



macromedia®

FLASH

Bien démarrer avec Flash

8

Marques

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flash Video Encoder, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev et WebHelp sont des marques de commerce ou des marques déposées de Macromedia, Inc. qui peuvent être déposées aux Etats-Unis et/ou dans d'autres juridictions ou pays. Les autres noms de produits, logos, graphiques, mises en page, titres, mots ou phrases mentionnés dans cette publication peuvent être des marques, des marques de service ou des noms de marque appartenant à Macromedia, Inc. ou à d'autres entités et peuvent être déposés dans certains pays, états ou provinces.

Autres marques mentionnées

Ce guide contient des liens conduisant à des sites Web qui ne sont pas sous le contrôle de Macromedia, qui n'est aucunement responsable de leur contenu. L'accès à ces sites se fait sous votre seule responsabilité. Macromedia mentionne ces liens pour référence, ce qui n'implique pas son soutien, accord ou responsabilité quant au contenu des sites.

Technologie de compression et décompression audio discours utilisée sous licence de Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com).



Technologie de compression et décompression vidéo Sorenson™ Spark™ utilisée sous licence de Sorenson Media, Inc.

Navigateur Opera © Copyright © 1995-2002 Opera Software ASA et ses fournisseurs. Tous droits réservés.

La vidéo Macromedia Flash 8 repose sur la technologie vidéo On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tous droits réservés. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe est une marque déposée ou une marque commerciale de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

Copyright © 2005 Macromedia, Inc. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut pas être copié, photocopié, reproduit, traduit ou converti sous forme électronique ou informatique, en partie ou en totalité, sans l'autorisation écrite préalable de Macromedia, Inc. Nonobstant les dispositions précédentes, le propriétaire ou un utilisateur autorisé d'une copie valide du logiciel accompagnant le présent manuel pourra en imprimer une copie à partir d'une version électronique dans le seul but, pour le propriétaire ou l'utilisateur autorisé, d'apprendre à utiliser le logiciel, à condition qu'aucune partie de ce manuel soit imprimée, reproduite, distribuée, revendue ou transmise à toute autre fin, y compris mais sans s'y limiter, à des fins commerciales telles que la vente de copies de cette documentation ou la vente de services d'assistance.

Référence ZPF80M100F

Remerciements

Gestion de projet : Sheila McGinn

Rédaction : Jay Armstrong

Editeur en chef : Rosana Francescato

Éditeur principal : Lisa Stanziano

Révision : Geta Carlson, Evelyn Eldridge, Mark Nigara

Gestion de la production : Patrice O'Neill, Kristin Conradi, Yuko Yagi

Conception et production : Adam Barnett, Aaron Begley, Paul Benkman, John Francis, Geeta Karmarkar, Masayo Noda, Paul Rangel, Arena Reed, Mario Reynoso

Remerciements particuliers à Jody Bleyle, Mary Burger, Lisa Friendly, Stephanie Gowin, Bonnie Loo, Mary Ann Walsh, Erick Vera, Florian de Joannès, les testeurs bêta et toutes les équipes d'ingénierie et d'assurance qualité de Flash et Flash Player.

Première édition : septembre 2005

Macromedia, Inc.
601 Townsend St.
San Francisco, CA 94103
Etats-Unis

Table des matières

Présentation	5
Présentation de Flash	5
Fonctionnalités de Flash	7
Création d'un document Flash simple	9
Présentation de Flash Player	18
Nouveautés de Flash	18
Installation de Flash	22
Chapitre 1 : Apprendre à utiliser Flash	29
Pour démarrer	30
Exploitation du potentiel de la documentation de Flash	36
Accès à la documentation Flash	37
Accès à d'autres ressources en ligne relatives à Flash	43
Choix des guides appropriés	44
Utilisation du système d'aide de Flash	47
Ouverture du panneau Aide	47
Recherche dans le système d'aide	48
Utilisation de l'aide contextuelle	50
Impression de la documentation Flash	51
Achat de documentation imprimée	52
Discussion de la documentation Flash avec LiveDocs	52
Contrôle de l'aspect du panneau Aide	53
Obtention de mises à jour de l'aide de Flash	54
Chapitre 2 : Bases de Flash	55
Présentation des fichiers Flash	56
Familiarisation avec l'espace de travail	57

Chapitre 3 : Didacticiel : Création de votre première application Flash	107
Examinez votre tâche	108
Etude de l'application finale	109
Création d'un dossier de travail	111
Création d'un document.	112
Création de symboles	115
Edition d'un symbole de scénario	119
Ajout d'actions à des images	121
Ajout d'étiquettes à des images	123
Ajout d'une interpolation de mouvement	124
Edition du scénario principal	126
Création de la bordure	128
Ajout d'un symbole	134
Ajout d'une zone de texte	136
Ajout du clip sur la scène	139
Ajout d'un composant Button	139
Ajout de code ActionScript	140
Publication de votre document.	147
Ressources	148
Chapitre 4 : Didacticiel : Création d'un lecteur vidéo (Flash Professionnel uniquement).	151
Examinez votre tâche	152
Etude de l'application finale	152
Création d'un dossier de travail	154
Codage d'un fichier vidéo	155
Création d'un nouveau document Flash.	156
Ajout d'un composant multimédia	159
Publication de votre document.	161
Etapes suivantes	162
Index	163

Présentation

Bienvenue dans Macromedia Flash Basic 8 et Macromedia Flash Professionnel 8. Flash vous offre tous les outils nécessaires pour créer et partager un contenu Web riche et de puissantes applications. Que vous souhaitiez créer des animations ou concevoir des applications de données, Flash a les outils nécessaires pour vous permettre de produire les meilleurs résultats et d'offrir la meilleure expérience possible aux utilisateurs sur de multiples plates-formes et périphériques.

Ce guide a été conçu pour vous présenter Flash. Le didacticiel de ce guide vous montre le processus de création d'une application Flash simple.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Présentation de Flash	5
Fonctionnalités de Flash	7
Création d'un document Flash simple	9
Présentation de Flash Player	18
Nouveautés de Flash	18
Installation de Flash	22

Présentation de Flash

Flash est un outil de programmation qui permet aux concepteurs et aux développeurs de créer des présentations, des applications et d'autres types de contenu qui permettent une interaction avec l'utilisateur. Les projets Flash peuvent inclure des animations simples, du contenu vidéo, des présentations complexes, des applications ainsi que tout élément s'y rapportant. En règle générale, les éléments de contenu conçus avec Flash sont appelés *applications*, même s'il peut s'agir d'une simple animation. Vous pouvez enrichir vos applications Flash en y ajoutant des images, du son, de la vidéo et des effets spéciaux.

Flash convient tout particulièrement à la création de contenu pour un affichage via Internet, ses fichiers étant très peu volumineux. Pour y parvenir, Flash utilise essentiellement des *graphiques vectoriels*. Les graphiques vectoriels nécessitent considérablement moins de mémoire et d'espace disque que les graphiques bitmap puisqu'ils sont représentés par des formules mathématiques et non des jeux de données volumineux. Les graphiques bitmap sont plus volumineux car une information distincte est requise pour représenter chaque pixel de l'image.

Pour construire une application dans Flash, vous devez créer des graphiques à l'aide des outils de dessin de Flash et importer d'autres éléments de média dans votre document Flash. Vous devez ensuite définir la manière et le moment où vous voulez utiliser chacun de ces éléments afin de créer votre application.

Lorsque vous créez du contenu dans Flash, vous travaillez dans un fichier de document Flash. Les documents Flash sont des fichiers possédant l'extension .fla (FLA). Un document Flash comprend quatre parties principales :

La scène affiche vos graphiques, vos vidéos, vos boutons, etc. lors de la lecture. Pour obtenir une description détaillée de la scène, consultez la section *Bases de Flash*, page 55.

Le scénario permet d'indiquer à Flash quand faire apparaître les graphiques et autres éléments de votre projet. Vous pouvez également utiliser le scénario pour spécifier l'ordre d'apparition des graphiques sur la scène. Les graphiques des niveaux supérieurs apparaissent au-dessus des graphiques des niveaux inférieurs.

Le panneau **Bibliothèque** contient la liste affichée par Flash des éléments média de votre document Flash.

Le code **ActionScript** vous permet d'ajouter de l'interactivité aux éléments média de votre document. Par exemple, vous pouvez ajouter du code provoquant l'affichage d'une nouvelle image lorsque l'utilisateur clique sur le bouton correspondant. Vous pouvez également utiliser ActionScript pour ajouter une logique à vos applications. La logique permet à votre application de se comporter de différentes manières en fonction des actions de l'utilisateur ou d'autres conditions. Flash propose deux versions d'ActionScript, chacune d'elles répondant aux besoins spécifiques d'un auteur. Pour plus d'informations sur l'écriture du code ActionScript, consultez le guide *Utilisation d'ActionScript 2.0 dans Flash* dans le panneau Aide.

Flash inclut de nombreuses fonctionnalités, comme les composants glisser-déposer de l'interface utilisateur, les comportements intégrés vous permettant d'ajouter facilement du code ActionScript dans vos documents et les effets spéciaux à ajouter aux objets, qui en font un outil à la fois puissant et facile à utiliser.

Une fois la programmation de votre document Flash terminée, publiez-le en utilisant la commande Fichier > Publier. Vous créez ainsi une version compressée de votre fichier, avec l'extension .swf (SWF). Vous pouvez ensuite utiliser Flash Player pour lire le fichier SWF dans un navigateur Web ou sous la forme d'une application autonome. Vous trouverez une présentation de Flash Player dans la section [Présentation de Flash Player](#), page 18.

Fonctionnalités de Flash

La gamme étendue des fonctionnalités de Flash vous permet de créer de nombreux types d'applications. Voici quelques exemples des types d'applications que Flash peut générer :

Animations Elles incluent les bannières publicitaires, les cartes de voeux électroniques, les dessins animés, etc. De nombreux autres types d'applications Flash incluent également des éléments d'animation.

Jeux De nombreux jeux sont intégrés à Flash. Les jeux combinent généralement les fonctionnalités d'animation de Flash aux fonctionnalités de logique d'ActionScript.

Interfaces utilisateur De nombreux concepteurs de sites Web utilisent Flash pour concevoir des interfaces utilisateur. Ces interfaces peuvent être de simples barres de navigation ou des interfaces bien plus complexes. Vous découvrirez un exemple de barre de navigation créée avec Flash en haut de la page d'accueil www.macromedia.com.

Zones de messages flexibles Il s'agit de zones situées dans des pages que les concepteurs utilisent pour afficher des informations susceptibles d'être modifiées au fil du temps. Une zone de message flexible (FMA) sur le site Web d'un restaurant pourrait afficher des informations relatives aux spécialités du menu de chaque jour. Vous découvrirez un exemple de zone de message flexible sur la page d'accueil www.macromedia.com. Le didacticiel de la section *Didacticiel : Création de votre première application Flash*, page 107 vous expliquera comment créer une zone de message flexible.

Applications Internet riches Elles incluent une grande variété d'applications qui fournissent une interface utilisateur riche permettant l'affichage et la manipulation à distance de données stockées via Internet. Une application Internet riche pourrait être une application de calendrier, une application de recherche de prix, un catalogue d'achats, une application de formation et de test ou toute autre application présentant des données distantes avec une interface graphique riche.

Vous trouverez de nombreux exemples de projets réels créés par des utilisateurs de Flash sur le site Web de Macromedia à l'adresse www.macromedia.com/cfusion/showcase/.

Pour concevoir une application Flash, vous devez généralement effectuer les opérations de base suivantes :

1. Choisir les tâches de base exécutées par l'application.
2. Créer et importer des éléments de média tels que des images, des vidéos, du son, du texte, etc.
3. Disposer les éléments de média sur la scène et dans le scénario afin de définir quand et comment les faire apparaître dans votre application.
4. Appliquer des effets spéciaux aux éléments de média si vous le jugez utile.
5. Rédiger du code ActionScript pour contrôler le comportement des éléments de média, notamment la manière dont les éléments répondent aux interactions des utilisateurs.

6. Tester votre application pour déterminer si elle fonctionne comme prévu et rechercher des bogues dans sa construction. Tester votre application pendant son processus de création.
7. Publier votre fichier FLA sous forme de fichier SWF affichable dans une page Web et lisible avec Flash Player.

En fonction de votre projet et de votre manière de travailler, vous utiliserez peut-être ces opérations dans un ordre différent. A mesure que vous vous familiariserez avec Flash et ses flux de travail, vous découvrirez la méthode de travail qui vous conviendra le mieux.

Création d'un document Flash simple

Pour illustrer les opérations élémentaires de création d'un document Flash, cette section met à votre disposition un didacticiel simple qui vous guidera au cours de cette procédure. Ce court didacticiel présente simplement un exemple du flux de travail de Flash. Vous trouverez d'autres didacticiels dans la section *Didacticiel : Création de votre première application Flash* et dans le guide *Didacticiels Flash*.

La première opération consiste à créer un nouveau document dans Flash.

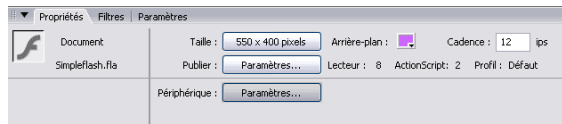
Pour créer un nouveau document Flash :

1. Choisissez Fichier > Nouveau.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, l'option Document Flash est sélectionnée par défaut.

Cliquez sur OK.

Dans l'inspecteur des propriétés, le bouton Taille affiche comme paramètre de taille de la scène actuelle 550 x 400 pixels.

3. La case de couleur Arrière-plan contient du blanc. Vous pouvez modifier la couleur de la scène en cliquant sur cette case et en sélectionnant une autre couleur.



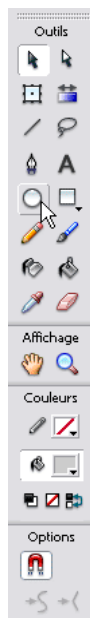
L'inspecteur des propriétés, affichant la taille de la scène et la couleur de l'arrière-plan

Dessin d'un cercle

Après avoir créé votre document, vous pouvez y ajouter quelques dessins.

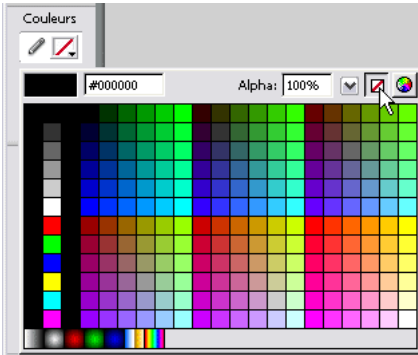
Pour dessiner un cercle sur la scène :

1. Choisissez l'outil Ovale dans le panneau Outils.



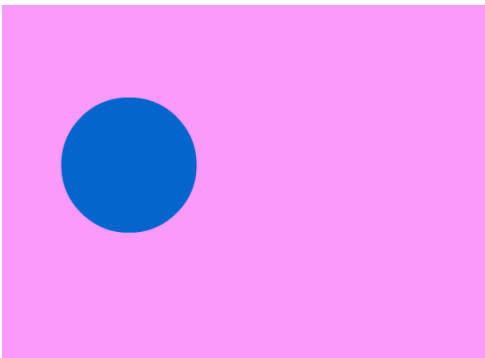
L'outil Ovale du panneau Outils

- Sélectionnez l'option Aucune couleur dans le Sélecteur de couleur de trait.



Sélection de l'option Aucune couleur dans le Sélecteur de couleur de trait

- Choisissez une couleur de votre choix dans le Sélecteur de couleur de remplissage.
Veillez à ce que la couleur de remplissage offre un bon contraste avec la couleur de la scène.
- Dessinez un cercle sur la scène en déplaçant le curseur avec l'outil Ovale sur la scène tout en maintenant la touche Maj enfoncée.
Pour tracer un cercle avec l'outil Ovale, maintenez la touche Maj enfoncée.



Cercle tracé sur la scène

Animation du cercle

Votre document contenant désormais une illustration, vous pouvez le rendre plus attrayant en animant l'illustration afin de la déplacer sur la scène.

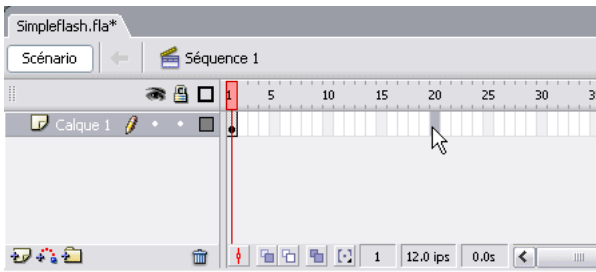
Pour créer une animation avec le cercle :

1. Tirez le cercle à l'extrémité gauche de la scène.



Le cercle déplacé sur la gauche de la scène

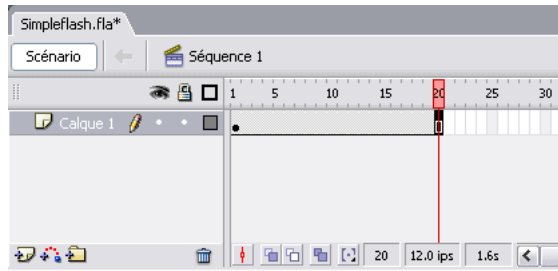
2. Cliquez sur l'image 20 du calque 1 dans le scénario.



Sélection de l'image 20 du calque 1 dans le scénario

3. Sélectionnez Insertion > Scénario > Image.

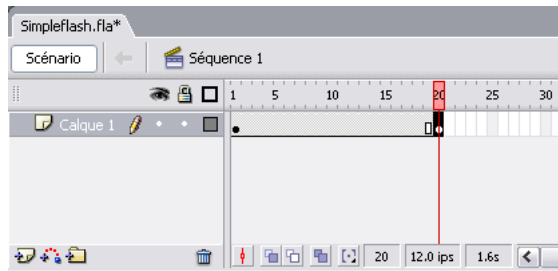
Flash ajoute des images à l'image 20, qui reste sélectionnée.



Images insérées dans le scénario

4. En maintenant l'image 20 sélectionnée, choisissez Insertion > Scénario > Image.

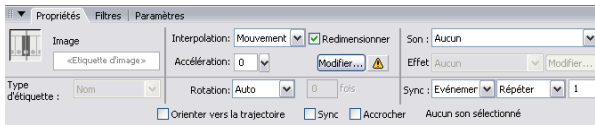
Une image-clé est ajoutée à l'image 20. Une image-clé est une image où une propriété d'un objet est modifiée de manière explicite. Dans cette nouvelle image-clé, vous allez modifier l'emplacement du cercle.



Insertion d'une image-clé à l'image 20

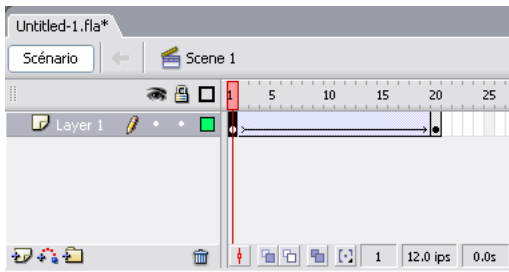
5. En maintenant l'image 20 sélectionnée dans le scénario, faites glisser le cercle sur le côté droit de la scène.
6. Sélectionnez l'image 1 du calque 1 dans le scénario.

7. Dans le panneau Inspecteur des propriétés (par défaut, ce panneau est situé en bas de la fenêtre de l'application Flash), sélectionnez Mouvement dans le menu Interpolation.



Sélection d'une interpolation de mouvement dans l'inspecteur des propriétés

Une flèche apparaît dans le scénario au niveau du calque 1 entre l'image 1 et l'image 20.



Scénario avec une flèche indiquant une interpolation de mouvement

Cette opération crée une animation *interpolée* du cercle qui se déplace de sa position dans la première image-clé de l'image 1 à sa nouvelle position dans la deuxième image-clé de l'image 20. Pour plus d'informations sur l'interpolation, consultez le [Chapitre 10, Création de mouvement](#), du guide *Utilisation de Flash*.

8. Dans le scénario, tirez la tête de lecture rouge de l'image 1 à l'image 20 pour consulter un aperçu de l'animation.
9. Choisissez Fichier > Enregistrer.
10. Choisissez l'emplacement du fichier sur votre disque dur et nommez-le **SimpleFlash.fl**a.
11. Choisissez Contrôle > Tester l'animation pour tester le fichier FLA.
12. Fermez la fenêtre de test d'animation.

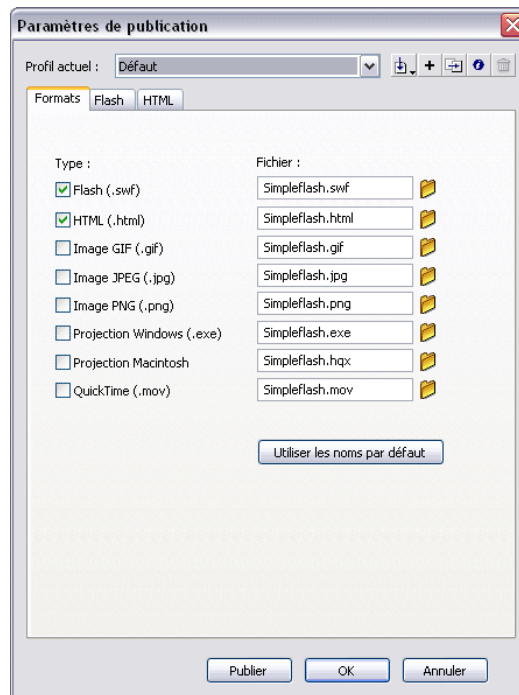
Publication du fichier

Une fois votre document Flash terminé, vous êtes prêt à le publier de manière à l'afficher dans un navigateur. Lorsque vous publiez un fichier FLA, Flash le compresse au format de fichier SWF. Il s'agit du format que vous placez dans une page Web. La commande Publier vous permet de générer automatiquement un fichier HTML contenant les balises appropriées.

Pour publier le fichier Flash et l'afficher dans un navigateur :

1. Choisissez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans l'onglet Formats de la boîte de dialogue Paramètres de publication, vérifiez que seules les cases à cocher Flash et HTML sont sélectionnées.

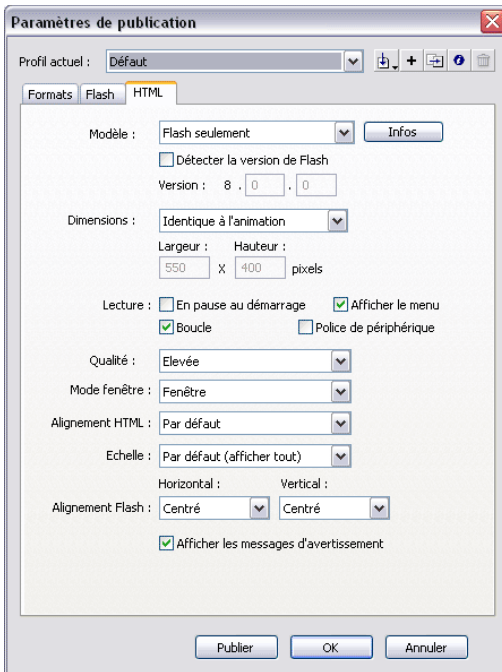
Cette action permet à Flash de ne publier que le fichier SWF Flash et un fichier HTML. Le fichier HTML sert à afficher le fichier SWF dans un navigateur Web.



Les options Flash et HTML de l'onglet Formats

3. Dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, cliquez sur l'onglet HTML et vérifiez que l'option Flash seulement est bien sélectionnée dans la liste déroulante Modèle.

Ce modèle crée un fichier HTML simple qui ne contient que votre fichier SWF lorsqu'il est affiché dans une fenêtre de navigateur.



Sélection de l'option Flash seulement dans le menu Modèle

4. Cliquez sur OK.
5. Choisissez Fichier > Publier puis ouvrez votre navigateur Web.
6. Choisissez Fichier > Ouvrir dans le navigateur Web.
7. Accédez au dossier où vous avez enregistré votre fichier FLA.

Ce dossier contient les fichiers SimpleFlash.swf et SimpleFlash.html. Flash a créé ces fichiers lorsque vous avez cliqué sur Publier.

8. Choisissez le fichier SimpleFlash.html.
9. Cliquez sur Ouvrir.

Votre document Flash s'affiche dans la fenêtre du navigateur.

Félicitations ! Vous venez de créer votre premier document Flash.

Présentation de Flash Player

Flash Player 8 est installé par défaut en même temps que Flash. Cette application est chargée d'exécuter les applications créées dans Flash. Flash Player garantit l'affichage correct de tous les fichiers SWF dans la gamme la plus étendue de plates-formes, navigateurs et périphériques, y compris les téléphones mobiles.

Flash Player est distribué avec les produits des partenaires principaux de Macromedia, tels que Microsoft, Apple, Netscape, AOL et Opera, afin de mettre un contenu et des applications riches à la disposition de plus de 516 millions de personnes à travers le monde. Flash Player est distribué gratuitement à tous ceux qui souhaitent l'utiliser. Vous pouvez obtenir la version la plus récente de Flash Player dans le centre de téléchargement de Macromedia Flash Player, à l'adresse http://www.macromedia.com/go/getflashplayer_fr.

Nouveautés de Flash

Nombre de nouvelles fonctionnalités de Flash sont utiles pour les utilisateurs débutants. Cette section récapitule ces nouvelles fonctionnalités. Pour obtenir la liste complète des nouvelles fonctionnalités destinées aux utilisateurs débutants et expérimentés de Flash, consultez la section *Nouveautés de Flash* du guide *Utilisation de Flash*.

Nouvelles fonctionnalités de Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8

Les fonctionnalités suivantes sont des nouveautés de Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8 destinées aux débutants.

Améliorations des dégradés De nouvelles commandes vous permettent d'appliquer des dégradés complexes aux objets sur la scène. Vous pouvez ajouter jusqu'à 16 couleurs à un dégradé, contrôler précisément l'emplacement du point focal du dégradé et appliquer d'autres paramètres au dégradé. Macromedia a également facilité la procédure d'application de dégradés. Pour plus d'informations, consultez la section *Transformation des remplissages dégradés et bitmap* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Modèle de dessin d'objet Précédemment, dans Flash, toutes les formes d'un même calque sur la scène pouvaient influencer sur les contours d'autres formes qui se chevauchaient. Vous pouvez désormais créer des formes directement sur la scène qui ne gêneront pas les autres formes présentes. Si vous dessinez une forme à l'aide du nouveau modèle de dessin d'objet, cette forme ne modifiera pas les autres formes existantes situées sous cette dernière. Pour plus d'informations, consultez la section *Les modèles de dessin de Flash* dans le guide *Utilisation de Flash*.

FlashType Les objets Texte de la scène possèdent désormais une apparence plus constante dans l'outil de programmation Flash et dans Flash Player. Pour plus d'informations, consultez le *Chapitre 6, Utilisation du texte* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Mode Assistant de script Un nouveau mode d'assistance dans le panneau Actions vous permet de créer des scripts même si vous ne possédez pas de connaissances approfondies d'ActionScript. Pour plus d'informations, reportez-vous au *Chapitre 13, Ecriture de code ActionScript avec l'Assistant de script* du guide *Utilisation de Flash*.

Table de montage étendue de la scène Vous pouvez utiliser la zone entourant la scène pour y stocker des graphiques et d'autres objets sans que ces derniers n'apparaissent sur la scène lors de la lecture du fichier SWF. Macromedia a développé cette zone, baptisée espace de travail, de manière à vous permettre d'y stocker davantage d'éléments. Les utilisateurs de Flash emploient souvent l'espace de travail pour stocker des graphismes qu'ils comptent animer sur la scène plus tard, ou pour stocker des objets qui ne possèdent pas de représentation graphique en cours de lecture, comme les composants de données.

Onglets de document Macintosh Vous pouvez désormais ouvrir plusieurs fichiers Flash dans la même fenêtre d'application Flash, et en sélectionner un à l'aide des onglets de document en haut de la fenêtre.

Boîte de dialogue Préférences améliorée Macromedia a optimisé l'agencement de la boîte de dialogue Préférences et l'a réorganisée afin d'améliorer sa clarté et sa convivialité. Pour plus d'informations, consultez la section *Définition des préférences de Flash*, page 89.

Un seul panneau Bibliothèque Vous pouvez désormais utiliser un seul panneau Bibliothèque pour afficher en même temps les éléments de bibliothèque de plusieurs fichiers Flash. Pour plus d'informations, consultez la section *Gestion des éléments multimédia dans la bibliothèque* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Interface de publication améliorée La boîte de dialogue Paramètres de publication a été optimisée afin de faciliter le contrôle de vos fichiers SWF publiés. Pour plus d'informations, consultez le [Chapitre 17, Publication](#) dans le guide *Utilisation de Flash*.

Mode d'annulation au niveau de l'objet Vous pouvez désormais choisir de suivre les modifications que vous apportez dans Flash au niveau des objets. Lorsque vous utilisez ce mode, chaque objet situé sur la scène et dans la bibliothèque possède sa propre liste d'annulations. Ce mode vous permet d'annuler les modifications apportées à un objet sans avoir à annuler les modifications apportées à un autre objet quelconque. Pour plus d'informations, consultez la section *Utilisation des commandes Annuler et Répéter* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Nouvelles fonctionnalités dans Flash Professionnel 8 uniquement

Les fonctionnalités suivantes sont des nouveautés uniquement disponibles dans Flash Professionnel 8 et destinées aux débutants :

Contrôles d'accélération personnalisés Une *interpolation* est l'application d'une modification à un objet graphique au cours d'une période précise. Par exemple, vous pouvez interpoler l'emplacement d'une image de voiture d'un côté de la scène à l'autre pour appliquer à la voiture un déplacement latéral. L'*accélération* d'une interpolation consiste à contrôler la vitesse à laquelle la modification est appliquée à l'objet. Les nouveaux contrôles d'accélération de Flash permettent de déterminer précisément comment les interpolations que vous appliquez dans le scénario influent sur l'apparence des objets interpolés sur la scène. Ces nouvelles commandes vous permettent de déplacer un objet vers l'avant et vers l'arrière sur la scène en une seule interpolation ou de créer d'autres effets d'interpolation complexes. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Application de l'Accélération/la Décélération personnalisée aux interpolations de mouvement (Flash Professionnel uniquement)* du guide *Utilisation de Flash*.

Filtres d'effets graphiques Vous pouvez appliquer des filtres graphiques aux objets sur la scène. Ces éléments sont appelés filtres car ils font passer les données image de l'objet à travers un algorithme qui les filtre de manière spécifique. Ces filtres permettent d'appliquer un effet néon à des objets, d'ajouter des ombres portées ou d'appliquer de nombreux autres effets et combinaisons d'effets. Pour plus d'informations, consultez la section [A propos des filtres \(Flash Professionnel uniquement\)](#) dans le guide *Utilisation de Flash*.

Modes de fondu Vous pouvez obtenir de nombreux effets de composition en utilisant des modes de fondu pour modifier la manière dont l'image d'un objet de la scène est combinée aux images des objets qui se trouvent en-dessous. Pour plus d'informations, consultez la section [A propos des modes de fondu \(Flash Professionnel uniquement\)](#) dans le guide *Utilisation de Flash*.

Lissage des bitmaps Les images bitmap possèdent désormais une meilleure apparence sur la scène lorsqu'elles sont considérablement agrandies ou réduites. La présentation de ces bitmaps dans l'outil de programmation Flash et dans Flash Player est désormais cohérente. Pour plus d'informations sur les paramètres des bitmaps, reportez-vous à la section [Définition des propriétés d'un bitmap](#) du guide *Utilisation de Flash*.

Amélioration de l'anti-aliasing du texte Vous pouvez désormais appliquer de nouveaux paramètres d'anti-aliasing qui rendent le texte normal et celui de petite taille plus clair et plus lisible à l'écran. Pour plus d'informations, consultez la section [Définition des options d'antirénelage pour le texte](#) dans le guide *Utilisation de Flash*.

Nouveau codeur vidéo Une nouvelle application de codage vidéo est fournie avec Flash Professionnel 8. Il s'agit d'une application distincte permettant de convertir facilement des fichiers vidéo au format Flash Video (FLV). Cette application vous permet également d'effectuer un traitement par lot des fichiers vidéo. Pour plus d'informations, consultez la section [Codage de vidéo](#) dans le guide *Utilisation de Flash*.

Prise en charge du canal alpha vidéo Vous pouvez désormais utiliser un canal alpha avec les objets vidéo, ce qui permet de créer des effets de transparence. Pour plus d'informations sur l'utilisation de la vidéo dans Flash, reportez-vous au [Chapitre 11, Utilisation de la vidéo](#) du guide *Utilisation de Flash*.

Installation de Flash

La section suivante explique comment installer Flash.

Configuration requise

Vous trouverez tous les détails de la configuration requise, ainsi que des recommandations, sur la page Web de la configuration requise pour Flash, à l'adresse <http://www.macromedia.com/go/sysreqs>.

Installation et activation de Flash

L'installation de Flash est entièrement automatisée. Après l'installation, vous pouvez choisir d'exécuter le mode d'essai de Flash pendant 30 jours ou d'activer Flash Basic 8 ou Flash Professionnel 8. Quelle que soit votre édition de Flash, vous devez l'activer sur Internet ou par téléphone avant de pouvoir l'utiliser. Vous avez besoin pour cela de votre numéro de série, sauf si vous choisissez le mode d'essai. Les utilisateurs de Windows 98 doivent posséder Microsoft Internet Explorer 5.1 ou une version ultérieure pour procéder à l'activation sur Internet.

REMARQUE

L'installation de Macromedia Flash Basic 8 et de Flash Professionnel 8 ne remplace pas les versions antérieures de Flash que vous avez éventuellement installées.

Pour installer Flash :

1. Fermez toute session de Flash en cours.
2. Pour lancer l'installation, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows) Si vous avez un CD, insérez-le dans le lecteur de CD. Une animation vous guide au cours de l'installation.

REMARQUE

Le cas échéant, vous pouvez exécuter le fichier Install Flash 8.exe pour lancer l'animation.

- (Macintosh) Si vous avez un CD, insérez-le dans le lecteur de CD et double-cliquez sur l'icône du programme d'installation.

- Si vous avez téléchargé Flash sur Internet, double-cliquez sur le fichier FlashBasic8Installer.exe ou FlashProfessionnel 8Installer.exe (Windows) ou sur l'icône du programme d'installation (Macintosh), puis suivez les instructions à l'écran.
3. Une fois l'installation terminée, suivez les instructions pour sélectionner le mode d'essai de 30 jours ou entrez votre numéro de série et activez Flash.

Mise à jour de Macromedia Flash Basic 8 vers Macromedia Flash Professionnel 8

Si vous avez acquis Macromedia Flash Basic 8, vous pouvez effectuer une mise à jour vers Macromedia Flash Professionnel 8.

Pour effectuer la mise à jour vers Macromedia Flash Professionnel 8 :

1. Dans Flash, choisissez Aide > Mise à jour vers Flash Professionnel 8.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez Acheter pour ouvrir le magasin Macromedia dans le navigateur.
 - Sélectionnez Essayer et suivez les instructions pour obtenir un numéro de série qui vous permettra d'utiliser la mise à jour en mode d'essai.

A la fin de la période d'essai, si vous n'achetez pas la mise à jour, votre application rétablit l'édition Macromedia Flash Basic 8.

Utilisation des modes d'essai de différentes éditions

Si vous exécutez le mode d'essai d'une édition de Flash, vous pouvez passer à une autre édition au cours de la période d'essai.

Pour passer d'un mode d'essai à l'autre :

- Dans Flash, choisissez Aide > Passer à Flash Professionnel 8 ou Passer à Flash Basic 8, en fonction du mode d'essai utilisé et de celui que vous voulez essayer.

Une boîte de dialogue apparaît, vous indiquant que vous devez redémarrer votre ordinateur pour que le changement soit effectif.

Achat d'une édition Flash à partir du mode d'essai

Si vous exécutez Flash en mode d'essai, vous pouvez effectuer votre achat à partir de l'application.

Pour acheter Flash depuis le mode d'essai :

1. Dans Flash, choisissez Aide > Activer Macromedia Flash Basic 8.
2. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez Acheter une licence en ligne pour acheter un numéro de série.

Une fenêtre de navigateur s'affiche et vous présente le magasin Macromedia.

Dossiers de configuration installés avec Flash

Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8 créent plusieurs dossiers de configuration sur votre système lorsque vous installez l'application. Les dossiers de configuration organisent les fichiers associés à l'application selon des niveaux appropriés d'accès utilisateur. Les dossiers de configuration de Flash sont les suivants :

Dossier Configuration au niveau de l'application Il s'agit du dossier de configuration situé près de l'application elle-même. Comme il se trouve au niveau de l'application, les utilisateurs non Administrateurs ne disposent pas de droits d'accès en écriture pour ce répertoire. Les chemins d'accès types à ce dossier sont les suivants :

- Sous Windows 2000 ou Windows XP, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flex 8*langue*\Configuration\.
- Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Configuration/.

Dossier First Run Ce dossier est un frère du dossier Configuration au niveau de l'application, mais il est utilisé différemment. Le dossier First est un mécanisme simple créé spécifiquement pour l'outil de programmation Flash. Il facilite le partage de fichiers de configuration entre les utilisateurs d'un même ordinateur. Les dossiers et les fichiers figurant dans le dossier First Run sont automatiquement copiés par Flash dans le dossier de configuration au niveau des utilisateurs. Tout nouveau fichier placé dans le dossier First Run est copié dans le dossier de configuration au niveau des utilisateurs lorsque vous démarrez l'application.

Les chemins d'accès types à ce dossier sont les suivants :

- Sous Windows 2000 ou Windows XP, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flash 8*langue*\First Run\.
- Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/First Run/.

Dossier Configuration au niveau de l'utilisateur Il s'agit du dossier de configuration situé dans la zone du profil utilisateur. L'utilisateur en cours dispose toujours des droits d'accès en écriture pour ce dossier. Les chemins d'accès types à ce dossier sont les suivants :

- Sous Windows 2000 ou Windows XP, accédez à *lecteur d'amorçage*\Documents and Settings*nom d'utilisateur*\Local Settings\Application Data\Macromedia\Flash 8*langue*\Configuration.
- Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Users/*nom d'utilisateur*/Library/Application Support/Macromedia/Flash 8/*langue*/Configuration/.

REMARQUE

Flash Basic 8 pour Windows emploie le dossier Local Settings pour le stockage des fichiers de configuration au niveau des utilisateurs. Cette méthode diffère de Flash MX et du reste de la famille Studio MX (dont Dreamweaver MX 2004), qui emploient tous le dossier de configuration Roaming Profile pour les fichiers de configuration au niveau des utilisateurs. Les dossiers Roaming profiles permettent aux utilisateurs en réseau de stocker automatiquement leurs paramètres de configuration sur un serveur réseau et de pouvoir ensuite se déplacer sur d'autres stations de travail du réseau en ayant toujours les mêmes fichiers de configuration chargés sur leur application. Le dossier Local Settings est différent du dossier Roaming Profile dans le sens où lorsque le réseau est défini, les fichiers situés dans Local Settings ne sont pas sauvegardés sur un serveur pour supporter les profils mobiles.

Dossier Configuration au niveau de tous les utilisateurs Il s'agit du dossier de configuration situé dans la zone commune du profil utilisateur. Ce dossier fait partie intégrante des installations de système d'exploitation standard Windows et Macintosh et est commun à tous les utilisateurs d'ordinateur. Les fichiers placés dans ce dossier sont rendus accessibles, par le système d'exploitation, à tous les utilisateurs de l'ordinateur. Les chemins d'accès types à ce dossier sont les suivants :

- Sous Windows 2000 ou Windows XP, accédez à *lecteur d'amorçage*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Macromedia\Flash 8*langue*\Configuration.

- Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh/Users/Shared/* Application Support/Macromedia/Flash 8/*langue/Configuration/*.

Dossier Configuration au niveau des utilisateurs disposant de droits d'accès limités Il s'agit du dossier des utilisateurs disposant de droits d'accès limités sur un poste de travail. En règle générale, dans un environnement en réseau, seuls les administrateurs système disposent des droits d'accès en administration aux postes de travail. Tous les autres utilisateurs reçoivent un accès restreint. Ceci signifie généralement qu'ils ne peuvent pas écrire dans les dossiers de fichiers au niveau de l'application (comme le dossier Program Files de Windows ou le dossier Applications de Mac OS X).

Changement ou suppression de Flash Player

Vous pouvez changer ou réinstaller la version courante de Flash Player.

Pour remplacer ou réinstaller le contrôle ActiveX pour Windows (Internet Explorer ou AOL) :

1. Fermez le navigateur.
2. Supprimez toutes les versions du contrôle ActiveX installées précédemment.

Pour plus d'informations, consultez le document TechNote 14157 du Centre de support Macromedia Flash, à l'adresse http://www.macromedia.com/go/tn_14157_fr.

3. Exécutez le fichier Install Flash Player 8 AX.exe, dans le dossier Flash Player pour lancer l'installation.
4. Ouvrez le navigateur.

La nouvelle version du contrôle ActiveX doit être installée.

Pour modifier ou réinstaller le module sous Windows (Netscape, Mozilla, Firefox, CompuServe ou Opera) :

1. Fermez votre navigateur, puis installez une nouvelle version du module.
2. Supprimez toutes les versions du module installées précédemment.

Pour plus d'informations, consultez le document TechNote 14157 du Centre de support Macromedia, à l'adresse http://www.macromedia.com/go/tn_14157_fr.

3. Exécutez le fichier Install Flash Player 8.exe dans le dossier Lecteurs pour lancer l'installation.
4. Ouvrez le navigateur.

La nouvelle version du module doit être installée.

REMARQUE

Pour vérifier que le module est bien installé dans Netscape, choisissez Aide > A propos des modules externes dans le navigateur.

Pour modifier ou réinstaller le module sous Macintosh (AOL, CompuServe, Firefox, Internet Explorer for Macintosh, Netscape, Opera ou Safari) :

1. Fermez votre navigateur, puis installez une nouvelle version du module.
2. Supprimez les versions du module installées actuellement.

Pour plus d'informations, consultez le document TechNote 14157 du Centre de support Macromedia, à l'adresse http://www.macromedia.com/go/tn_14157_fr.

3. Exécutez le fichier Install Flash Player 8 (Mac OS 9.x) ou Install Flash Player 8 OS X (Mac OS X.x) dans le dossier Lecteurs pour lancer l'installation.
4. Ouvrez le navigateur.

La nouvelle version du module doit être installée.

REMARQUE

Pour vérifier que le module est bien installé dans Netscape, choisissez Aide > A propos des modules externes dans le navigateur.

Apprendre à utiliser Flash

Macromedia Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8 comportent un ensemble d'outils divers qui possèdent un très grand nombre de fonctionnalités. L'aide de Flash contient elle aussi un grand nombre de guides et de ressources. Ce chapitre est destiné à vous aider à déterminer quelles sections de l'aide de Flash sont adaptées à votre niveau d'expérience et à ce que vous tentez de faire dans Flash. Si vous comprenez bien ce que contient l'aide de Flash et la manière dont elle doit être utilisée, vous pouvez entamer le processus d'apprentissage en toute confiance.

Ce chapitre contient les sections suivantes :

Pour démarrer.....	30
Exploitation du potentiel de la documentation de Flash	36
Accès à la documentation Flash.....	37
Accès à d'autres ressources en ligne relatives à Flash	43
Choix des guides appropriés	44
Utilisation du système d'aide de Flash	47
Ouverture du panneau Aide.....	47
Recherche dans le système d'aide.....	48
Utilisation de l'aide contextuelle	50
Impression de la documentation Flash	51
Achat de documentation imprimée	52
Discussion de la documentation Flash avec LiveDocs	52
Contrôle de l'aspect du panneau Aide.....	53
Obtention de mises à jour de l'aide de Flash	54

Pour démarrer

Comme Flash contient plusieurs manuels couvrant un vaste ensemble de rubriques, il est utile de savoir par où démarrer lorsque l'on se forme sur le logiciel. Cette section vous permet de savoir comment aborder la documentation en fonction de votre expérience et de l'utilisation prévue de Flash.

Si vous débutez avec Flash :

1. Commencez par lire le guide *Bien démarrer avec Flash*.

Le guide *Bases de Flash* fournit une présentation succincte de l'interface utilisateur de Flash, et le *Didacticiel : Création de votre première application Flash* contient un didacticiel qui vous fera découvrir le processus entier de création d'une véritable application Flash.

2. Le guide *Utilisation de Flash* fournit des descriptions détaillées des fonctionnalités de Flash et de leur utilisation, comme l'emploi de divers types de médias, la création d'animations et la publication de votre travail.

Le guide *Utilisation de Flash* explique également comment utiliser le mode Assistant de script pour créer du code ActionScript si vous ne maîtrisez que les bases du langage ActionScript.

3. Si vous voulez créer des projets Flash incluant du code ActionScript plus complexe, vous pouvez passer au guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

Ce guide présente la structure et les techniques du langage ActionScript et contient de nombreux exemples. Chaque section décrit un concept essentiel d'ActionScript puis fournit des détails sur la manière d'accomplir des tâches spécifiques dans ActionScript, ainsi que des exemples de code authentiques que vous pouvez utiliser.

4. Lorsque vous vous serez familiarisé aux notions de base du fonctionnement d'ActionScript, vous pourrez utiliser le *Guide de référence du langage ActionScript 2.0* pour rechercher les termes et les définitions requis pour vos projets.

Ce guide contient des entrées de type dictionnaire pour chaque terme du langage ActionScript.

La section *Didacticiels* de la documentation de Flash contient de nombreux didacticiels détaillés qui vous font parcourir tout le processus de création de divers types de projets et d'effets dans Flash.

La section *Exemples* contient des fichiers d'exemple FLA dont vous pouvez consulter les descriptions pour découvrir comment implémenter une fonctionnalité spécifique dans des projets réels.

Vous êtes un concepteur Web ou graphique et vous voulez apprendre à maîtriser Flash, mais vous ne connaissez pas le langage ActionScript :

1. Continuez à lire le guide *Bien démarrer avec Flash*.

Le [Chapitre 2, Bases de Flash](#) fournit une présentation succincte de l'interface utilisateur de Flash, et le [Chapitre 3, Didacticiel : Création de votre première application Flash](#) contient un didacticiel qui vous fera découvrir le processus entier de création d'une véritable application Flash.

2. Le guide *Utilisation de Flash* fournit des descriptions détaillées des fonctionnalités de Flash et de leur utilisation, comme l'emploi de divers types de médias, la création d'animations et la publication de votre travail.

Le guide *Utilisation de Flash* explique également comment utiliser le mode Assistant de script pour créer du code ActionScript si vous ne maîtrisez que les bases du langage ActionScript.

La section *Didacticiels* de la documentation contient de nombreux didacticiels détaillés qui vous font parcourir tout le processus de création de divers types de projets et d'effets dans Flash. La section *Exemples* contient des fichiers d'exemple FLA dont vous pouvez consulter les descriptions pour découvrir comment implémenter une fonctionnalité spécifique dans des projets réels.

Si vous êtes un concepteur Web ou graphique et que vous voulez vous initier au langage de programmation ActionScript :

1. Parcourez le guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

Ce guide vous aidera à vous familiariser aux concepts de base de tous les langages de scripts, ainsi qu'aux notions fondamentales d'ActionScript. Il contient de nombreux exemples de code réel qui vous permettront d'exécuter des tâches spécifiques.

2. Lorsque vous possédez une compréhension de base des principes d'ActionScript, vous pouvez utiliser le *Guide de référence du langage ActionScript 2.0*.

Il s'agit d'un dictionnaire du langage ActionScript qui fournit des descriptions détaillées de l'utilisation et de la syntaxe de chaque terme du langage ActionScript 2.0.

Les sections *Exemples* et *Didacticiels* de la documentation fournissent davantage d'exemples de manières spécifiques d'utiliser ActionScript.

Vous possédez une expérience de codage dans un autre langage qu'ActionScript et vous voulez apprendre à utiliser l'environnement de développement Flash :

1. Parcourez le guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.
Ce guide vous présentera les conventions d'ActionScript et le panneau Actions de Flash.
2. Vous pouvez ensuite utiliser le *Guide de référence du langage ActionScript 2.0* pour obtenir des informations détaillées sur chaque élément du langage ActionScript.

Chaque entrée de ce guide de référence contient des informations sur la syntaxe du terme et la manière de l'utiliser, ainsi que des exemples de code que vous pouvez copier et coller dans le panneau Actions de Flash afin de l'exécuter.

Les sections *Exemples* et *Didacticiels* de la documentation fournissent davantage d'exemples de manières spécifiques d'utiliser ActionScript.

Vous possédez une expérience d'ActionScript, mais vous voulez maîtriser les outils de conception graphique et d'animation de Flash :

1. Lisez les chapitres 3 et 4 du guide *Bien démarrer avec Flash*.
Le guide *Bases de Flash* fournit une présentation de l'interface utilisateur de Flash, y compris les outils de dessin. Le *Didacticiel : Création de votre première application Flash* contient un didacticiel qui vous fera découvrir le processus entier de création d'une véritable application Flash.

2. Lisez le guide *Utilisation de Flash*.

Ce guide contient des chapitres consacrés à toutes les tâches courantes que vous accomplirez dans Flash, ainsi qu'aux principaux types de médias que vous emploierez.

- Le [Chapitre 4, *Utilisation des couleurs, des traits et des remplissages*](#) décrit, de manière détaillée, l'emploi de la couleur dans Flash.
- Le [Chapitre 5, *Dessin*](#) explique comment utiliser les différents outils de dessin de Flash.
- Le [Chapitre 9, *Utilisation de filtres et de mélanges \(Flash Professionnel uniquement\)*](#) explique comment appliquer divers effets spéciaux aux objets graphiques de vos documents Flash.
- Le [Chapitre 10, *Création de mouvement*](#) vous apprendra à créer et contrôler des animations dans Flash.

Les sections *Exemples* et *Didacticiels* de la documentation contiennent des exemples supplémentaires de fonctionnalités et de flux de travail spécifiques de Flash.

Vous possédez déjà des connaissances de base de Flash et vous avez besoin d'une mise à niveau sur l'interface utilisateur ou ActionScript :

1. Vous trouverez une liste détaillée des nouvelles fonctionnalités de Flash Basic 8 et de Flash Professionnel 8 dans la section [Nouveautés de Flash](#) du guide *Utilisation de Flash*.
2. Pour une présentation du nouveau mode Assistant de script, consultez le [Chapitre 13, *Écriture de code ActionScript avec l'Assistant de script*](#) du guide *Utilisation de Flash*.
3. Pour une présentation du nouveau mode de dessin basé sur des objets, consultez le [Chapitre 5, *Dessin*](#) du guide *Utilisation de Flash*.
4. Pour une présentation des nouvelles fonctionnalités d'effets graphiques, consultez le [Chapitre 9, *Utilisation de filtres et de mélanges \(Flash Professionnel uniquement\)*](#) du guide *Utilisation de Flash*.
5. Pour apprendre à contrôler les nouvelles fonctionnalités d'effets graphiques d'ActionScript, consultez le [Chapitre 13, *Animation, Filtres et Dessins*](#) du guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.
6. Pour une présentation des nouvelles commandes de dégradés de couleurs, consultez le [Chapitre 4, *Utilisation des couleurs, des traits et des remplissages*](#) du guide *Utilisation de Flash*.

7. Pour tout savoir sur FlashType et l'amélioration de l'anti-aliasing et de rendu de texte dans Flash, consultez le [Chapitre 6, *Utilisation du texte*](#) du guide *Utilisation de Flash*.
8. Consultez les didacticiels de la section « Création de graphismes » du guide *Didacticiels Flash* de l'aide de Flash.
Ils vous montrent comment utiliser les fonctionnalités telles que les dégradés de couleur, l'interpolation d'animation et les filtres graphiques.

Vous vous intéressez essentiellement à l'utilisation de vidéo :

1. Découvrez l'interface utilisateur de Flash en lisant la suite de ce guide *Bien démarrer avec Flash*.
Le chapitre 5 contient un didacticiel sur l'utilisation de la vidéo dans Flash.
2. Lisez le [Chapitre 11, *Utilisation de la vidéo*](#) du guide *Utilisation de Flash* pour plus d'informations sur les différentes manières d'utiliser la vidéo dans les documents Flash.
3. Pour savoir comment utiliser les fichiers vidéo dans ActionScript, consultez le [Chapitre 15, *Utilisation des images, du son et de la vidéo*](#) du guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

Si vous êtes un développeur Flash ne possédant pas d'expérience en développement d'applications et de périphériques portables :

1. Consultez le guide *Développement d'applications Flash Lite* pour découvrir les exigences et flux de travail spécifiques relatifs à la création d'applications et de contenu pour périphériques portables.
Ces périphériques utilisant Flash Lite, vous devez concevoir leur contenu de façon quelque peu différente du contenu de Flash Player 8. Ce guide décrit en détail ces différences, y compris les considérations relatives à la taille de l'écran, la police, les performances et la taille des fichiers.
2. Consultez le guide *Formation à ActionScript Flash Lite 1.x* pour découvrir les différences techniques spécifiques à connaître lorsque vous écrivez du code ActionScript pour le lecteur Flash Lite.

3. Consultez le *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 1.x*, ou vous trouverez des entrées, similaires à celles d'un dictionnaire, pour tous les éléments ActionScript accessibles aux applications tournant sous Flash Lite.

Si vous êtes un développeur pour appareils mobiles ou périphériques ne possédant pas d'expérience dans Flash :

1. Terminez la lecture de ce guide *Bien démarrer avec Flash*.
Ce guide vous présentera l'interface de Flash et fournit un didacticiel qui décrit la création et la publication d'une application dans Flash.
2. Lisez le guide *Bien démarrer avec Flash Lite*.
Vous y trouverez une vue d'ensemble des processus de création spécifiques au contenu Flash Lite.
3. Consultez la liste des rubriques clés disponibles dans le guide *Développement d'applications Flash Lite*.

Vous êtes un développeur Flash Lite 1.1 et vous avez besoin d'une présentation des flux de travail de Flash Professionnel 8 :

1. Lisez le guide *Bien démarrer avec Flash Lite*.
Ce guide vous présentera les nouvelles fonctions de création pour appareils mobiles dans Flash Professionnel 8.
2. Lisez le Chapitre 5, *Test du contenu Flash Lite (Flash Professionnel uniquement)* du guide *Développement d'applications Flash Lite* pour en savoir plus sur le nouvel émulateur Flash Lite et les autres fonctions de test mobiles de Flash Professionnel 8.
3. Consultez le nouveau *Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 1.x*, qui fournit une référence complète du langage ActionScript pour Flash Lite 1.0 et Flash Lite 1.1, ainsi que des exemples de code.

Exploitation du potentiel de la documentation de Flash

Le système d'aide de Macromedia Flash contient une masse d'informations et de ressources qui décrivent toutes les possibilités de création dans Flash ainsi que le langage ActionScript. En outre, de nombreuses ressources en ligne sont disponibles pour vous aider à découvrir Flash. Ce document est destiné à vous aider à naviguer parmi ces ressources et à trouver les informations qui vous aideront le mieux à atteindre vos objectifs à l'aide de Flash.

Pour en savoir plus sur l'utilisation de la documentation de Flash, consultez les sections suivantes :

Accès à la documentation Flash	37
Choix des guides appropriés	44
Ouverture du panneau Aide	47
Recherche dans le système d'aide	48
Utilisation de l'aide contextuelle	50
Impression de la documentation Flash	51
Achat de documentation imprimée	52
Discussion de la documentation Flash avec LiveDocs	52
Contrôle de l'aspect du panneau Aide	53
Obtention de mises à jour de l'aide de Flash	54
Accès à d'autres ressources en ligne relatives à Flash	43

Accès à la documentation Flash

Les tableaux suivants présentent les documents figurant dans le système d'aide de Flash :

Vous pouvez acquérir des versions imprimées de certains titres. Pour plus d'informations, visitez le site http://www.macromedia.com/go/buy_books.

Informations relatives aux fonctions

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Bien démarrer avec Flash</i>	Introduction générale aux concepts et à l'interface Flash proposant un didacticiel détaillé pour débutants. Destiné aux utilisateurs novices de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
<i>Utilisation de Flash</i>	Informations complètes sur l'ensemble des fonctions de Flash, à l'exception d'ActionScript. Destiné à tous les utilisateurs de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
<i>Aide du codage vidéo de Flash 8</i>	Informations complètes sur l'utilisation du codage vidéo de Flash 8. Destiné aux concepteurs Flash créant du contenu vidéo.	<ul style="list-style-type: none">• Affichage du codage vidéo de Flash 8 : Choisissez Aide > Utilisation du codage vidéo de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr

Didacticiels et exemples

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Didacticiels Flash</i>	Ensemble de didacticiels pas à pas qui enseignent diverses techniques de base et évoluées relatives à Flash. Destiné à tous les utilisateurs de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
<i>Exemples Flash</i>	Une collection de fichiers d'exemple présentant de nombreuses fonctions et techniques Flash ainsi qu'une description détaillée de chacune d'elles. Destiné à tous les utilisateurs de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr

ActionScript

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Formation à ActionScript 2.0 dans Flash</i>	Présentation détaillée du codage à l'aide d'ActionScript, avec de nombreux exemples de code réutilisables. Destiné aux utilisateurs novices et intermédiaires de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
<i>Guide de référence du langage ActionScript 2.0</i>	Entrées de référence de type dictionnaire pour chaque terme du langage ActionScript. Destiné à tous les utilisateurs d'ActionScript.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr

Composants

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Utilisation des composants</i>	Informations sur l'utilisation et la personnalisation des composants dans vos documents Flash. Destiné à tous les utilisateurs de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
<i>Référence du langage des composants</i>	Entrées de référence de type dictionnaire pour chaque terme de l'API des composants ActionScript. Destiné à tous les utilisateurs de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr

Extension de Flash

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Extension de Flash</i>	Informations sur l'ajout de fonctionnalités à l'outil de programmation Flash à l'aide de JavaScript. Destiné aux utilisateurs JavaScript et aux utilisateurs Flash avancés.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr

Flash Lite

Titre	Description/ Public	Emplacement
<i>Bien démarrer avec Flash Lite</i>	Informations de base au sujet des tâches de Flash Lite et considérations relatives à la programmation. Destiné aux développeurs de périphériques portables et aux utilisateurs intermédiaires de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_fr
<i>Développement d'applications Flash Lite</i>	Informations sur la création de contenu Flash pour téléphones et périphériques portables. Destiné aux développeurs de périphériques portables et aux utilisateurs intermédiaires de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash.• Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr• Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_fr

Titre	Description/ Public	Emplacement
Formation à ActionScript Flash Lite 1.x	Informations sur l'écriture de code ActionScript pour téléphones et périphériques portables. Destiné aux développeurs de périphériques portables et aux utilisateurs intermédiaires de Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash. • Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr • Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_fr
Guide de référence du langage ActionScript Flash Lite 1.x	Entrées de référence, similaires à celles d'un dictionnaire, pour chaque terme du langage ActionScript de Flash Lite 1.x. Destiné aux développeurs de périphériques portables et aux utilisateurs intermédiaires de Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • Consultation dans Flash : Choisissez Aide > Aide de Flash. • Consultation en ligne : http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr • Téléchargement du PDF : http://www.macromedia.com/go/flash_lite_documentation_fr

Accès à d'autres ressources en ligne relatives à Flash

Le tableau suivant donne une vue d'ensemble des autres ressources en ligne destinées à l'apprentissage de Flash.

Ressource	Description	Emplacement
Centre de support de Flash	TechNotes et informations d'assistance et de résolution de problèmes.	<ul style="list-style-type: none">• http://www.macromedia.com/go/flash_support_fr
Centre des développeurs de Flash	Articles et didacticiels qui vous aideront à améliorer vos compétences et à en apprendre de nouvelles.	<ul style="list-style-type: none">• http://www.macromedia.com/go/developer_fl_fr
Centre de ressources et de documentation de Flash	Versions PDF et HTML de la documentation de Flash.	<ul style="list-style-type: none">• http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr
Forums Macromedia en ligne	Discussions et informations de dépannage provenant d'utilisateurs de Flash, de représentants du service d'assistance technique et de l'équipe de développement Flash.	<ul style="list-style-type: none">• http://www.macromedia.com/go/flash_forum_fr

Ressource	Description	Emplacement
Formation Macromedia	Cours et instructions en ligne fournies par les partenaires de formation de Macromedia.	<ul style="list-style-type: none"> • www.macromedia.com/go/flash_training_fr
Flash Resource Manager (en langue anglaise uniquement)	Visionneuse alternative qui permet de consulter le système d'aide de Flash en dehors de l'application Flash.	<ul style="list-style-type: none"> • http://www.macromedia.com/go/flash_resource_manager

Choix des guides appropriés

L'aide de Flash comportant de nombreux guides, il peut être utile de savoir ce que chacun d'eux contient avant de décider de ceux que vous utiliserez. La liste suivante décrit de manière détaillée le rôle et le contenu de chaque guide :

- *Bien démarrer avec Flash* présente l'application Flash ainsi que ses fonctionnalités. Ce guide contient également une présentation de l'interface utilisateur de Flash ainsi qu'un didacticiel complet qui vous guide dans la procédure de création d'un projet Flash réel.
- Le guide *Utilisation de Flash* contient des informations complètes sur la manière d'employer les outils et les fonctionnalités de l'outil de programmation Flash, et décrit les tâches importantes suivantes :
 - Configuration de projets et de documents
 - Dessin
 - Importation de médias
 - Utilisation de divers types de médias
 - Utilisation de texte
 - Utilisation du scénario
 - Création d'animations
 - Création d'effets graphiques
 - Intégration de sources de données externes dans des projets

- Création de scripts simples à l'aide du mode Assistant de script
- Publication de vos fichiers

Le guide *Utilisation de Flash* aborde également divers thèmes plus spécialisés, comme la création de contenu accessible aux personnes moins valides ou la création de contenu pédagogique en ligne.

- Le guide *Utilisation d'ActionScript 2.0 dans Flash* fournit une description détaillée du langage ActionScript destinée aussi bien aux nouveaux rédacteurs qu'aux rédacteurs de scripts plus expérimentés. La lecture du guide *Utilisation d'ActionScript* vous permettra d'apprendre :
 - Les concepts de base de la rédaction de code
 - Les types de scripts pouvant être utilisés dans Flash, ainsi que les situations dans lesquelles utiliser chaque type
 - Comment utiliser une logique pour rédiger du code permettant de prendre des décisions
 - Comment faire en sorte que vos projets Flash répondent aux actions des utilisateurs
 - Comment rédiger du code spécifique pour accomplir les tâches les plus courantes dans Flash
- Le *Guide de référence du langage ActionScript 2.0* contient des entrées, similaires à celles d'un dictionnaire, pour chaque action, méthode et propriété de l'interface de programmation d'applications (API) ActionScript 2.0. Lorsque vous maîtrisez les notions de base relatives à la rédaction de code ActionScript, cette référence permet d'accéder rapidement à des termes ActionScript spécifiques qui vous serviront pour accomplir des tâches particulières. Chaque entrée contient une description détaillée de la syntaxe et de la fonction du terme ainsi que des exemples de code réel que vous pouvez coller dans le panneau Actions de Flash et exécuter vous-même.

- *Utilisation des composants* contient des informations sur l'utilisation et la configuration des composants dans un document Flash. Les *Composants* sont des éléments réutilisables de l'interface utilisateur tels que les boutons, les menus, etc. que vous pouvez utiliser dans vos propres projets sans avoir à les créer ni à en rédiger entièrement le script. Certains composants ne sont pas conçus pour être affichés, mais plutôt pour stocker et gérer des données pour votre application. Le guide *Utilisation des composants* contient également des informations sur la création de vos composants personnels réutilisables à l'aide d'ActionScript.
- Le guide *Référence du langage des composants* contient des entrées, similaires à celles d'un dictionnaire, pour chaque méthode et propriété disponibles pour chaque composant fourni avec Flash. Ces API permettent de contrôler le comportement des composants. Lorsque vous maîtrisez les notions de base relatives à l'utilisation des composants, cette référence permet d'accéder rapidement à des API spécifiques qui vous serviront pour accomplir des tâches particulières.
- Le guide *Didacticiels Flash* contient de nombreux didacticiels destinés à vous fournir une aide pas à pas dans l'exécution de tâches spécifiques de Flash. Chaque didacticiel fait référence à une fonctionnalité ou tâche spécifique de Flash et inclut un fichier FLA complété que vous pouvez ouvrir pour consulter et vérifier vos résultats. Les fichiers associés à chaque didacticiel se trouvent sur votre disque dur, dans le répertoire de l'application Flash sous Exemples et didacticiels\Didacticiel_ressources.
- *Exemples Flash* contient une série d'exemples de fichiers FLA destinés à illustrer des fonctionnalités spécifiques ou des techniques utilisées couramment dans Flash. Un exemple diffère d'un didacticiel en ce sens qu'il ne se compose que du fichier FLA que vous pouvez ouvrir dans Flash, d'une description de la manière dont le fichier est construit et de la technique dont il fait la démonstration. Les exemples ne contiennent pas d'instructions détaillées permettant de recréer le fichier. Les fichiers FLA de chaque exemple se trouvent sur votre disque dur, dans le répertoire de l'application Flash sous Exemples et didacticiels\Exemples.

- *Développement d'applications Flash Lite* fournit des techniques et des conseils permettant de créer du contenu et des applications pour Flash Lite, la version de Flash Player conçue pour les téléphones et autres périphériques portables. Comme Flash Lite prend en charge des fonctionnalités différentes que celle que prend en charge la version pour ordinateurs de bureau de Flash Player, les techniques de création de contenu pour Flash Lite diffèrent de celles de création de contenu pour cette version de Flash.
- *Utilisation de Flash Lite 1.x ActionScript* fournit une description détaillée des fonctionnalités ActionScript disponibles dans Flash Lite 1.0 et 1.1 ainsi que de la manière d'exécuter des tâches de script courantes lorsque vous utilisez Flash Lite.
- Le *Guide de référence de Flash Lite 1.x ActionScript* contient des entrées, similaires à celles d'un dictionnaire, pour chaque action, méthode et propriété disponibles dans Flash Lite 1.0 et 1.1. Chaque entrée contient les informations détaillées relatives à la syntaxe et à la fonction du terme, ainsi que des exemples de code.

Utilisation du système d'aide de Flash

Le système d'aide de Flash comporte de nombreuses fonctions qui vous aideront à trouver les informations que vous cherchez. Les sections suivantes expliquent comment utiliser le système d'aide de Flash de la manière la plus efficace.

Ouverture du panneau Aide

Le panneau Aide de Flash contient l'ensemble des informations d'assistance aux utilisateurs fournies avec l'application Flash.

Pour accéder à l'aide et au sommaire :

1. Pour ouvrir le panneau Aide, choisissez Aide > Aide de Flash ou appuyez sur F1.
2. Si le sommaire n'est pas visible, cliquez sur le bouton Sommaire pour l'afficher.



La liste des guides disponibles s'affiche.

3. Cliquez sur le titre d'un livre pour l'ouvrir et afficher ses rubriques.
4. Cliquez sur un titre de rubrique pour l'afficher.

REMARQUE

La hiérarchie des rubriques de la rubrique en cours s'affiche en haut de chaque page d'aide.

Recherche dans le système d'aide

Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8 offrent des possibilités de recherche étendues vous permettant d'accéder facilement aux informations recherchées. Dans le panneau Aide de Flash, vous pouvez rechercher les pages d'aide contenant des mots ou des expressions spécifiques.

Vous pouvez effectuer une recherche dans l'aide de Flash de l'une des manières suivantes :

Les recherches de **mots seuls** renvoient une liste de pages d'aide contenant le mot indiqué. Par exemple, vous pouvez saisir **scénario** dans le champ de recherche. Cette recherche renverra la liste des pages d'aide contenant le mot *scénario* ou *Scénario*.

Les recherches de **mots multiples** renvoient une liste de pages d'aide contenant chacune tous les termes recherchés. Dans ce cas, le mot *et* est implicite dans la recherche. Par exemple, vous pouvez saisir **clip animation** dans le champ de recherche. Cette action renverra une liste de pages contenant à la fois *clip* et *animation*, c'est-à-dire *clip d'animation*, *animation clip*, *clip...animation*, etc.

Les recherches **Explicit AND/OR (ET/OU explicite)** utilisent les mots *et* ou *ou* pour affiner les résultats de la recherche. Par exemple, vous pouvez saisir **scénario and image-clé or interpolation** dans le champ de recherche. Cette action renverra la liste des pages d'aide contenant *scénario* et *image-clé*, ainsi que celle des pages d'aide contenant *scénario* et *interpolation*.

Les recherches d'**expression précise** permettent d'utiliser des guillemets afin de ne retourner que les pages contenant l'expression précise que vous entrez. Par exemple, vous pouvez saisir « **interpolation de mouvement** » dans le champ de recherche. Cette action renverra une liste des pages d'aide contenant la phrase *interpolation de mouvement*, et non des pages contenant des occurrences séparées de *mouvement* et *interpolation*.

Les recherches d'**expressions précises avec AND/OR explicite** permettent de combiner des guillemets et les mots *and* (et) ou *or* (ou) pour affiner davantage vos recherches. Par exemple, vous pouvez saisir « **interpolation de mouvement** » et « **ActionScript** » dans le champ de recherche. Cette action renverra une liste de pages contenant à la fois la phrase *interpolation de mouvement* et le mot *ActionScript*.

Pour rechercher un mot ou une expression dans le panneau Aide :

1. Dans le menu Catégorie, sélectionnez une catégorie de guides à rechercher.
Pour effectuer la recherche dans tous les guides, sélectionnez Tous les sujets.
2. Entrez un mot ou une phrase dans la zone de texte, puis cliquez sur Rechercher.
Une liste des rubriques d'aide contenant le mot ou la phrase s'affiche ; elle est organisée par guide.
3. Cliquez sur une rubrique d'aide pour la sélectionner dans la liste.
La rubrique s'affiche dans le volet Sommaire du panneau Aide. Le chemin d'accès de la rubrique dans le sommaire de l'aide figure en haut de chaque page d'aide.

REMARQUE

Cliquez sur Effacer pour revenir au Sommaire.

Pour trouver des informations de référence au sujet d'un terme ActionScript spécifique, consultez le *Guide de référence du langage ActionScript 2.0* ou la fonction de recherche.

Pour rechercher un mot ou une expression dans une page d'aide spécifique :

1. Accédez à la page d'aide dans laquelle vous voulez effectuer la recherche.
2. Cliquez dans la page d'aide de manière à la rendre active.
3. Appuyez sur Ctrl+F (Windows) ou sur Commande+F (Macintosh).
4. Dans la boîte de dialogue Rechercher, entrez le mot ou l'expression que vous voulez rechercher, puis cliquez sur Suivant.

Si le mot ou l'expression en question figure sur la page actuelle, il est mis en surbrillance dans le panneau Aide.

Utilisation de l'aide contextuelle

Le panneau Aide contient des informations de référence contextuelles auxquelles il est possible d'accéder depuis le panneau Actions. En cliquant sur un terme ActionScript dans le panneau Actions, vous pouvez afficher les informations d'aide sur ce terme.

Pour accéder à l'aide contextuelle depuis le panneau Actions :

1. Pour sélectionner un élément de référence, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Sélectionnez un élément dans la fenêtre de la boîte à outils du panneau Actions (dans la partie gauche du panneau Actions).
 - Sélectionnez un élément ActionScript dans la fenêtre de script du panneau Actions.
 - Placez le point d'insertion avant un terme ActionScript dans la fenêtre de script du panneau Actions.
2. Pour ouvrir la page de référence de l'élément sélectionné dans le panneau Aide, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Appuyez sur la touche F1.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément et sélectionnez Afficher l'aide.
 - Cliquez sur Référence au-dessus de la fenêtre de script.



Pour accéder à l'aide contextuelle depuis un panneau Flash :

- Cliquez sur le menu contextuel du panneau et choisissez Aide.

Pour accéder à l'aide contextuelle depuis une boîte de dialogue :

- Cliquez sur l'icône Aide de la boîte de dialogue.

REMARQUE

Le guide *Didacticiels Flash* du volet Aide contient de nombreux didacticiels qui vous présenteront les fonctionnalités de Flash. Ces didacticiels vous permettent de vous entraîner sur des exemples isolés. Si vous découvrez Flash ou si vous n'en avez utilisé que quelques fonctions, commencez par le guide *Didacticiels Flash*.

Impression de la documentation Flash

Les versions imprimables de tous les guides inclus dans le système d'aide Flash sont disponibles sur le site Web de Macromedia. Vous pouvez également imprimer des pages d'aide distinctes depuis le panneau Aide de Flash.

Pour imprimer un guide ou un chapitre spécifique depuis le site Web de Macromedia :

1. Consultez la page de documentation Macromedia Flash à l'adresse : http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr.
2. Recherchez le fichier PDF correspondant au guide que vous souhaitez imprimer.
3. Téléchargez le fichier PDF.
4. Ouvrez le fichier PDF dans Adobe Reader.
5. Imprimez le fichier, ou rien qu'un de ses chapitres si vous le préférez.

Le contrat de licence utilisateur final Flash vous permet d'imprimer les versions PDF de la documentation auprès des magasins de copie au détail le cas échéant.

Pour imprimer une page spécifique de l'aide :



1. Cliquez sur Imprimer dans la barre d'outils du panneau Aide.
2. Dans la boîte de dialogue Imprimer, sélectionnez l'imprimante et les autres options d'impression, puis cliquez sur Imprimer.

Vous pouvez également acheter les versions imprimées des guides dans le magasin en ligne de Macromedia à l'adresse suivante,

www.macromedia.com/go/books_and_training.

Achat de documentation imprimée

Pour acheter des versions imprimées de la documentation Flash, accédez à l'adresse www.macromedia.com/go/books.

Discussion de la documentation Flash avec LiveDocs

La documentation Flash accessible dans le panneau Aide de Flash peut également s'obtenir en ligne, au format LiveDocs. Pour trouver la page équivalente sur le site Web LiveDocs, il suffit de cliquer sur le lien Commentaires sur LiveDocs dans le bas d'une page d'aide du panneau Aide. Le site Flash LiveDocs est accessible à l'adresse http://livedocs.macromedia.com/go/livedocs_flash_fr.

L'un des avantages de LiveDocs réside dans la possibilité de consulter des commentaires qui clarifient la documentation ou qui corrigent des problèmes rencontrés après la publication d'un logiciel. LiveDocs n'est pas un endroit où soumettre des demandes d'assistance. N'y posez par exemple pas de questions au sujet de code que vous ne parvenez pas à faire fonctionner ou sur la manière d'accomplir une tâche précise. LiveDocs est un endroit destiné à fournir du feedback au sujet de la documentation (par exemple si vous remarquez une phrase ou un paragraphe qui mériterait d'être clarifié).

Lorsque vous cliquez sur le lien permettant d'ajouter un commentaire dans LiveDocs, vous verrez plusieurs remarques relatives au type de commentaires admis sur le système. Lisez attentivement ces instructions, faute de quoi vous risquez de voir votre commentaire supprimé du site Web s'il n'y est pas conforme.

Si vous voulez poser une question au sujet de Flash, posez-la dans les forums Web de Macromedia Flash : http://www.macromedia.com/go/flash_forum_fr. Les forums Web sont le meilleur endroit où poser vos questions, car ils sont consultés par de nombreux employés de Macromedia, des volontaires de l'équipe Macromedia, des gestionnaires et membres de groupes d'utilisateurs Macromedia, voire des rédacteurs techniques.

Contrôle de l'aspect du panneau Aide

Vous pouvez contrôler l'apparence du panneau Aide dans Flash.

Agencement du panneau Aide dans l'espace de travail Flash

Vous pouvez agencer la position du panneau Aide dans l'espace de travail de manière à optimiser son fonctionnement. Vous pouvez facilement contrôler la taille de la zone d'affichage ainsi que l'endroit et le moment où le panneau Aide doit être affiché. Pour plus d'informations sur l'utilisation des panneaux, consultez la section *Utilisation des panneaux et de l'inspecteur des propriétés*, page 83.

Pour disposer le panneau Aide en position ancrée :

1. Ancrez le panneau Aide dans la position souhaitée.
2. Ouvrez le panneau Aide s'il n'est pas déjà ouvert.
3. Faites glisser la barre de fractionnement entre ce panneau ou groupe de panneaux et la fenêtre Document de manière à voir la zone Scène.
4. Appuyez sur F1 pour réduire et développer le panneau Aide selon vos besoins.

Pour disposer le panneau Aide en position désancrée (flottante) :

1. Désancez le panneau Aide dans la position souhaitée.
2. Ouvrez le panneau Aide s'il n'est pas déjà ouvert.
3. Redimensionnez la fenêtre du panneau.
4. Appuyez sur F1 pour ouvrir ou fermer le panneau Aide selon vos besoins.

Dans Windows, vous pouvez modifier la taille du texte dans le panneau Aide en cliquant dans une rubrique, puis en tournant la molette de la souris tout en maintenant la touche CTRL enfoncée. La taille du texte dans votre navigateur Web est également modifiée.

Modification de la taille du texte affiché dans le panneau Aide

Si vous utilisez un ordinateur portable, il peut être utile d'agrandir le texte affiché dans le panneau Aide. Vous pouvez modifier la taille du texte dans le panneau Aide en modifiant la taille du texte dans votre navigateur Web.


Pour modifier la taille du texte affiché dans le panneau Aide à l'aide de votre navigateur :

- Ouvrez votre navigateur et suivez les instructions pour agrandir le texte dans votre navigateur. Vous devez redémarrer Flash pour que le changement soit effectif.

Obtention de mises à jour de l'aide de Flash

La fonction de mise à jour de Flash vous permet d'actualiser votre système d'aide en y ajoutant de nouveaux documents ou les dernières modifications en date, y compris des procédures et des leçons. Pour savoir si de nouvelles informations sont disponibles, cliquez sur le bouton Mettre à jour.

Pour mettre à jour l'aide de Flash :

1. Vérifiez que vous êtes connecté à Internet.
-  2. Cliquez sur Mettre à jour dans la barre d'outils du panneau Aide et suivez les instructions pour télécharger la mise à jour du système d'aide.

Lorsqu'une mise à jour de l'aide est disponible, Macromedia crée et envoie un nouveau fichier PDF de chaque guide mis à jour sur sa page de documentation à l'adresse http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr.

L'espace de travail de Macromedia Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8 se compose d'une scène, où vous placez les objets médias, d'un inspecteur des propriétés, destiné à l'organisation et la modification des ressources médias, d'un panneau Outils comportant des outils de création et de modification de contenu d'image, ainsi que de nombreux autres panneaux qui permettent d'accéder aux multiples fonctionnalités de Flash. Pour plus d'informations sur l'espace de travail, consultez les sections suivantes :

Utilisation de la page de démarrage	57
Utilisation de la scène	59
Utilisation du scénario	61
Utilisation des images et des images-clés	66
Utilisation des calques	69
Présentation de la barre d'outils principale et de la barre d'édition	76
Utilisation du panneau Outils	77
Utilisation de la grille, des guides et des règles	79
Utilisation des panneaux et de l'inspecteur des propriétés	83

Vous pouvez sélectionner les préférences pour modifier l'espace de travail Flash par défaut. Les menus contextuels et les raccourcis clavier vous permettent de naviguer facilement dans l'environnement auteur de Flash. Des fonctions spéciales d'accessibilité à l'espace de travail vous offrent d'autres raccourcis clavier vous permettant de naviguer dans les panneaux et les boîtes de dialogue sans avoir à utiliser la souris. Pour plus d'informations, consultez les sections suivantes :

Définition des préférences de Flash	89
Personnalisation des raccourcis clavier	96
Utilisation des menus contextuels	98
Accessibilité dans l'environnement auteur Flash	99

Présentation des fichiers Flash

Le type de fichier Flash primaire (fichier FLA) contient 3 types d'informations de base composant un document Flash. Parmi ces types figurent, notamment :

Objets multimédia représentent les différents objets comme les graphiques, le texte, le son et la vidéo composant le contenu de votre document Flash. L'importation ou la création de ces éléments dans Flash ainsi que leur disposition sur la scène et dans le scénario vous permet de déterminer le contenu visible par les lecteurs de votre document ainsi que le moment de son affichage.

Le **scénario** permet d'indiquer à Flash quand faire apparaître des objets multimédia spécifiques sur la scène. Le scénario est similaire à une feuille de calcul qui va de gauche à droite, chaque colonne représentant le temps. Les lignes représentent des calques, le contenu des calques supérieurs apparaissant au-dessus du contenu des calques inférieurs sur la scène.

Le **code ActionScript** est le code de programmation que vous ajoutez aux documents Flash pour les faire répondre aux interactions des utilisateurs et pour mieux contrôler le comportement de vos documents Flash. Si vous pouvez réaliser de nombreuses choses dans Flash sans ActionScript, l'emploi d'ActionScript offre bien plus de possibilités.

Flash permet d'utiliser de nombreux types de fichiers. Chaque type a un rôle différent. La liste suivante décrit chaque type de fichiers et son application :

- Les fichiers FLA sont les principaux fichiers utilisés dans Flash. Ils contiennent les informations de base sur les médias, le scénario et les scripts d'un document Flash.
- Les fichiers SWF sont des versions compressées des fichiers FLA. Ce sont ces fichiers que vous afficherez dans une page Web.
- Les fichiers AS sont des fichiers ActionScript. Vous pouvez utiliser ces fichiers si vous préférez conserver tout ou partie de votre code ActionScript en dehors de vos fichiers FLA. Ils peuvent s'avérer utiles pour l'organisation du code et pour les projets où plusieurs personnes travaillent sur différentes parties du contenu Flash.
- Les fichiers SWC contiennent les composants Flash réutilisables. Chaque fichier SWC contient un clip compilé, du code ActionScript et de nombreux autres actifs requis par le composant.

- Les fichiers ASC servent à stocker le code ActionScript qui sera exécuté sur un ordinateur exécutant Flash Communication Server. Ces fichiers permettent de déployer une logique côté serveur qui fonctionne en combinaison avec le code ActionScript d'un fichier SWF.
- Les fichiers JSFL sont des fichiers JavaScript qui permettent d'ajouter de nouvelles fonctionnalités à l'outil de programmation Flash. Reportez-vous au guide *Extension de Flash* pour plus d'informations.
- Les fichiers FLP sont des fichiers de projet Flash (Flash Professionnel uniquement). Vous pouvez utiliser des projets Flash pour gérer plusieurs fichiers de documents en même temps. Les projets Flash vous permettent de regrouper plusieurs fichiers associés pour créer des applications complexes.

Familiarisation avec l'espace de travail

La section suivante fournit une présentation détaillée des outils, panneaux et autres éléments de l'espace de travail de Flash.

Utilisation de la page de démarrage

Lorsque Flash est en cours d'exécution et qu'aucun document n'y est ouvert, la page de démarrage s'affiche. Elle permet d'accéder aisément aux actions les plus courantes.

La page de démarrage contient les quatre zones suivantes :

Ouvrir un élément récent vous permet d'ouvrir vos documents les plus récents. Vous pouvez également afficher la boîte de dialogue Ouvrir fichier en cliquant sur l'icône Ouvrir.

Créer nouveau répertorie les types de fichiers Flash, tels que les documents Flash et les fichiers ActionScript. Vous pouvez créer rapidement un nouveau fichier en cliquant sur le type de fichier voulu dans la liste.

Créer à partir d'un modèle répertorie les modèles les plus couramment utilisés pour créer de nouveaux documents Flash. Vous pouvez créer un nouveau fichier en cliquant sur le modèle voulu dans la liste.

Supplément vous relie au site Web Macromedia Flash Exchange, à partir duquel vous pouvez télécharger des applications d'aide pour Flash, des extensions de Flash et d'autres informations associées.

La page de démarrage offre également un accès rapide aux ressources de l'Aide. Vous pouvez suivre une visite guidée de Flash, découvrir les ressources de documentation de Flash et rechercher des utilitaires de Formations Agréées Macromedia.

Pour la masquer :

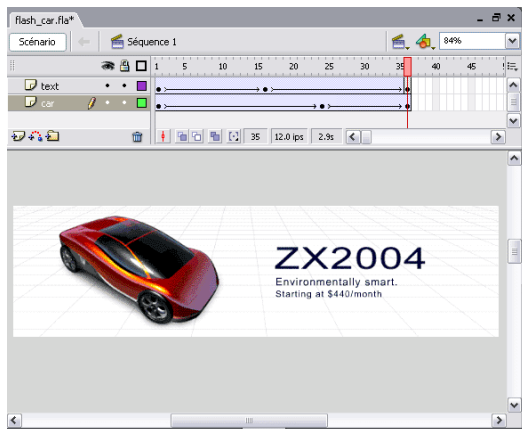
- Sur la page de démarrage, sélectionnez Ne plus afficher.

Pour afficher de nouveau la page de démarrage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- (Windows) Sélectionnez Edition > Préférences et cliquez sur Afficher la page de démarrage dans l'onglet Général.
- (Macintosh) Sélectionnez Flash > Préférences et cliquez sur Afficher la page de démarrage dans l'onglet Général.

Utilisation de la scène

La scène est la zone rectangulaire dans laquelle vous placez du contenu graphique (illustrations vectorielles, zones de texte, boutons, graphiques bitmap importés, clips vidéo, etc) lors de la création de documents Flash. La scène de l'environnement auteur de Flash représente l'espace rectangulaire de Macromedia Flash Player, ou d'une fenêtre de navigateur Web, dans lequel votre document Flash est affiché pendant la lecture. Vous pouvez effectuer un zoom avant/arrière pour modifier l'affichage de la scène.



La grille, les repères et les règles vous permettent de positionner le contenu avec précision sur la scène. Pour plus d'informations, consultez la section [Utilisation de la grille, des guides et des règles](#), page 79.

Zoom

Pour afficher l'ensemble de la scène à l'écran ou visualiser une portion particulière de votre dessin à fort agrandissement, vous pouvez modifier le niveau de zoom. Le zoom maximal dépend de la résolution de votre moniteur et de la taille du document. La valeur minimale de zoom arrière sur la scène est de 8 %. La valeur maximale de zoom avant sur la scène est de 2 000 %.

Pour agrandir ou réduire la vue de la scène, procédez d'une des façons suivantes :

- Pour zoomer sur un élément particulier, sélectionnez l'outil Zoom dans le panneau Outils et cliquez sur l'élément. Pour basculer l'outil Zoom entre le zoom avant et le zoom arrière, utilisez les modificateurs Agrandir ou Réduire (situés en bas du panneau Outils lorsque l'outil Zoom est sélectionné) ou cliquez en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) enfoncée.



- Pour faire un zoom avant sur une zone spécifique de votre dessin, tracez un cadre de sélection sur la scène avec l'outil Zoom. Flash définit le facteur de zoom de sorte que le cadre de sélection spécifié remplisse la fenêtre.
- Pour faire un zoom avant ou arrière sur l'ensemble de la scène, sélectionnez Affichage > Zoom avant ou Affichage > Zoom arrière.
- Pour faire un zoom avant ou arrière d'un pourcentage spécifique, sélectionnez Affichage > Zoom et sélectionnez un pourcentage dans le sous-menu, ou sélectionnez un pourcentage dans la zone de zoom située dans le coin supérieur droit du scénario.
- Pour redimensionner la scène afin de l'ajuster à la fenêtre d'application, sélectionnez Affichage > Zoom > Ajuster à la fenêtre.
- Pour afficher le contenu de l'image actuelle, sélectionnez Affichage > Zoom > Afficher tout, ou choisissez Afficher tout dans la zone de zoom de la fenêtre de l'application (coin supérieur droit). Si la séquence est vide, toute la scène est affichée.
- Pour afficher toute la scène, sélectionnez Affichage > Zoom > Afficher une image ou choisissez Afficher une image dans la zone de zoom du coin supérieur droit du scénario.
- Pour afficher l'espace de travail entourant la scène, choisissez Affichage > Zone de travail. L'espace de travail est affiché en gris clair. Utilisez la commande Zone de travail pour afficher les éléments d'une séquence qui sont partiellement ou totalement en dehors de la scène. Par exemple, pour faire en sorte que le vol d'un oiseau passe par une image, vous devrez d'abord placer l'oiseau en dehors de la scène dans l'espace de travail, puis l'animer sur la scène.

Déplacement de la vue de la scène

Il est possible que vous ne puissiez pas voir l'ensemble de la scène lorsque vous faites un zoom avant. L'outil Main vous permet de déplacer la scène de manière à changer la vue sans avoir à changer le zoom.

Pour déplacer la vue de la scène :

1. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Main. Pour basculer temporairement entre l'outil Main et un autre outil, appuyez sur la barre d'espace et cliquez sur l'outil souhaité dans le panneau Outils.
2. Faites glisser la scène.

Utilisation du scénario

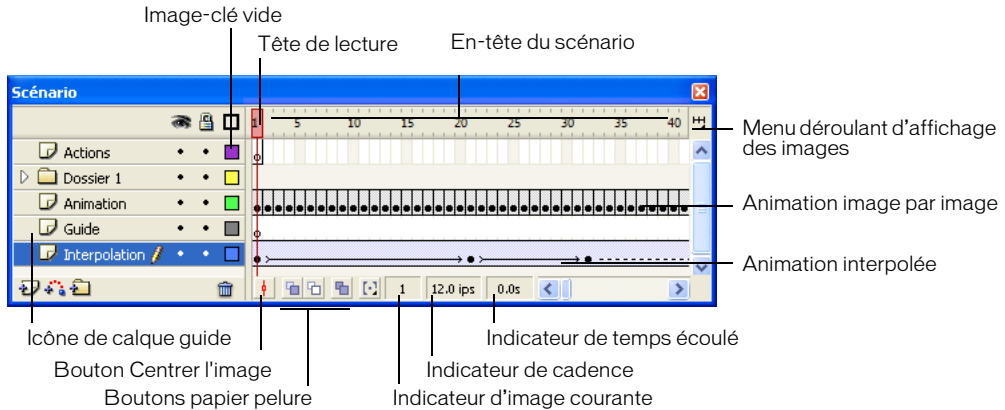
Le scénario organise et contrôle le contenu d'un document au fil du temps dans des calques et des images. Tout comme les films, les documents Flash divisent les périodes de temps en images. Les calques sont semblables à des bandes de film empilées les unes sur les autres, chacune contenant une image différente qui apparaît sur la scène. Les principaux composants du scénario sont les calques, les images et la tête de lecture.

Les calques d'un document sont répertoriés dans une colonne affichée sur la gauche du scénario. Les images contenues dans chaque calque sont affichées sur une ligne à droite du nom du calque. L'en-tête du scénario, situé en haut du scénario, affiche le numéro des images. La tête de lecture indique l'image actuellement affichée sur la scène. Pendant la lecture d'un document Flash, la tête de lecture défile de gauche à droite dans le scénario.

La barre d'état du scénario, affichée en bas de ce dernier, indique le numéro de l'image sélectionnée, la cadence d'image actuelle et le temps écoulé jusqu'à l'image actuelle.

REMARQUE

Lors de la lecture d'une animation, la vitesse réelle des images est indiquée. Elle peut être différente de la vitesse des images du document, si l'ordinateur ne peut pas calculer et afficher l'animation assez rapidement.



Vous pouvez modifier la manière dont les images sont affichées dans le scénario. Vous pouvez également afficher les vignettes du contenu des images dans le scénario. Le scénario indique les endroits auxquels un document contient des effets animés (animation image par image, animation interpolée ou trajectoires de mouvement, par exemple). Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 10, *Création de mouvement* du guide *Utilisation de Flash*.

Les commandes de la section des calques du scénario vous permettent d'afficher, de masquer, de verrouiller ou de déverrouiller les calques, de même qu'en afficher le contenu sous forme de contours. Pour plus d'informations, consultez la section *Modification des calques et dossiers de calques*, page 73.

Vous pouvez insérer, supprimer, sélectionner et déplacer des images dans le scénario. Vous pouvez également faire glisser des images vers un nouvel emplacement du même calque ou d'un calque différent. Pour plus d'informations, consultez la section *Utilisation d'images dans le scénario*, page 66.

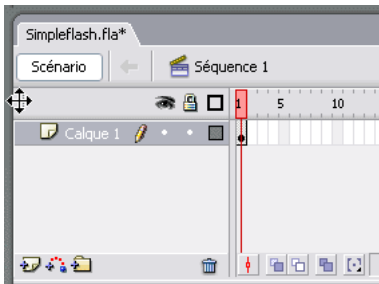
Modification de l'apparence du scénario

Par défaut, le scénario est affiché en haut de la fenêtre principale de l'application, au-dessus de la scène. Pour changer sa position, vous pouvez ancrer le scénario en bas ou sur les côtés de la fenêtre de l'application, ou encore afficher le scénario dans sa propre fenêtre. Vous pouvez également masquer le scénario.

Vous pouvez redimensionner le scénario de manière à changer le nombre de calques et d'images visibles. Lorsque le scénario contient plus de calques qu'il ne peut en afficher, vous pouvez afficher les calques supplémentaires à l'aide des barres de défilement situées sur la droite du scénario.

Pour déplacer le scénario lorsqu'il est ancré à la fenêtre de l'application :

- Tirez la poignée à gauche du mot *Scénario* dans la barre de titre du panneau.



Pour ancrer un scénario désancré :

- Faites glisser la barre de titre du scénario vers un bord de la fenêtre de l'application. Faites-le glisser avec la touche Ctrl enfoncée pour empêcher son ancrage.

Pour agrandir ou réduire les champs de nom des calques :

- Faites glisser la barre séparant les noms des calques et les images du scénario.

Pour redimensionner le scénario, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si le scénario est ancré à la fenêtre principale de l'application, faites glisser la barre séparant le scénario de la scène.
- Si le scénario n'est pas ancré à la fenêtre principale de l'application, faites glisser le coin inférieur droit (Windows) ou la case de redimensionnement située dans le coin inférieur droit (Macintosh).

Déplacement de la tête de lecture

La tête de lecture se déplace dans le scénario, pendant la lecture du document, pour indiquer l'image actuellement affichée sur la scène. L'en-tête du scénario affiche le numéro des images de l'animation. Pour afficher une image sur la scène, vous devez déplacer la tête de lecture vers cette image dans le scénario.

Lorsque vous travaillez avec de nombreuses images qui ne peuvent pas être toutes affichées en même temps dans le scénario, vous pouvez déplacer la tête de lecture le long du scénario de manière à afficher aisément une image spécifique.

Pour atteindre une image :

- Cliquez sur l'emplacement de l'image dans l'en-tête du scénario ou faites glisser la tête de lecture vers la position souhaitée.

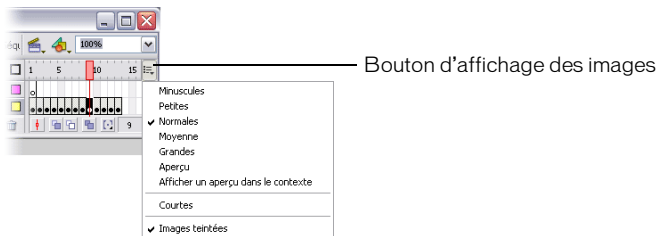


Pour centrer le scénario sur l'image actuelle :

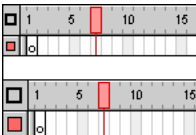
- Cliquez sur le bouton Centrer l'image en bas du scénario.

Changement de l'affichage des images dans le scénario

Vous pouvez modifier la taille des images dans le scénario et ajouter de la couleur à des séquences d'images de manière à les mettre en évidence. Vous pouvez également inclure un aperçu du contenu des images sous forme de vignettes dans le scénario. Ces vignettes sont utiles pour avoir une vue d'ensemble de l'animation, mais nécessitent de l'espace écran supplémentaire.



Menu déroulant d'affichage des images



Options d'affichage des images Normales et Courtes

Pour changer l'affichage des images dans le scénario :

1. Cliquez sur le bouton d'affichage des images situé dans le coin supérieur droit du scénario pour afficher le menu déroulant d'affichage des images.
2. Effectuez votre sélection parmi les options suivantes :
 - Pour changer la largeur des cellules des images, sélectionnez Minuscules, Petites, Normales, Moyennes ou Grandes. L'option Grandes permet de visualiser les détails des courbes audio.
 - Pour réduire la hauteur des lignes de cellules, sélectionnez Courtes.
 - Pour activer ou désactiver la teinte des séquences d'images, sélectionnez Images teintées.
 - Pour afficher des vignettes du contenu de chaque image mises à l'échelle en fonction des images du scénario, sélectionnez Aperçu. La taille apparente du contenu peut varier.

- Pour afficher une vignette de chaque image (y compris l'espace vide), sélectionnez Afficher un aperçu dans le contexte. Cette option permet de visualiser la manière dont les éléments se déplacent au sein de leurs images au cours de l'effet animé. Toutefois, les aperçus sont généralement plus petits qu'avec l'option Afficher un aperçu.

Utilisation des images et des images-clés

Une image-clé est une image dans laquelle vous définissez les changements des propriétés d'un objet pour une animation, ou dans laquelle vous incluez du code ActionScript afin de contrôler un aspect du document. Flash peut interpoler, ou remplir automatiquement, les images situées entre les images-clés que vous définissez, de manière à produire des animations fluides. Les images-clés facilitent la création des animations car elles évitent d'avoir à tracer chacune de leurs images. Vous pouvez modifier aisément la longueur d'un effet animé interpolé en faisant glisser une image-clé dans le scénario.

L'ordre d'apparition des images et des images-clés dans le scénario détermine celui de leur affichage dans une application Flash. Vous pouvez organiser les images-clés différemment dans le scénario afin de modifier la séquence des événements dans l'animation.

Utilisation d'images dans le scénario

Dans le scénario, vous travaillez avec des images et des images-clés en les plaçant dans l'ordre correspondant à celui dans lequel vous souhaitez que les objets apparaissent dans les images. Vous pouvez changer la longueur d'un effet animé interpolé en faisant glisser une image-clé dans le scénario.

Vous pouvez effectuer les modifications suivantes sur les images et les images-clés :

- Insérer, sélectionner, supprimer et déplacer des images ou des images-clés.
- Faire glisser des images et des images-clés vers un nouvel emplacement du même calque ou d'un calque différent.
- Copier et coller des images et des images-clés.
- Convertir des images-clés en images.
- Faire glisser un élément du panneau Bibliothèque vers la scène de manière à l'ajouter à l'image-clé actuelle.

Le scénario affiche les images interpolées d'un effet animé. Pour plus d'informations sur la modification d'images interpolées, reportez-vous à la section *Création de mouvement* du guide *Utilisation de Flash*.

Flash offre deux méthodes distinctes pour sélectionner les images dans le scénario. Avec la sélection basée sur images (paramètre par défaut), vous sélectionnez séparément les images dans le scénario. Avec la sélection basée sur plages, vous sélectionnez toute une séquence d'images (d'une image-clé à la suivante) en cliquant sur n'importe quelle image de cette séquence. Vous pouvez spécifier une sélection basée sur plages dans les préférences Flash.

Pour définir une sélection basée sur plages :

1. Sélectionnez Edition > Préférences.
2. Sélectionnez la catégorie Général.
3. Dans la section Scénario, activez l'option Sélection basée sur plages.
4. Cliquez sur OK.

Pour plus d'informations, consultez la section *Définition des préférences de Flash*.

Pour insérer des images dans le scénario, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour insérer une nouvelle image, sélectionnez Insertion > Image.
- Pour créer une image-clé, choisissez Insertion > Image-clé. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Macintosh) sur l'image dans laquelle placer l'image-clé, puis choisir Insérer une image-clé dans le menu contextuel.
- Pour créer une image-clé vide, choisissez Insertion > Image-clé vide ou cliquez avec le bouton droit (Windows) ou en appuyant sur la touche Ctrl (Macintosh) sur l'image dans laquelle placer l'image-clé, puis choisissez Insérer une image-clé vide dans le menu contextuel.

Pour sélectionner une ou plusieurs images dans le scénario :

- Pour sélectionner une image, cliquez dessus. Si vous avez activé l'option Sélection basée sur plages dans la boîte de dialogue Préférences, le fait de cliquer sur une image sélectionne toute la séquence d'images comprise entre deux images-clés. Pour plus d'informations, consultez la section *Définition des préférences de Flash*.
- Pour sélectionner plusieurs images contiguës, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur les autres images.
- Pour sélectionner plusieurs images non contiguës, maintenez la touche Ctrl (Windows) ou Commande (Macintosh) enfoncée, puis cliquez sur les autres images.

Pour sélectionner toutes les images d'un scénario :

- Choisissez Edition > Scénario > Sélectionner toutes les images.

Pour supprimer ou modifier une image ou une image-clé, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour supprimer une image, une image-clé ou une séquence d'images, sélectionnez l'image, l'image-clé ou la séquence, choisissez Edition > Scénario > Supprimer les images, ou cliquez avec le bouton droit (Windows) ou en appuyant sur la touche Contrôle (Macintosh) sur l'image, l'image-clé ou la séquence et choisissez Supprimer les images à partir du menu contextuel. Les images environnantes demeurent inchangées.
- Pour déplacer une image-clé ou une séquence d'images et leur contenu, faites-la glisser vers l'emplacement souhaité.
- Pour étendre la durée d'une animation d'image-clé, faites-la glisser tout en maintenant la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) enfoncée, vers l'image finale de la nouvelle séquence.
- Pour copier une image-clé ou une séquence d'images en la faisant glisser, cliquez tout en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou sur la touche Option (Macintosh) et faites glisser l'image-clé vers l'emplacement souhaité.
- Pour copier et coller une image ou une séquence d'images, sélectionnez-la et choisissez Edition > Scénario > Copier les images. Sélectionnez une image ou séquence à remplacer et choisissez Edition > Scénario > Coller les images.

- Pour convertir une image-clé en image, sélectionnez-la et choisissez Edition > Scénario > Supprimer l'image-clé. Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris (Windows) ou tout en appuyant sur la touche Contrôle (Macintosh) sur l'image ou la séquence et choisir Supprimer l'image-clé dans le menu contextuel. Le contenu sur la scène de l'image-clé effacée et toutes les images comprises entre elle et l'image-clé suivante sont remplacées par le contenu, sur la scène, de l'image précédant l'image-clé effacée.
- Pour changer la longueur d'une séquence interpolée, faites glisser l'image-clé de début ou de fin vers la gauche ou la droite. Pour changer la longueur d'une séquence d'animation image par image, consultez la section *Création d'animation image par image* du guide *Utilisation de Flash*.
- Pour ajouter un élément de la bibliothèque à l'image-clé en cours, faites glisser l'élément du panneau Bibliothèque vers la scène.

Utilisation des calques

Les calques sont similaires à des feuilles transparentes en acétate empilées les unes sur les autres sur la scène. Les calques permettent d'organiser les différents éléments d'un document. Vous pouvez dessiner et modifier des objets sur un calque sans affecter les objets des autres calques. Les calques vides laissent apparaître les calques situés en dessous.

Pour dessiner, peindre ou autrement modifier un calque ou dossier, vous sélectionnez le calque dans le scénario pour le rendre actif. L'icône crayon en regard du nom d'un calque ou dossier dans le scénario indique que le calque ou dossier est actif. Vous ne pouvez activer qu'un seul calque à la fois (même si vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois).

Lorsque vous créez un document Flash, celui-ci contient un seul calque. Vous pouvez y ajouter d'autres calques de façon à organiser le contenu, les effets animés et les autres éléments de votre document. Le nombre de calques que vous pouvez créer n'a de limite que la mémoire de votre ordinateur, les calques n'augmentant pas la taille de votre fichier SWF publié. Seuls les objets que vous placez sur les calques influent sur la taille du fichier. Vous pouvez également masquer, verrouiller ou réarranger les calques.

Vous pouvez également organiser et gérer les calques en créant des dossiers de calques et en y plaçant des calques. Vous pouvez développer ou réduire les dossiers de calques dans le scénario sans affecter ce qui est affiché sur la scène. Il est conseillé d'utiliser des calques ou dossiers distincts pour les fichiers audio, le code ActionScript, les étiquettes et les commentaires d'image. Cela vous permet de retrouver plus rapidement ces éléments lorsque vous devez les modifier.

En outre, vous pouvez utiliser des calques de guide spéciaux pour faciliter les opérations de dessin et de modification, et masquer les calques pour mieux créer des effets spéciaux.

Pour afficher une présentation interactive de l'utilisation des calques dans Flash, sélectionnez Aide > Didacticiels Flash > Tâches de base > Utiliser les calques.

Création de calques ou dossiers de calques

Lorsque vous créez un calque ou dossier, celui-ci apparaît au-dessus du calque sélectionné. Le calque que vous venez d'ajouter devient le calque actif.

Pour créer un calque, effectuez l'une des opérations suivantes :



- Cliquez sur le bouton Insérer un calque, en bas du scénario.
- Choisissez Insertion > Scénario > Calque.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom d'un calque dans le scénario, puis choisissez Insérer un calque dans le menu contextuel.

Pour créer un dossier de calques, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez un calque ou un dossier dans le scénario, puis choisissez Insertion > Scénario > Dossier de calques.
 - Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom d'un calque dans le scénario, puis choisissez Insérer un dossier dans le menu contextuel.
- Le nouveau dossier apparaît au-dessus du calque ou du dossier que vous avez sélectionné.

Affichage des calques ou dossiers de calques

Vous pouvez afficher ou masquer les calques ou dossiers au cours de votre travail. Une croix rouge (X) placée en regard du nom d'un calque ou d'un dossier dans le scénario indique que celui-ci est masqué. Lorsque vous publiez un fichier Flash SWF, tous les calques masqués dans le document FLA sont conservés et visibles dans le fichier SWF.

Pour mieux distinguer les calques auxquels appartiennent les objets, vous pouvez afficher tous les objets des calques sous forme de contours colorés. Vous pouvez changer la couleur de contour utilisée par chaque calque.

Vous pouvez modifier la hauteur des calques dans le scénario afin d'afficher plus d'informations (des courbes audio, par exemple) dans le scénario. Vous avez aussi la possibilité de modifier le nombre de calques affichés dans le scénario.

Pour afficher ou masquer un calque ou dossier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez dans la colonne d'affichage, à droite du nom du calque ou dossier, pour masquer ce calque ou dossier. Cliquez de nouveau pour l'afficher.
- Cliquez sur l'icône d'affichage pour masquer tous les calques et dossiers dans le scénario. Cliquez de nouveau dessus pour afficher tous les calques et dossiers.
- Faites glisser le pointeur de la souris dans la colonne d'affichage pour afficher ou masquer plusieurs calques ou dossiers.
- Cliquez en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) dans la colonne d'affichage, à droite du nom du calque ou dossier, pour masquer tous les *autres* calques et dossiers. Cliquez de nouveau en appuyant sur la touche Alt ou Option pour afficher tous les calques et dossiers.

Pour afficher le contenu d'un calque sous forme de contours, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez dans la colonne d'affichage sous forme de contours, à droite du nom du calque, pour afficher tous les objets présents sur ce calque sous forme de contours. Cliquez de nouveau pour désactiver l'affichage des contours.

- Cliquez sur l'icône d'affichage sous forme de contours pour afficher les objets présents sur tous les calques sous forme de contours. Cliquez de nouveau dessus pour désactiver l'affichage des contours sur tous les calques.
- Cliquez en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) dans la colonne d'affichage sous forme de contours, à droite du nom du calque, pour afficher les objets de tous les *autres* calques sous forme de contours. Cliquez de nouveau en appuyant sur la touche Alt ou Option pour désactiver l'affichage des contours pour tous les calques.

Pour changer la couleur du contour d'un calque :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Double-cliquez sur l'icône du calque (l'icône située à gauche du nom du calque) dans le scénario.
 - Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom du calque et choisissez Propriétés dans le menu contextuel.
 - Sélectionnez le calque dans le scénario et choisissez Modification > Calque.
2. Dans la boîte de dialogue Propriétés du calque, cliquez sur Couleur du contour et sélectionnez une nouvelle couleur, entrez une valeur hexadécimale pour la couleur ou cliquez sur le sélecteur de couleur et choisissez une couleur.
3. Cliquez sur OK.

Pour changer la hauteur du calque dans le scénario :

1. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Double-cliquez sur l'icône du calque (l'icône située à gauche du nom du calque) dans le scénario.
 - Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom du calque et choisissez Propriétés dans le menu contextuel.
 - Sélectionnez le calque dans le scénario et choisissez Modification > Scénario > Propriétés du calque.
2. Dans la boîte de dialogue Propriétés du calque, sélectionnez une option pour Hauteur du calque et cliquez sur OK.

Pour changer le nombre de calques affichés dans le scénario :

- Faites glisser la barre qui sépare le scénario de la scène.

Modification des calques et dossiers de calques

Vous pouvez renommer, copier et supprimer des calques et dossiers. Vous pouvez également verrouiller les calques ou les dossiers pour qu'ils ne puissent pas être modifiés.

Par défaut, les nouveaux calques sont nommés dans l'ordre de leur création : Calque 1, Calque 2, etc. Vous pouvez renommer les calques afin de mieux en refléter le contenu.

Pour sélectionner un calque ou dossier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le nom du calque ou dossier dans le scénario.
- Cliquez sur l'image du scénario du calque que vous souhaitez sélectionner.
- Sélectionnez un objet sur la scène, sur le calque que vous souhaitez sélectionner.
- Pour sélectionner deux ou plusieurs calques ou dossiers, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour sélectionner des calques ou dossiers contigus, cliquez avec la touche Maj enfoncée sur leurs noms dans le scénario.
 - Pour sélectionner des calques ou dossiers non contigus, cliquez avec la touche Contrôle enfoncée (Windows) ou la touche Commande (Macintosh) enfoncée sur leurs noms dans le scénario.

Pour renommer un calque ou dossier, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Double-cliquez sur le nom du calque ou dossier dans le scénario puis entrez un nouveau nom.
- Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom du calque ou dossier et choisissez Propriétés dans le menu contextuel. Entrez le nouveau nom dans Nom et cliquez sur OK.
- Sélectionnez le calque ou le dossier dans le scénario, puis choisissez Modification > Scénario > Propriétés du calque. Dans la boîte de dialogue Propriétés du calque, entrez le nouveau nom dans Nom et cliquez sur OK.

Pour verrouiller ou déverrouiller un ou plusieurs calques ou dossiers, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez dans la colonne de verrouillage, à droite du nom du calque ou dossier, pour verrouiller le calque ou dossier correspondant. Cliquez de nouveau dans la colonne de verrouillage pour le déverrouiller.
- Cliquez sur l'icône de verrouillage pour verrouiller tous les calques et dossiers. Cliquez de nouveau dessus pour déverrouiller tous les calques et dossiers.
- Faites glisser le pointeur de la souris dans la colonne de verrouillage pour verrouiller ou déverrouiller plusieurs calques ou dossiers.
- Cliquez en appuyant sur la touche Alt (Windows) ou Option (Macintosh) dans la colonne de verrouillage, à droite du nom du calque ou de dossier, pour verrouiller tous les *autres* calques ou dossiers. Cliquez de nouveau en appuyant sur la touche Alt ou Option dans la colonne de verrouillage pour déverrouiller tous les calques ou dossiers.

Pour copier un calque :

1. Cliquez sur le nom du calque, dans le scénario, pour sélectionner le calque tout entier.
2. Choisissez Edition > Scénario > Copier les images.
3. Cliquez sur le bouton Insérer un calque pour créer un calque.
4. Cliquez sur le nouveau calque et choisissez Edition > Scénario > Coller les images.

Pour copier le contenu d'un dossier de calques :

1. Cliquez sur le triangle affiché à gauche du nom du dossier dans le scénario pour le réduire, si nécessaire.
2. Cliquez sur le nom du dossier pour sélectionner le dossier tout entier.
3. Choisissez Edition > Scénario > Copier les images.
4. Pour créer un nouveau dossier, choisissez Insertion > Scénario > Dossier de calques.
5. Cliquez sur le nouveau dossier et choisissez Edition > Scénario > Coller les images.

Pour supprimer un calque ou dossier :

1. Sélectionnez le calque ou le dossier en cliquant sur son nom dans le scénario ou sur n'importe quelle image du calque.

2. Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur l'icône Supprimer le calque dans le scénario.
- Faites glisser le calque ou dossier sur l'icône Supprimer le calque.
- Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur le nom du calque ou dossier et choisissez Supprimer le calque dans le menu contextuel.

REMARQUE

Lorsque vous supprimez un dossier de calques, tous les calques et leur contenu sont également supprimés.

Organisation des calques et dossiers de calques

Vous pouvez réorganiser les différents calques et dossiers dans le scénario pour mieux organiser votre document.

Les dossiers de calques vous permettent de mieux organiser vos tâches en plaçant les calques dans une structure arborescente. Vous pouvez développer ou réduire un dossier pour afficher les calques qu'il contient sans affecter les calques visibles sur la scène. Les dossiers pouvant contenir des calques et d'autres dossiers, vous pouvez organiser les calques de la même manière que vous organisez les fichiers de votre ordinateur.

Les commandes du scénario relatives aux calques s'appliquent à tous les calques d'un même dossier. Par exemple, le verrouillage d'un dossier de calques entraîne le verrouillage de tous les calques qu'il contient.

Pour déplacer un calque (ou un dossier de calques) et le placer dans un dossier de calques :

- Faites glisser le nom du calque (ou dossier de calques) sur le nom du dossier de calques de destination.

Le calque (ou dossier de calques) apparaît à l'intérieur du dossier de calques de destination dans le scénario.

Pour changer l'ordre des calques ou dossiers :

- Tirez un ou plusieurs calques ou dossiers du scénario à l'endroit désiré, au-dessus ou en dessous d'autres calques du scénario.

Pour développer ou réduire un dossier :

- Cliquez sur le triangle affiché à gauche du nom du dossier.

Pour développer ou réduire tous les dossiers :

- Cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez Développer tous les dossiers ou Réduire tous les dossiers dans le menu contextuel.

Utilisation des calques de guide

Vous pouvez faciliter l'alignement des objets de vos scènes à l'aide de calques de guide. Il vous suffit ensuite d'aligner les objets des autres calques sur les objets créés sur les calques de guide. Les calques de guide ne sont pas exportés et n'apparaissent pas dans les fichiers SWF Flash publiés. Vous pouvez utiliser n'importe quel calque comme calque de guide. Les calques de guide sont signalés par une icône de guide à gauche du nom du calque.

Vous pouvez également créer un calque de guide de mouvement pour contrôler le mouvement des objets d'une animation interpolée de mouvement. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Interpolation de mouvement le long d'une trajectoire* dans le guide *Utilisation de Flash*.

REMARQUE

Un calque normal placé sur un calque de guide convertit le calque de guide en calque de guide de mouvement. Pour éviter la conversion accidentelle d'un calque de guide, placez tous les calques de guide en dernier dans l'ordre des calques.

Pour désigner un calque comme calque de guide :

- Sélectionnez le calque et cliquez avec le bouton droit (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh), puis choisissez Guide dans le menu contextuel. Sélectionnez à nouveau Guide pour convertir le calque en calque normal.

Présentation de la barre d'outils principale et de la barre d'édition

La barre de menus située en haut de la fenêtre de l'application Flash affiche les menus et les commandes contrôlant les diverses fonctionnalités de Flash. Ces menus sont : Fichier, Edition, Affichage, Insertion, Modification, Texte, Commandes, Contrôle, Fenêtre et Aide.

La barre d'édition située juste en haut du scénario comprend les commandes et informations concernant la modification des scènes et des symboles, ainsi que la zone de zoom.

Pour plus d'informations sur la modification du niveau de zoom de la scène, consultez [Zoom](#). Pour plus d'informations sur la modification des symboles, reportez-vous au Chapitre 3, *Utilisation de symboles, d'occurrences et d'éléments de bibliothèque* du guide *Utilisation de Flash*. Pour plus d'informations sur l'utilisation des séquences, consultez la section *Utilisation des séquences* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Utilisation du panneau Outils

Les éléments du panneau Outils vous permettent de dessiner, de peindre, de sélectionner, de modifier une illustration ou de modifier l'affichage de la scène. Ce panneau est divisé en quatre sections :

- La zone Outils contient les outils de dessin, de peinture et de sélection.
- La zone Affichage contient les outils de zoom et de panoramique utilisés dans la fenêtre de l'application.
- La zone Couleurs contient les modificateurs de couleur de trait et de remplissage.
- La zone Options affiche les modificateurs de l'outil sélectionné, qui affectent les opérations de peinture et d'édition de l'outil.

Grâce à la boîte de dialogue Personnaliser le panneau Outils, vous pouvez indiquer quels outils afficher dans l'environnement de programmation de Flash. Pour plus d'informations, consultez la section [Personnalisation du panneau Outils](#).

Pour plus d'informations sur l'emploi des outils de dessin et de peinture, consultez la section *Outils de dessin et de peinture de Flash* du guide *Utilisation de Flash*. Pour plus d'informations sur l'emploi des outils sélection, consultez la section *Sélection d'objets* du guide *Utilisation de Flash*. Pour plus d'informations sur l'emploi des outils de modification de l'affichage, consultez la section [Déplacement de la vue de la scène](#).

Pour afficher ou masquer le panneau Outils :

- Sélectionnez Fenêtre > Outils.

Sélection des outils

Vous pouvez sélectionner les outils en cliquant dans le panneau Outils ou en utilisant un raccourci clavier.

Pour sélectionner un outil, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur l'outil que vous souhaitez utiliser. Un ensemble de modificateurs peut apparaître en bas du panneau Outils en fonction de l'outil que vous sélectionnez.
- Appuyez sur le raccourci clavier de l'outil. Vous pouvez afficher la liste des raccourcis clavier en choisissant Edition > Raccourcis clavier.
- Pour sélectionner un outil situé dans le menu déroulant d'un outil visible, comme l'outil Rectangle, cliquez sur l'icône de l'outil visible et choisissez un autre outil dans le menu déroulant.

Personnalisation du panneau Outils

Vous pouvez personnaliser le panneau Outils afin d'indiquer quels outils afficher dans l'environnement de programmation. Utilisez la boîte de dialogue Personnaliser le panneau Outils pour ajouter ou supprimer des outils du panneau Outils.

Vous pouvez afficher plusieurs outils à un seul endroit. Lorsque plusieurs outils sont affichés à un seul endroit, l'outil ayant été utilisé le plus récemment s'affiche avec une flèche dans le coin inférieur droit de son icône. Lorsque vous maintenez le bouton de la souris enfoncé sur l'icône, les autres outils du groupe apparaissent dans un menu déroulant. Vous pouvez ensuite sélectionner un outil dans le menu.

Pour personnaliser le panneau Outils :

1. Pour afficher la boîte de dialogue Personnaliser le panneau Outils, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - (Windows) Choisissez Edition > Personnaliser le panneau Outils.
 - (Macintosh) Choisissez Flash > Personnaliser le panneau Outils.Le menu Outils disponibles indique les outils disponibles dans Flash. Le menu Sélection actuelle indique l'outil (ou les outils) attribué à l'emplacement sélectionné dans le panneau Outils.

REMARQUE

Si plusieurs outils sont attribués à un emplacement du panneau Outils, une petite flèche s'affiche dans le coin inférieur droit de l'outil. Cette flèche signale que d'autres outils sont accessibles via un menu contextuel. Le même raccourci clavier fonctionne pour tous les outils du menu contextuel.

2. Cliquez sur un outil du panneau Outils ou utilisez les flèches pour passer d'un outil à l'autre et pour indiquer l'emplacement auquel vous voulez attribuer un autre outil.
3. Pour ajouter un outil à l'emplacement sélectionné, choisissez l'outil dans la liste Outils disponibles et cliquez sur le bouton Ajouter. Vous pouvez attribuer un outil à plusieurs emplacements.
4. Pour supprimer un outil de l'emplacement sélectionné, choisissez l'outil dans la liste déroulante Sélection actuelle, puis cliquez sur le bouton Supprimer.
5. Cliquez sur OK pour appliquer vos modifications et fermez la boîte de dialogue Personnaliser le panneau Outils.

Pour restaurer la disposition par défaut du panneau Outils :

- Cliquez sur Restaurer les paramètres par défaut dans la boîte de dialogue Personnaliser le panneau Outils.

Utilisation de la grille, des guides et des règles

Flash peut afficher des règles et des guides destinés à vous aider à dessiner et à positionner les objets avec précision. Vous pouvez placer les guides dans un document et y accrocher les objets ou accrocher ces derniers aux grilles après les avoir activées.

REMARQUE

Vous pouvez aussi accrocher des objets à d'autres objets ou pixels. Vous pouvez également aligner des objets en utilisant les limites de la tolérance à l'accrochage. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section [Accrochage](#) du guide *Utilisation de Flash*.

Utilisation des règles

Lorsque les règles sont affichées, elles apparaissent le long des bords supérieur ou latéraux du document. Vous pouvez modifier l'unité de mesure utilisée dans les règles (qui est le pixel, par défaut). Lorsque vous déplacez un élément sur la scène alors que les règles sont affichées, des lignes indiquant les dimensions des éléments apparaissent sur les règles.

Pour afficher ou masquer les règles :

- Choisissez Affichage > Règles.

Pour spécifier l'unité de mesure des règles pour un document :

- Choisissez Modification > Document, puis sélectionnez une unité dans le menu Unités de la règle, dans le bas de la boîte de dialogue.

Utilisation des guides

Vous pouvez faire glisser des guides horizontaux ou verticaux des règles sur la scène lorsque les règles sont affichées. Vous pouvez déplacer, verrouiller, masquer et supprimer les guides. Vous pouvez également accrocher les objets aux guides, puis modifier la couleur et la tolérance à l'accrochage (la distance à laquelle les objets doivent être pour pouvoir être accrochés) des guides. Flash permet de créer des scénarios imbriqués. Les guides déplaçables apparaissent uniquement sur la scène lorsque le scénario dans lequel ils sont créés est actif.

Vous pouvez effacer tous les guides dans le mode d'édition en cours, qu'il s'agisse du mode d'édition de document ou de symbole. En mode d'édition de documents, tous les guides du document sont effacés. En mode d'édition de symboles, l'ensemble des guides de tous les symboles sont effacés.

Pour créer des guides personnalisés ou irréguliers, vous devez utiliser les calques de guide. Pour plus d'informations, consultez la section *Utilisation des calques de guide*.

Pour afficher ou masquer les guides de dessin :

- Choisissez Affichage > Guides > Afficher les guides.

REMARQUE

Si la grille est déjà visible et que l'option Accrocher à la grille est activée lorsque vous créez les guides, ces derniers sont accrochés à la grille.

Pour activer ou désactiver l'accrochage aux guides :

- Choisissez Affichage > Accrochage > Accrocher aux guides.

REMARQUE

L'accrochage aux guides est prioritaire par rapport à l'accrochage à la grille lorsque les guides sont derrière les lignes de grille.

Pour déplacer un guide :

1. Assurez-vous que les règles sont visibles en cliquant sur Affichage > Règles.
2. Utilisez l'outil de sélection pour cliquer n'importe où sur la règle et tirer le guide à l'endroit désiré de la scène.

Pour supprimer un guide :

- Déverrouillez les guides, puis utilisez l'outil de sélection pour faire glisser le guide vers la règle horizontale ou verticale. Pour plus d'informations sur le verrouillage et le déverrouillage des guides, consultez la procédure suivante.

Pour verrouiller les guides :

- Choisissez Affichage > Guides > Verrouiller les guides.

REMARQUE

Vous pouvez également utiliser l'option Verrouiller les guides de la boîte de dialogue Guides (Affichage > Guides > Modifier les guides). Pour plus d'informations, consultez la procédure ci-dessous.

Pour définir les préférences des guides :

1. Sélectionnez Affichage > Guides > Modifier les guides et effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour Couleur, cliquez sur le triangle de la puce de couleur et sélectionnez une couleur de guide dans la palette. La couleur par défaut des guides est le vert.
 - Activez ou désactivez l'option Afficher les guides pour afficher ou masquer les guides.
 - Activez ou désactivez l'option Accrocher aux guides pour activer ou désactiver l'accrochage aux guides.
 - Activez ou désactivez l'option Verrouiller les guides pour verrouiller ou déverrouiller les guides.
 - Pour Précision d'ajustement, sélectionnez une option dans le menu déroulant.
 - Pour supprimer tous les guides, cliquez sur Effacer tout.
 - L'option Effacer tout supprime tous les guides de la séquence actuelle.
 - Cliquez sur Enreg. par défaut pour enregistrer les paramètres courants comme paramètres par défaut.
2. Cliquez sur OK.

Pour effacer les guides :

- Choisissez Affichage > Guides > Effacer les guides.

Si vous êtes en mode de modification de document, tous les guides du document seront supprimés. Si vous êtes en mode de modification de symboles, seuls les guides utilisés dans les symboles sont supprimés.

Utilisation de la grille

Lorsque la grille est affichée dans un document, elle apparaît sous la forme de lignes placées derrière les illustrations dans chacune des séquences. Vous pouvez accrocher des objets à la grille, de même que changer la taille de la grille ou la couleur de ses lignes.

Pour afficher ou masquer la grille de dessin, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Affichage > Grille > Afficher la grille.
- Appuyez sur Ctrl+” (guillemet) (Windows) ou sur Commande+” (guillemet) (Macintosh).

Pour activer ou désactiver l'accrochage à la grille :

- Choisissez Affichage > Accrochage > Accrocher à la grille.

Pour définir les préférences de la grille :

1. Choisissez Affichage > Grille > Modifier la grille.
2. Pour Couleur, cliquez sur le triangle de la puce de couleur et sélectionnez une couleur de grille dans la palette.
La couleur par défaut des lignes de grille est le gris.
3. Activez ou désactivez l'option Afficher la grille pour afficher ou masquer la grille.
4. Activez ou désactivez l'option Accrocher à la grille pour activer ou désactiver l'accrochage à la grille.
5. Pour l'espacement de la grille, entrez les valeurs dans les champs affichés à droite des flèches horizontale et verticale.
6. Pour Précision d'ajustement, sélectionnez une option dans le menu déroulant.
7. Cliquez sur Enreg. par défaut pour enregistrer les paramètres courants comme paramètres par défaut.

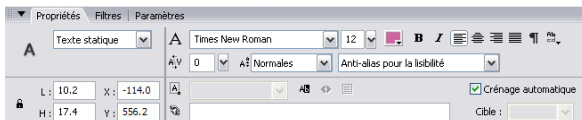
Utilisation des panneaux et de l'inspecteur des propriétés

Flash vous propose de nombreuses manières de personnaliser l'espace de travail en fonction de vos besoins. Les panneaux et l'inspecteur des propriétés vous permettent d'afficher, d'organiser et de modifier les médias et d'autres actifs ainsi que leurs attributs. Vous pouvez afficher, masquer et redimensionner les panneaux. Vous pouvez également grouper les panneaux et enregistrer des jeux de panneaux personnalisés, de manière à adapter l'espace de travail à vos préférences. L'inspecteur des propriétés se modifiant en fonction de l'outil ou de l'actif avec lequel vous travaillez, il vous permet d'accéder rapidement aux fonctions fréquemment utilisées.

Présentation de l'inspecteur des propriétés

L'inspecteur des propriétés simplifie la création des documents en facilitant l'accès aux attributs le plus fréquemment utilisés de la sélection actuelle, que ce soit sur la scène ou dans le scénario. Il vous permet de modifier les attributs d'un document ou objet sans avoir à accéder aux menus ou panneaux qui déterminent ces attributs.

Selon ce qui est sélectionné, l'inspecteur des propriétés affiche les informations et les paramètres du document, texte, symbole, forme, bitmap, vidéo, groupe, image ou outil actuel. Lorsque plusieurs types d'objets sont sélectionnés, il affiche le nombre total d'objets sélectionnés.



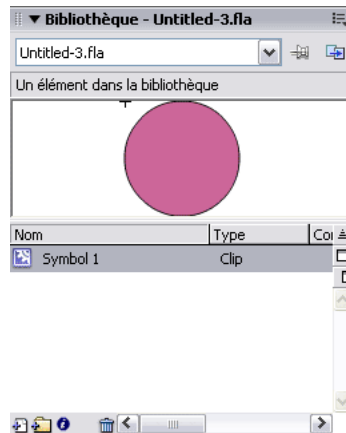
Propriétés de l'outil Texte dans l'inspecteur des propriétés

Pour afficher l'inspecteur des propriétés, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Propriétés > Propriétés.
- Appuyez sur Ctrl+F3 (Windows) ou sur Commande+F3 (Macintosh).

Présentation du panneau Bibliothèque

Le panneau Bibliothèque est l'endroit où vous stockez et organisez les symboles créés dans Flash, ainsi que les fichiers importés tels que les graphiques bitmap, les fichiers son et les clips vidéo. Le panneau Bibliothèque vous permet d'organiser les éléments de la bibliothèque dans des dossiers, de savoir combien de fois un objet est utilisé dans un document et de trier les éléments par type. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Gestion des éléments multimédia dans la bibliothèque* du guide *Utilisation de Flash*.



Le panneau Bibliothèque affichant un symbole de clip

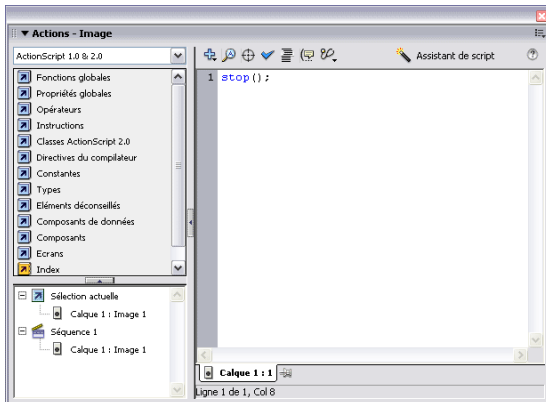
Pour afficher le panneau Bibliothèque, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez Fenêtre > Bibliothèque.
- Appuyez sur Ctrl+L (Windows) ou sur Commande+L (Macintosh).

Présentation du panneau Actions

Le panneau Actions vous permet de créer et de modifier le code ActionScript pour un objet ou une image. La sélection d'une occurrence de bouton, de clip ou d'image rend le panneau Actions actif. Le titre du panneau Actions devient Actions – Boutons, Actions – Clips ou Actions – Images en fonction de votre sélection.

Pour plus d'informations sur l'emploi du panneau Actions et la rédaction de code ActionScript, y compris le basculement entre les modes d'édition, consultez la section *Utilisation du panneau Actions et de la fenêtre de script* du guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.



Le panneau Actions montrant une action stop() dans une image

Pour afficher le panneau Actions, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Choisissez Fenêtre > Actions.
- Appuyez sur la touche F9.

Utilisation des panneaux

Les panneaux de Flash vous permettent d'afficher, d'organiser et de modifier les éléments d'un document. Les options des différents panneaux contrôlent les caractéristiques de symboles, d'occurrences, de couleurs, de types, d'images et d'autres éléments. Vous pouvez personnaliser l'interface de Flash en affichant les panneaux dont vous avez besoin pour une tâche spécifique et en masquant les autres.

Les panneaux vous permettent de travailler avec des objets, des couleurs, du texte, des occurrences, des images, des séquences et des documents tout entiers. Ainsi, vous utiliserez le panneau Mélangeur pour créer des couleurs et le panneau Aligner pour aligner les objets les uns par rapport aux autres sur la scène. La liste complète des panneaux disponibles dans Flash apparaît dans le menu Fenêtre.

La plupart des panneaux contiennent un menu déroulant comprenant des options supplémentaires. La présence de ce menu est indiquée par un contrôle à l'extrémité droite de la barre de titre du panneau. Certains panneaux ne disposent pas de ce type de menu.

Par défaut, les panneaux sont regroupés dans le bas et la droite de l'espace de travail de Flash.

Pour ouvrir un panneau :

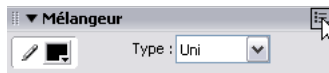
- Sélectionnez le panneau souhaité dans le menu Fenêtre.

Pour fermer un panneau, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Sélectionnez le panneau souhaité dans le menu Fenêtre.
- Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur la barre de titre du panneau, puis choisissez Fermer le groupe de panneaux dans le menu contextuel.

Pour utiliser le menu déroulant d'un panneau :

1. Pour afficher le menu déroulant, cliquez sur le contrôle à l'extrémité droite de la barre de titre du panneau.
2. Cliquez sur un élément du menu.



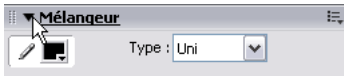
Clic sur le menu déroulant d'un panneau

Pour redimensionner un panneau :

- Faites glisser la bordure du panneau (Windows) ou la case de redimensionnement située dans le coin inférieur droit du panneau (Macintosh).

Pour développer un panneau ou le réduire à sa barre de titre :

- Cliquez sur la flèche Réduire/Développer dans la barre de titre. Cliquez de nouveau sur cette flèche pour rétablir la taille précédente du panneau.



Clic sur la flèche de réduction d'un panneau

Pour fermer tous les panneaux :

- Choisissez Fenêtre > Masquer les panneaux.

Disposition des panneaux

Flash permet de regrouper des panneaux. Vous pouvez réorganiser l'ordre dans lequel les panneaux sont affichés au sein de groupes de panneaux. Vous pouvez également créer de nouveaux groupes de panneaux et ancrer des panneaux à des groupes existants. Si vous souhaitez qu'un panneau apparaisse seul, séparé des autres groupes de panneaux, vous pouvez le faire flotter. Ceci est particulièrement utile pour les panneaux qui doivent être accessibles en permanence, par exemple le panneau Aide ou le panneau Actions.

Pour déplacer un panneau :

- Faites glisser le panneau par sa poignée (située sur le côté gauche de la barre de titre).

Pour ajouter un panneau à un groupe de panneaux :

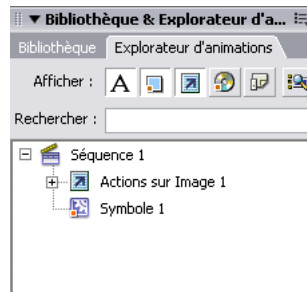
- Faites glisser le panneau par sa poignée pour le placer sur un autre panneau. Une ligne noire s'affiche à côté du panneau cible, de manière à indiquer où il sera placé.

Pour afficher plusieurs panneaux dans une fenêtre de panneau :

1. Cliquez sur le menu contextuel d'un panneau.
2. Choisissez la commande Grouper *nom du panneau* avec.

3. Sélectionnez, dans le menu secondaire, un autre panneau à ajouter à l'actuel.

Le premier panneau est ajouté au second sous la forme d'un onglet.



Panneau avec onglets montrant les panneaux Bibliothèque et Explorateur d'animations.

Pour faire flotter un panneau :

- Faites glisser le panneau par sa poignée pour l'éloigner des autres panneaux.

Pour créer un groupe de panneaux :

- Faites glisser le panneau par sa poignée pour l'éloigner des autres panneaux. Ajoutez d'autres panneaux au premier afin de constituer un nouveau groupe.

Utilisation de jeux de panneaux

Vous pouvez créer des dispositions de panneaux personnalisées et les enregistrer sous la forme de jeux de panneaux personnalisés. Vous pouvez revenir à la disposition par défaut des panneaux (dans laquelle les panneaux Mélangeur, Actions, Inspecteur des propriétés et Bibliothèque sont affichés) ou utiliser une disposition personnalisée enregistrée précédemment.

Pour enregistrer un jeu personnalisé de panneaux :

1. Choisissez Fenêtre > Présentation de l'espace de travail > Enregistrer la présentation active.
2. Entrez le nom de la nouvelle disposition et cliquez sur OK.

Pour sélectionner une disposition de panneaux :

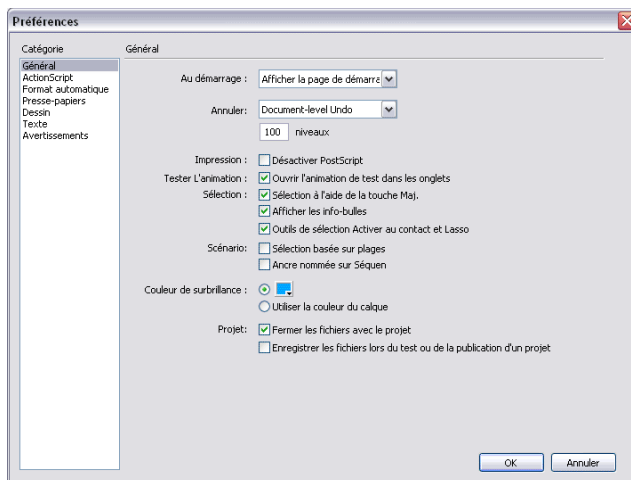
1. Choisissez Fenêtre > Présentation de l'espace de travail.
2. Dans le sous-menu, choisissez Disposition par défaut pour rétablir la disposition par défaut des panneaux ou sélectionnez une disposition personnalisée précédemment enregistrée.

Pour supprimer les dispositions personnalisées :

1. Choisissez Fenêtre > Présentation de l'espace de travail > Gérer.
2. Dans la boîte de dialogue Gérer les présentations de l'espace de travail, sélectionnez le jeu de panneaux à supprimer.
3. Cliquez sur Supprimer.
4. Cliquez sur Oui pour confirmer la suppression.
5. Cliquez sur OK.

Définition des préférences de Flash

Flash vous permet de définir des préférences pour les opérations générales de l'application, les opérations de manipulation et les opérations liées au presse-papiers. Pour plus d'informations sur les préférences de dessin, reportez-vous à la section *Définition des paramètres de dessin* du guide *Utilisation de Flash*.



Catégorie Général de la boîte de dialogue Préférences

Pour définir les préférences :

1. Choisissez Edition > Préférences (Windows) ou Flash > Préférences (Macintosh).
2. Dans la liste Catégorie, sélectionnez l'un des éléments suivants :
 - Général
 - ActionScript
 - Format automatique
 - presse-papiers
 - Dessin
 - Texte
 - Avertissement :
3. Sélectionnez les différentes options comme l'expliquent les procédures ci-après. Pour plus d'informations sur les préférences de l'éditeur ActionScript, consultez la section *Présentation des préférences d'ActionScript* du guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

Pour définir les préférences générales, faites votre choix parmi les options suivantes :

- Pour Options d'ouverture, sélectionnez une option afin de déterminer quel document Flash s'ouvre lorsque vous lancez l'application. Choisissez Afficher la page de démarrage pour afficher la page de démarrage. Choisissez Nouveau document pour ouvrir un nouveau document vierge. Choisissez Derniers documents ouverts pour ouvrir les documents ouverts la dernière fois que vous avez quitté Flash. Choisissez Aucun document pour lancer Flash sans ouvrir de document.

- Pour Annuler, entrez une valeur comprise entre 2 et 300 pour définir le nombre d'annulations et de rétablissements. Chaque niveau d'annulation nécessite de la mémoire et plus ce nombre est élevé, plus la quantité de mémoire utilisée est importante. La valeur par défaut est 100. Sélectionnez ensuite Annulation au niveau du document ou Annulation au niveau de l'objet. L'option Annulation au niveau du document conserve une seule liste de toutes vos actions dans le document Flash entier. L'option Annulation au niveau de l'objet conserve des listes distinctes de toutes vos actions pour chaque objet dans le document Flash. L'option Annulation au niveau de l'objet offre davantage de flexibilité, car vous pouvez annuler une action relative à un objet sans devoir annuler celles qui portent sur d'autres objets et qui sont éventuellement plus récentes que celles de l'objet désiré.
- Sous Options d'impression (Windows uniquement), activez l'option Désactiver PostScript pour désactiver la sortie PostScript lors de l'impression sur une imprimante PostScript. Cette option est désactivée par défaut. Activez cette option en cas de problèmes d'impression avec une imprimante PostScript, mais n'oubliez pas que cela ralentira l'impression.
- Sous Tester l'animation, activez l'option Ouvrir l'animation de test dans les onglets pour que Flash ouvre un nouvel onglet de document dans la fenêtre d'application lorsque vous choisissez Contrôle > Tester l'animation. Par défaut, le test d'animation s'affiche dans sa propre fenêtre.
- Pour Options de sélection, activez ou désactivez l'option Sélection avec la touche Maj. pour contrôler la façon dont Flash traite la sélection de plusieurs éléments. Lorsque l'option Sélection avec la touche Maj. est désactivée, le fait de cliquer sur des éléments supplémentaires les ajoute à la sélection en cours. Lorsque l'option Sélection avec la touche Maj. est activée, le fait de cliquer sur des éléments supplémentaires désélectionne les autres éléments, sauf si vous maintenez la touche Maj enfoncée.

Activez l'option Afficher les info-bulles pour afficher les info-bulles lorsque le pointeur passe au-dessus d'une commande. Désactivez cette option si vous ne souhaitez pas afficher les info-bulles.

- Activez l'option Activer au contact outils Sélection et Lasso pour que les objets soient sélectionnés si une partie de ces objets se trouve dans le rectangle de sélection lorsque vous tirez les outils Sélection ou Lasso. Par défaut, les objets ne sont sélectionnés que si le rectangle de sélection les entoure totalement.
- Dans la section Scénario, activez l'option Sélection basée sur plages pour utiliser cette sélection dans le scénario, au lieu de la sélection par défaut basée sur images. Pour plus d'informations sur la sélection basée sur plages et basée sur images, consultez *Utilisation d'images dans le scénario*, page 66.

Activez l'option Ancre nommée sur la séquence pour que Flash transforme la première image de chaque séquence d'un document en ancre nommée. Les ancres nommées vous permettent d'utiliser les boutons Suivant et Précédent des navigateurs pour passer d'une séquence à l'autre dans une application Flash. Pour plus d'informations, consultez la section *Utilisation du scénario*, page 61.

- Dans la section Couleur de surbrillance, sélectionnez une couleur dans le panneau ou activez l'option Utiliser la couleur du calque pour employer la couleur de contour du calque en cours.
- Dans la section Projet, activez l'option Fermer les fichiers avec le projet pour que tous les fichiers du projet soient fermés en même temps que le projet.

Activez l'option Enregistrer les fichiers lors du test ou de la publication d'un projet pour que chaque fichier d'un projet soit enregistré à chaque fois que le projet est testé ou publié.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Création et gestion de projets (Flash Professionnel uniquement)* du guide *Utilisation de Flash*.

Pour définir les préférences d'ActionScript :

- Reportez-vous à la section *Présentation des préférences d'ActionScript* du guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

Pour définir les préférences de format automatique d'ActionScript :

- Faites votre choix parmi les options proposées. Pour visualiser l'effet de chaque sélection, examinez le panneau Afficher un aperçu.

Pour définir les préférences du presse-papiers, faites votre choix parmi les options suivantes :

- Pour Bitmaps (Windows uniquement), activez des options pour Codage des couleurs et Résolution de manière à spécifier ces paramètres pour les bitmaps copiés dans le presse-papiers. Activez l'option Lisser pour appliquer l'anti-aliasing. Entrez une valeur pour Limite de taille de manière à spécifier la quantité de mémoire vive utilisée lorsqu'un bitmap est placé dans le presse-papiers. Augmentez cette valeur lorsque vous travaillez avec des bitmaps volumineux ou de résolution élevée. Si votre ordinateur dispose d'une quantité limitée de mémoire, sélectionnez Aucune.
- Pour Qualité du dégradé (Windows uniquement), choisissez une option de manière à spécifier la qualité des remplissages dégradés placés dans le métafichier Windows. Le choix d'une qualité plus élevée augmente le temps nécessaire à la copie d'une illustration. Utilisez ce paramètre pour spécifier la qualité des dégradés lorsque des éléments sont collés à l'extérieur de Flash. Lorsque vous collez des éléments dans Flash, la qualité des dégradés des données copiées est conservée, quelle que soit la valeur du paramètre Dégradés dans le presse-papiers.
- Pour Paramètres PICT (Macintosh uniquement), sélectionnez le type Objets pour conserver les données copiées dans le presse-papiers en tant qu'illustrations vectorielles ou sélectionnez un des formats de bitmap pour convertir l'illustration copiée en bitmap. Entrez une valeur de résolution. Sélectionnez Inclure PostScript pour inclure les données PostScript. Pour Dégradés, choisissez une option de manière à spécifier la qualité des dégradés dans le fichier PICT. Le choix d'une qualité plus élevée augmente le temps nécessaire à la copie d'une illustration. Utilisez ce paramètre pour spécifier la qualité des dégradés lorsque des éléments sont collés à l'extérieur de Flash. Lorsque vous collez des éléments dans Flash, la qualité des dégradés des données copiées est conservée, quelle que soit la valeur du paramètre Dégradés.
- Pour Texte FreeHand, activez l'option Conserver le texte en blocs pour que le texte reste modifiable dans un fichier FreeHand collé.

Pour définir les préférences de dessin :

- Pour plus d'informations sur les options de l'outil Plume, consultez la section *Définition des préférences de l'outil Plume* dans le guide *Utilisation de Flash*.

- Pour plus d'informations sur les paramètres de dessin, consultez la section *Définition des paramètres de dessin* dans le guide *Utilisation de Flash*.

Pour définir les préférences de texte, sélectionnez une des options suivantes :

- Pour Jeu de polices par défaut, sélectionnez la police qui sera utilisée pour remplacer les polices absentes des documents ouverts dans Flash. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section *Remplacement de polices absentes* du guide *Utilisation de Flash*.
- Pour les options Texte vertical, activez l'option Orientation du texte par défaut, qui est pratique pour certaines polices asiatiques. Cette option est désactivée par défaut.

Activez l'option Texte de droite à gauche pour inverser la direction d'affichage par défaut du texte. Cette option est désactivée par défaut.

Activez l'option Pas de crénage pour désactiver le crénage du texte vertical. Bien qu'elle soit désélectionnée par défaut, cette option est pratique pour améliorer l'espacement de certaines polices utilisant des tables de crénage.

- Dans la section Méthode de saisie, choisissez la langue appropriée.

Pour définir les préférences d'avertissement, sélectionnez une des options suivantes :

- Activez l'option Indiquer la compatibilité au format Macromedia Flash 8 lors de l'enregistrement pour que Flash vous avertisse lorsque vous enregistrez en tant que fichier Flash MX 2004 des documents dont le contenu est spécifique à l'outil de programmation Flash Basic 8 ou Flash Professionnel 8. Cette option est activée par défaut.
- Activez l'option Indiquer l'absence de polices pour que Flash vous avertisse lorsque vous ouvrez un document utilisant des polices n'ayant pas été installées sur votre ordinateur. Cette option est activée par défaut.
- Choisissez Avertir lors du changement d'URL en ouverture et édition pour que Flash vous avertisse lorsque l'URL d'un document a changé depuis la dernière fois que vous l'avez ouvert ou modifié.
- Activez l'option Avertir lors de la lecture de contenu Generator pour que Flash affiche un X rouge sur tous les objets Generator afin de vous rappeler que ces objets ne sont pas supportés dans Flash 8.

- Activez l'option Avertir lors de l'insertion d'images et d'importation de contenu pour que Flash vous avertisse lorsqu'il insère des images dans votre document afin d'accommoder les fichiers audio ou vidéo que vous importez.
- Choisissez Avertir des conflits de codage pendant l'exportation de fichiers .as pour que Flash vous prévienne lorsque la sélection de l'encodage par défaut peut entraîner une perte de données ou une corruption de caractère. Par exemple, si vous créez un fichier avec des caractères anglais, japonais et coréens et que vous sélectionnez l'encodage par défaut sur un système en anglais, les caractères japonais et coréens seront corrompus.
- Choisissez Avertir lors de la conversion des objets graphiques d'effets pour que Flash vous avertisse lorsque vous tentez de modifier un symbole auquel des effets de scénario sont appliqués.
- Choisissez Avertir lors de l'exportation vers Flash Player 6 r65 pour que Flash vous avertisse lorsque vous exportez un document vers la version précédente de Flash Player.
- Choisissez Avertir lorsque les dossiers racine des sites se chevauchent pour que Flash vous avertisse lorsque vous créez un site dans lequel le dossier racine local se chevauche avec un autre site.
- Choisissez Avertir lors de la conversion d'un comportement en symbole pour que Flash vous avertisse lorsque vous convertissez un symbole auquel un comportement est associé à un autre type de symbole ; cela se produit lorsque vous convertissez un clip en bouton, par exemple.
- Choisissez Avertir lors de la conversion en symboles pour que Flash vous avertisse lorsque vous convertissez un symbole en un symbole d'un autre type.
- Activez l'option Avertir lors de la conversion automatique d'un objet de dessin en groupe pour que Flash vous avertisse lorsqu'il convertit en groupe un objet graphique dessiné en mode Dessin d'objet.
- Activez l'option Afficher les avertissements d'incompatibilité des commandes de fonction pour que Flash affiche des avertissements au sujet des contrôles ou des fonctions non prises en charge par la version de Flash Player que le fichier FLA vise toujours dans ses paramètres de publication.

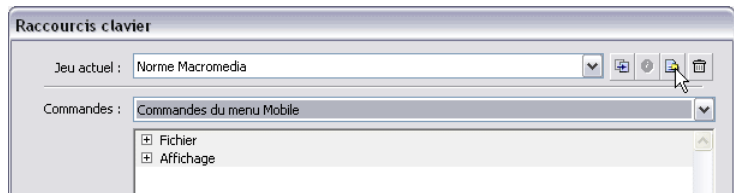
Personnalisation des raccourcis clavier

Vous pouvez choisir des raccourcis clavier dans Flash pour les faire correspondre aux raccourcis que vous avez l'habitude d'utiliser dans d'autres applications ou afin de rationaliser votre flux de travail. Par défaut, Flash utilise les raccourcis clavier intégrés conçus pour l'application. Vous pouvez également sélectionner un jeu de raccourcis clavier intégrés utilisés dans l'une des applications graphiques très répandues telles que Macromedia Fireworks, Adobe Illustrator ou encore Adobe Photoshop.

Pour créer un jeu de raccourcis clavier personnalisé, vous pouvez dupliquer un jeu existant, puis y ajouter ou en supprimer des raccourcis. Vous pouvez également supprimer des jeux de raccourcis personnalisés.

Pour afficher ou imprimer le jeu actuel de raccourcis clavier :

1. Choisissez Edition > Raccourcis clavier.
2. Dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier, choisissez le jeu de raccourcis que vous voulez afficher dans le menu déroulant Jeu actuel.
3. Cliquez sur le bouton Exporter l'ensemble au format HTML.



Le bouton Exporter l'ensemble au format HTML

4. Dans la boîte de dialogue Enregistrer sous qui s'affiche, sélectionnez le nom et l'emplacement du fichier HTML exporté. Le nom de fichier par défaut est le nom du jeu de raccourcis sélectionné.
5. Cliquez sur Enregistrer.
6. Recherchez le fichier exporté dans le dossier que vous avez sélectionné et ouvrez-le dans un navigateur Web.
7. Pour imprimer le fichier, utilisez la commande Imprimer du navigateur.

Pour sélectionner un jeu de raccourcis clavier :

1. Choisissez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Flash > Raccourcis claviers (Macintosh).
2. Dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier, choisissez un jeu de raccourcis dans le menu déroulant Jeu actuel.

Pour créer un jeu de raccourcis clavier :

1. Sélectionnez un jeu de raccourcis clavier, comme décrit dans la procédure précédente.
2. Cliquez sur le bouton Dupliquer le jeu.
3. Entrez le nom du nouveau jeu de raccourcis et cliquez sur OK.

Pour renommer un jeu de raccourcis clavier personnalisé :

1. Dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier, choisissez un jeu de raccourcis dans le menu déroulant Jeu actuel.
2. Cliquez sur le bouton Renommer le jeu.
3. Dans la boîte de dialogue Renommer le jeu, entrez un nouveau nom et cliquez sur OK.

Pour ajouter ou supprimer un raccourci clavier :

1. Choisissez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Flash > Raccourcis clavier (Macintosh) et sélectionnez le jeu que vous voulez modifier.
2. Dans le menu déroulant Commandes, sélectionnez Commandes du menu Dessin, Outils Dessin, Commandes du menu Tester l'animation ou Commandes d'accessibilité de l'espace de travail pour afficher les raccourcis de la catégorie sélectionnée.
3. Dans la liste des commandes, sélectionnez la commande pour laquelle vous souhaitez ajouter ou supprimer un raccourci.

Une explication de la commande sélectionnée apparaît dans la zone Description de cette boîte de dialogue.

4. Effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Pour ajouter un raccourci, cliquez sur le bouton Ajouter (+).
 - Pour supprimer un raccourci, cliquez sur le bouton Supprimer raccourci (-) et passez à l'étape 6.

5. Si vous ajoutez un raccourci, entrez la combinaison de touches du nouveau raccourci sous Appuyer sur la touche.

REMARQUE

Il vous suffit d'appuyer sur les touches du clavier pour entrer la combinaison de touches. Vous n'avez pas besoin d'entrer le nom des touches, tel que Ctrl, Option, etc.

6. Cliquez sur Remplacer.
7. Répétez cette procédure pour ajouter ou supprimer des raccourcis supplémentaires.
8. Cliquez sur OK.

Pour supprimer un jeu de raccourcis clavier :

1. Choisissez Edition > Raccourcis clavier (Windows) ou Flash > Raccourcis claviers (Macintosh). Dans la boîte de dialogue Raccourcis clavier, cliquez sur le bouton Supprimer le jeu.
2. Dans la boîte de dialogue Supprimer le jeu, choisissez un jeu de raccourcis et cliquez sur Supprimer.

REMARQUE

Vous ne pouvez pas supprimer les jeux de raccourcis clavier intégrés à Flash.

Utilisation des menus contextuels

Les menus contextuels contiennent des commandes spécifiques à la sélection en cours. Par exemple, lorsque vous sélectionnez une image dans la fenêtre Scénario, le menu contextuel contient les commandes permettant de créer, supprimer ou modifier des images et des images-clés. Des menus contextuels existent pour de nombreux éléments et contrôles de nombreux emplacements, tels que la scène, le scénario, le panneau Bibliothèque ou le panneau Actions.

Pour ouvrir un menu contextuel :

- Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou tout en appuyant sur la touche Contrôle (Macintosh) sur un élément.

Accessibilité dans l'environnement auteur Flash

Les fonctions d'accessibilité dans l'environnement auteur Flash offrent des raccourcis clavier destinés à la navigation et à l'utilisation des contrôles d'interface comme les panneaux, l'inspecteur des propriétés, les boîtes de dialogue, la scène et les objets de la scène. Vous pouvez ainsi vous servir de ces éléments de l'interface sans avoir à utiliser votre souris.

REMARQUE

Certains raccourcis clavier ne sont disponibles que sous Windows. Pour plus d'informations, consultez la section [A propos de l'accessibilité Flash sous Mac, page 99](#).

Vous pouvez personnaliser les raccourcis clavier d'accessibilité de l'environnement auteur dans la section Commandes d'accessibilité de l'espace de travail de la boîte de dialogue Raccourcis clavier. Pour plus d'informations, consultez la section [Personnalisation des raccourcis clavier, page 96](#).

Certaines fonctions d'accessibilité de l'environnement auteur ne sont pas disponibles sous Mac. Pour plus d'informations, consultez la section suivante.

A propos de l'accessibilité Flash sous Mac

Limites d'accessibilité pour l'environnement auteur Flash sous Mac :

- Le raccourci clavier du focus du panneau (Commande+Option+Tab) n'est pas pris en charge pour l'inspecteur des propriétés.
- Le raccourci clavier du focus du contrôle du panneau (Tab) est pris en charge uniquement pour le scénario mais pas pour les autres panneaux, ni pour l'inspecteur des propriétés.

Sélection de panneaux ou de l'inspecteur des propriétés à l'aide de raccourcis clavier

Vous pouvez sélectionner un panneau ou l'inspecteur des propriétés (action également appelée application d'un *focus* au panneau ou à l'inspecteur des propriétés) en utilisant le raccourci clavier Ctrl+Alt+Tab (Windows) ou Commande+Option+Tab (Macintosh).

Vous pouvez appliquer un focus à un panneau ou à l'inspecteur des propriétés uniquement lorsqu'ils sont visibles dans la fenêtre de l'application Flash. Ils peuvent être développés ou réduits.

Lorsque vous utilisez le raccourci clavier pour sélectionner des panneaux, un focus est appliqué d'après les critères suivants :

- Le focus est appliqué en premier aux panneaux ancrés.
- Si le scénario est affiché et ancré, un focus lui est appliqué la première fois que vous utilisez le raccourci Ctrl+Alt+Tab (Windows) ou Commande+Option+Tab (Macintosh).
- S'il n'est ni affiché ni ancré, ou si vous utilisez le raccourci à nouveau, le focus se déplace sur le panneau ancré le plus à droite et le plus haut. L'utilisation à répétition du raccourci clavier déplace le focus vers les autres panneaux ancrés dans l'espace de travail, de droite à gauche et de haut en bas.
- Si vous déplacez le focus vers tous les panneaux ancrés, ou si aucun panneau ancré n'est affiché, le focus se déplace vers le panneau flottant le plus à droite et le plus haut. L'utilisation à répétition du raccourci clavier déplace le focus vers les autres panneaux flottants dans l'espace de travail, de droite à gauche et de haut en bas.

Utilisation de raccourcis clavier pour sélectionner, désélectionner, développer ou réduire des panneaux ou l'inspecteur des propriétés :

- Pour déplacer le focus vers les panneaux affichés dans l'espace de travail, utilisez le raccourci Ctrl+Alt+Tab (Windows) ou Commande+Option+Tab (Macintosh). Une ligne pointillée s'affiche autour du titre du panneau sélectionné.
- Pour déplacer le focus vers le panneau sélectionné précédemment, utilisez le raccourci Ctrl+Maj+Alt+Tab (Windows) ou Commande+Maj+Option+Tab (Macintosh).
- Pour désélectionner un panneau, appuyez sur Echap, ou déplacez, ancrez ou désancrez le panneau.
- Pour déplacer le focus vers le panneau supérieur ou inférieur au panneau actuel dans un groupe, utilisez la flèche vers le haut ou la flèche vers le bas.

Utilisation des raccourcis clavier pour développer ou réduire les panneaux ou l'inspecteur des propriétés :

1. Appuyez sur Ctrl+Alt+Tab (Windows) ou Commande+Option+Tab (Macintosh) jusqu'à ce que le panneau que vous voulez développer ou réduire ait le focus. Une ligne pointillée s'affiche autour du titre du panneau sélectionné.
2. Appuyez sur la barre d'espace pour développer ou réduire le panneau sélectionné.

Pour masquer tous les panneaux et l'inspecteur des propriétés :

- Appuyez sur la touche F4. Appuyez sur F4 à nouveau pour afficher tous les panneaux et l'inspecteur des propriétés.

Sélection de contrôles dans un panneau ou dans l'inspecteur des propriétés à l'aide de raccourcis clavier

Lorsque le focus est sur un panneau ou sur l'inspecteur des propriétés, vous pouvez utiliser la touche Tab pour le déplacer vers les contrôles du panneau. Utilisez la barre d'espace pour activer le contrôle disposant du focus actuel (appuyer sur la barre d'espace revient à cliquer sur un contrôle dans le panneau).

Lorsque vous utilisez un raccourci clavier pour les contrôles du panneau, un focus est appliqué à un contrôle. Celui-ci est activé d'après les critères suivants :

- Le panneau comportant le focus doit être développé pour que vous puissiez sélectionner un contrôle à l'aide de la touche Tab. Si le panneau est réduit, le touche Tab n'a aucun effet.
- Lorsque le panneau comportant le focus actuel est développé, appuyez une première fois sur la touche Tab pour déplacer le focus vers le menu contextuel du panneau.
- Utilisez la flèche vers la droite et la flèche vers la gauche pour déplacer le focus entre le menu contextuel et la barre de titre du panneau.
- Si le focus est sur le menu contextuel, appuyez à nouveau sur la touche Tab pour le déplacer vers les autres contrôles du panneau. Appuyez de nouveau sur la touche Tab pour ramener le focus vers le menu contextuel du panneau.

- Lorsque le menu contextuel reçoit le focus, appuyez sur la touche Entrée (Windows uniquement) pour afficher les éléments du menu contextuel.
- Dans des panneaux groupés, vous pouvez utiliser les flèches vers le haut et vers le bas pour déplacer le focus entre les menus contextuels des panneaux du groupe.
- Déplacez le focus vers le contrôle du panneau uniquement si celui-ci est actif. Si un contrôle est grisé (inactif), vous ne pouvez pas lui appliquer de focus.

Pour déplacer le focus de la barre de titre d'un panneau à un menu contextuel d'un panneau, effectuez les opérations suivantes :

- Appuyez sur la touche Tab.
- Appuyez sur la flèche vers la droite. Appuyez sur la flèche vers la gauche ou sur Maj+Tab pour ramener le focus vers la barre de titre du panneau.
- Si le panneau est dans un groupe, appuyez sur la flèche vers le haut pour déplacer le focus vers le menu contextuel du panneau immédiatement supérieur à celui recevant le focus actuel. Appuyez sur la flèche vers le bas pour déplacer le focus vers le menu contextuel du panneau immédiatement inférieur à celui recevant le focus actuel.

Pour déplacer le focus vers les éléments d'un menu contextuel d'un panneau :

1. Le focus appliqué au menu contextuel de panneau, appuyez sur la barre d'espace pour afficher les éléments du menu contextuel.
2. Appuyez sur la flèche vers le bas pour faire défiler les éléments du menu contextuel.
3. Appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh) pour activer l'élément du menu contextuel sélectionné.

Pour déplacer le focus vers les contrôles d'un panneau :

1. Appuyez sur la touche Tab lorsque le focus est appliqué au menu contextuel du panneau. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche Tab afin de déplacer le focus vers les contrôles du panneau.
2. Appuyez sur Entrée (Windows uniquement) pour activer le contrôle sélectionné.

Parcourir les contrôles de la boîte de dialogue à l'aide de raccourcis clavier (Windows uniquement)

Sous Windows, vous pouvez utiliser les raccourcis clavier pour parcourir les contrôles des boîtes de dialogue. Vous pouvez passer d'un contrôle à l'autre, appliquer des contrôles ou annuler et sortir de la boîte de dialogue.

Pour naviguer parmi les contrôles d'une boîte de dialogue à l'aide de raccourcis clavier :

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Appuyez sur la touche Tab pour passer d'un contrôle à l'autre dans la boîte de dialogue.
- Pour parcourir les contrôles d'une section d'une boîte de dialogue, appuyez sur les flèches vers le haut et vers le bas. Par exemple, dans la boîte de dialogue Configuration de la vérification orthographique, appuyez sur les flèches vers le haut et vers le bas pour parcourir les contrôles de la section Options de document.
- Lorsque le focus est appliqué à un bouton de contrôle d'une boîte de dialogue (OK, Annuler ou Appliquer), appuyez sur Entrée pour activer le bouton (cette action revient à cliquer sur le bouton).
- Lorsque le focus n'est appliqué à aucun bouton (OK, Annuler ou Appliquer), appuyez sur Entrée pour appliquer les paramètres actuels et fermer la boîte de dialogue (cette action revient à cliquer sur OK).
- Appuyez sur Echap pour fermer la boîte de dialogue sans appliquer les changements (cette action revient à cliquer sur Annuler).
- Lorsque le focus est appliqué au bouton Aide, appuyez sur Entrée ou sur la barre d'espace pour afficher le contenu de l'aide pour cette boîte de dialogue (cette action revient à cliquer sur Aide).

Sélection de la scène ou d'objets de la scène à l'aide de raccourcis clavier

Vous pouvez sélectionner la scène ou un objet de la scène à l'aide des raccourcis clavier. Utiliser un raccourci clavier pour sélectionner la scène revient à cliquer sur la scène. Tout autre élément sélectionné est désélectionné lorsque la scène est sélectionnée.

Une fois que la scène est sélectionnée, vous pouvez utiliser la touche Tab pour passer simultanément d'un objet à l'autre sur tous les calques. Vous pouvez sélectionner des occurrences (symboles graphiques, boutons, clips vidéo, bitmaps, vidéos ou sons), des groupes ou des zones de texte. Vous ne pouvez pas sélectionner de formes (ex. : des rectangles) à moins qu'elles soient des occurrences de symboles. Vous ne pouvez pas sélectionner plus d'un objet à la fois avec un raccourci clavier. Les objets sont sélectionnés sur la scène à l'aide des critères suivants :

- Si un objet est sélectionné, le raccourci Maj+Tab permet de sélectionner l'objet précédent.
- Appuyez sur Tab une première fois pour sélectionner le premier objet créé sur l'image active dans le calque actif. Lorsque le dernier objet du calque principal est sélectionné, appuyez sur Tab pour passer au calque inférieur et y sélectionner le premier objet, et ainsi de suite.
- Lorsque le dernier objet du dernier calque est sélectionné, appuyez sur Tab pour passer à l'image suivante et sélectionner le premier objet sur le calque principal.
- Les objets masqués ou verrouillés ne peuvent pas être sélectionnés avec la touche Tab.

REMARQUE

Si vous entrez du texte dans une zone de texte, vous ne pouvez pas sélectionner d'objet à l'aide du focus clavier. Vous devez d'abord placer le focus sur la scène puis sélectionner un objet.

Pour sélectionner la scène :

- Appuyez sur Ctrl+Alt+Origine (Windows) ou Commande+Option+Origine (Macintosh).

Pour sélectionner un objet de la scène :

- Sélectionnez la scène, puis appuyez sur la touche Tab.

Navigation dans les contrôles d'arborescence à l'aide des raccourcis clavier

Vous pouvez parcourir les *structures d'arborescence*, l'affichage hiérarchique des structures de fichiers dans certains panneaux Flash, à l'aide de raccourcis clavier. Vous pouvez développer et réduire les dossiers du contrôle d'arborescence et passer du dossier parent au dossier enfant et inversement.

Pour parcourir les contrôles d'arborescence à l'aide de raccourcis clavier, effectuez les opérations suivantes :

- Pour développer un dossier réduit, sélectionnez-le et appuyez sur la flèche vers la droite.
- Pour réduire un dossier développé, sélectionnez-le et appuyez sur la flèche vers la gauche.
- Pour aller au dossier parent d'un dossier développé, appuyez sur la flèche vers la gauche.
- Pour aller au dossier enfant d'un dossier développé, appuyez sur la flèche vers la droite.

Utilisation des éléments de la bibliothèque à l'aide des raccourcis clavier

Vous pouvez couper, copier et coller des éléments de la bibliothèque à l'aide de raccourcis clavier. Vous pouvez couper ou copier un élément de la bibliothèque et le coller dans la scène ou dans une autre bibliothèque. Vous pouvez également coller un dossier dans une autre bibliothèque. Si vous collez un dossier, chaque élément du dossier est inclus.

Utilisez des raccourcis clavier pour sélectionner un élément de la bibliothèque. Pour plus d'informations, consultez la section [Navigation dans les contrôles d'arborescence à l'aide des raccourcis clavier](#), page 105.

Les éléments sont coupés, copiés et collés d'après les critères suivants :

- Vous pouvez couper ou copier un ou plusieurs éléments.
- Vous ne pouvez pas coller de forme dans la bibliothèque à partir de la scène.

- Vous ne pouvez pas coller d'élément de la bibliothèque dans une bibliothèque commune car ces dernières ne peuvent être modifiées. Cependant, vous pouvez créer une nouvelle bibliothèque commune. Pour plus d'informations, consultez la section *Utilisation des bibliothèques communes* dans le guide *Utilisation de Flash*.
- Lorsque vous collez un élément d'une bibliothèque dans la scène, cet élément est centré.
- Pour coller un élément d'une bibliothèque dans un dossier de la bibliothèque de destination, cliquez sur le dossier avant de le coller.
- Vous pouvez coller un élément d'une bibliothèque vers un emplacement différent de la même bibliothèque d'origine.
- Si vous essayez de coller un élément d'une bibliothèque dans un emplacement contenant un autre élément du même nom, vous pouvez choisir de le remplacer ou non.

Pour couper, copier et coller des éléments d'une bibliothèque à l'aide de raccourcis clavier :

- Pour copier ou coller un élément sélectionné, appuyez sur les touches Ctrl+X (Windows) ou Commande+X (Macintosh) pour le couper, ou Ctrl+C (Windows) ou Commande+C (Macintosh) pour le copier.
- Pour coller un élément coupé ou copié, cliquez sur la scène ou dans une autre bibliothèque pour définir le point d'insertion. Appuyez ensuite sur Ctrl+V (Windows) ou Commande+V (Macintosh) pour le coller au centre de la scène. Appuyez sur Ctrl+Maj+C (Windows) ou Commande+Maj+C (Macintosh) pour le coller à son emplacement original.

Didacticiel : Création de votre première application Flash

Ce didacticiel va vous apprendre à créer une application simple à l'aide de quelques fonctions de programmation de Macromedia Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8. Une application Flash peut aller du plus simple et contenir un contenu interactif, au plus complexe, telle une application élaborée qui interagit avec différentes sources de données.

Si ce n'est déjà fait, Macromedia vous recommande, avant de suivre ce didacticiel, de lire *Bases de Flash*, page 55.

Vous pouvez imprimer ce didacticiel en téléchargeant sa version PDF depuis la page de documentation Macromedia Flash, accessible à l'adresse http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_fr.

Dans ce didacticiel, vous accomplirez les tâches suivantes :

Examinez votre tâche	108
Etude de l'application finale	109
Création d'un dossier de travail	111
Création d'un document	112
Création de symboles	115
Edition d'un symbole de scénario	119
Ajout d'actions à des images	121
Ajout d'étiquettes à des images	123
Ajout d'une interpolation de mouvement	124
Edition du scénario principal	126
Création de la bordure	128
Ajout d'un symbole	134
Ajout d'une zone de texte	136
Ajout du clip sur la scène	139
Ajout d'un composant Button	139
Ajout de code ActionScript	140
Publication de votre document	147

Examinez votre tâche

Dans ce didacticiel, vous allez créer un type d'application portant le nom de Zone de message flexible ou FMA pour le site Web d'un restaurant fictif nommé Café Townsend. Une FMA est un type courant d'application Flash permettant d'afficher du contenu communiquant un message de type informatif ou marketing au public. Dans le cas présent, la FMA affiche des photographies d'éléments extraits d'un menu de restaurant. Le site Web de Macromedia utilise une FMA pour afficher des informations relatives aux nouveaux produits logiciels ou d'autres messages publicitaires. Leur nom de zone de messagerie flexible vient du fait qu'elles occupent généralement une partie de la page Web qui est réservée au contenu susceptible de changer en fonction des besoins de l'entreprise ou du site Web. Par exemple, si le restaurant fictif Café Townsend a prévu un événement particulier, sa FMA pourra être modifiée de manière à afficher les informations détaillées de cet événement à la place des éléments du menu du restaurant.

Dans ce didacticiel, vous allez d'abord vous familiariser avec une FMA, puis vous créez votre propre document Flash avant de publier l'application pour le Web. Le didacticiel dure environ 30 minutes.



La FMA terminée

Etude de l'application finale

En examinant la version terminée de l'application que vous êtes sur le point de créer, vous découvrirez également l'espace de travail Flash.

Les sections suivantes de ce didacticiel présentent les étapes à suivre pour créer l'application vous-même.

Exécution de l'application finale

Pour mieux comprendre le type d'application que vous allez créer dans le cadre de ce didacticiel, vous pouvez examiner une version finale de fichier FLA de l'application dans l'outil de programmation de Flash. Les fichiers FLA représentent le type de fichiers utilisés dans Flash. Vous pouvez également lire la version SWF du fichier dans Flash Player. La version SWF représente la version du fichier que vous publierez dans une page Web.

Pour lire la version SWF du fichier dans Flash Player :

1. Dans Flash, choisissez Fichier > Ouvrir.
2. Localisez le fichier final en utilisant l'un des chemins suivants :
 - Sous Windows, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash, puis double-cliquez sur flash_fma_finished.swf.
 - Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash, puis double-cliquez sur flash_fma_finished.swf.

L'application finale s'exécute dans Flash Player. Cliquez sur Suivant pour voir changer les images de plats sous l'effet de l'animation.

3. Après avoir affiché l'application, fermez la fenêtre Flash Player.

Ouverture du document de programmation

Il est utile d'examiner le fichier FLA correspondant au document de programmation final pour comprendre comment l'auteur a conçu l'application.

Pour afficher la version de programmation du fichier dans Flash :

1. Dans Flash, choisissez Fichier > Ouvrir.
2. Localisez le document de programmation en utilisant un des chemins suivants :
 - Sous Windows, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash, puis double-cliquez sur flash_fma_finished fla.
 - Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash, puis double-cliquez sur flash_fma_finished fla.

L'application finale du didacticiel est affichée dans l'environnement de programmation Flash.

3. Une fois le fichier ouvert, vous pouvez examiner la scène, le panneau Bibliothèque et le scénario.
 - La scène comporte de nombreuses formes graphiques que vous apprendrez à créer ultérieurement dans ce didacticiel.
 - Le panneau Bibliothèque contient une liste de symboles ou ressources réutilisables utilisés par le document.
 - Quant au scénario, il décrit quand et comment faire apparaître ces symboles sur la scène.
 - Le panneau Actions contient du code ActionScript qui contrôle la navigation dans le document Flash et importe des fichiers d'image à afficher lors de la lecture de ce document.

Vous en apprendrez davantage sur le rôle de chacun de ces éléments de Flash tout au long de ce didacticiel.

4. Lorsque vous avez examiné le document terminé, fermez-le en évitant d'enregistrer la moindre modification.

Création d'un dossier de travail

Avant de commencer, vous devez créer un dossier de travail incluant les fichiers d'exemple utilisés dans les didacticiels du guide *Bien démarrer avec Flash*. Cette opération consiste à créer le dossier de travail sur votre disque dur et à copier les fichiers d'exemple depuis le dossier de l'application Flash dans le dossier de travail.

1. Créez un nouveau dossier appelé local_sites à un emplacement quelconque sur votre disque dur. Par exemple, créez un dossier appelé local_sites dans l'un des emplacements suivants :

- (Windows) C:\Documents and Settings*votre_nom_d'utilisateur*\Mes Documents\local_sites
- (Macintosh) *Disque dur/Utilisateurs/votre_nom_d'utilisateur/*Documents/local_sites

Sous Macintosh, votre dossier utilisateur contient déjà un dossier appelé Sites. N'utilisez pas ce dossier Sites comme dossier local ; ce dossier représente l'emplacement où vous placez vos pages pour les rendre accessibles au public lorsque vous utilisez Macintosh comme serveur Web.

2. Recherchez le dossier cafe_townsend dans le dossier de l'application Flash sur votre disque dur. Si vous avez installé Flash à son emplacement par défaut, le chemin d'accès au dossier est le suivant :

- (Windows) C:\Program Files\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial_assets\cafe_townsend
- (Macintosh) /Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial_assets/cafe_townsend

3. Copiez le dossier cafe_townsend dans votre dossier local_sites.

Création d'un document

Maintenant que l'application finale que vous êtes sur le point de créer vous a été présentée, vous pouvez créer votre propre document Flash.

Si vous n'avez pas encore défini de dossier de travail, faites-le avant de commencer. Pour plus d'informations, consultez la section *Création d'un dossier de travail*, page 111.

Pour savoir comment créer une application dans Flash, vous devez commencer par la toute première étape du processus : la création d'un fichier.

Ouverture d'un nouveau document

Vous êtes prêt à créer votre propre version de la FMA.

Pour créer un document :

1. Choisissez Fichier > Nouveau.
2. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, sélectionnez Document Flash et cliquez sur OK.
3. Choisissez Fichier > Enregistrer.
4. Entrez un nom pour le fichier **flash_fma fla** puis enregistrez-le dans le dossier **cafe_townsend** que vous avez copié dans le dossier **local_sites** sur votre disque dur.

REMARQUE

Pensez à enregistrer votre fichier régulièrement tout au long de ce didacticiel.

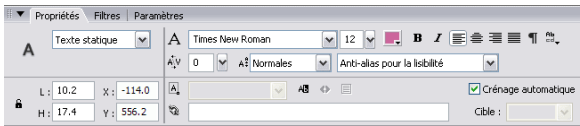
Définition des propriétés du document

La configuration des propriétés du document est la première étape du processus de création dans Flash. Vous pouvez modifier les propriétés du document à tout moment, mais il est recommandé de prendre certaines décisions au début du processus, comme par exemple le choix de la taille de la scène ou de la couleur de l'arrière-plan.

Les propriétés du document correspondent aux propriétés qui s'appliquent à l'ensemble du document Flash, telles que la taille de la scène ou la couleur d'arrière-plan. Vous pouvez utiliser l'inspecteur des propriétés pour spécifier ces paramètres.

Pour définir les propriétés du document :

1. S'il n'est pas déjà ouvert, choisissez Fenêtre > Propriétés > Propriétés.
Par défaut, l'inspecteur des propriétés se trouve dans le bas de la fenêtre de l'application Flash.



L'inspecteur des propriétés

REMARQUE

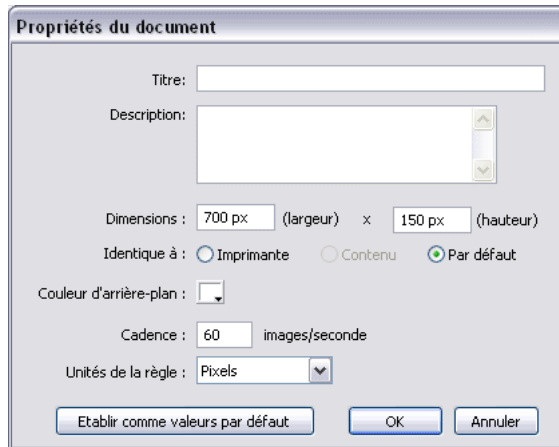
Si l'inspecteur des propriétés n'est pas complètement développé, cliquez sur le triangle blanc dans le coin inférieur droit.

2. Entrez **60** dans la zone de texte Cadence de l'inspecteur des propriétés.
L'application lira les animations à une cadence de 60 images par seconde, soit la cadence optimale de lecture fluide d'une animation sur le Web.
3. Cliquez sur Taille pour fixer la taille de la scène.

A SAVOIR...

Présentation de l'inspecteur des propriétés L'inspecteur des propriétés permet d'afficher et de modifier les propriétés des objets sélectionnés. Ces propriétés dépendent du type d'objet sélectionné. Par exemple, si vous choisissez un objet texte, l'inspecteur des propriétés affiche les paramètres d'affichage et de modification des attributs de texte. Dans le cas présent, vous venez d'ouvrir un nouveau document, ce qui explique que l'inspecteur des propriétés affiche les propriétés d'un document.

4. Dans la boîte de dialogue Propriétés du document, entrez 700 pour la largeur et 150 pour la hauteur, puis cliquez sur OK.
Flash insère automatiquement l'indication *px* (c.-à-d. *pixel*) après ces nombres.



La boîte de dialogue Propriétés du document

5. Dans le scénario, cliquez sur la valeur dans le menu Zoom et entrez 75%.
De la sorte, il est plus facile de voir votre document entier dans la fenêtre de document.
Appuyez sur Entrée (Windows) ou sur Retour (Macintosh).
6. Enregistrez votre travail.

Pour plus d'informations sur la définition des propriétés d'un document, consultez la section *Création et ouverture d'un document et définition de ses propriétés* du guide *Utilisation de Flash*.

Création de symboles

Vous allez à présent créer quelques *symboles*, c'est-à-dire des actifs réutilisables. Les symboles permettent d'utiliser la même ressource plusieurs fois sans avoir à enregistrer plusieurs copies dans votre fichier FLA. Stockez le symbole dans le panneau Bibliothèque, puis faites glisser des *occurrences* de ce symbole sur la scène lorsque nécessaire.

Pour créer le symbole :

1. Sélectionnez Insertion > Nouveau symbole.
2. Dans la boîte de dialogue Créer un nouveau symbole, tapez **imageHolder** dans le champ de texte Nom.
La valeur par défaut du Comportement est Animation. Ne la modifiez pas.
3. Cliquez sur OK.
Le nouveau symbole est ajouté au panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque) et Flash passe en mode d'édition de symbole.

REMARQUE

En mode d'édition de symbole, la scène disparaît et la partie principale de la fenêtre de l'application Flash devient une zone de dessin où vous pouvez tracer et modifier le symbole.



4. En mode d'édition de symbole, sélectionnez l'outil Rectangle du panneau Outils (Fenêtre > Outils).

A SAVOIR...

Présentation des symboles et du panneau Bibliothèque Les symboles sont des ressources réutilisables qui vous permettent d'utiliser une seule ressource plusieurs fois dans votre document Flash sans avoir à la dupliquer dans le fichier. En ne stockant qu'un exemplaire du symbole dans le document Flash, vous faites en sorte que sa taille soit réduite.
Un symbole peut être simple, par exemple un bouton ou un graphique, ou plus complexe, par exemple un clip. Lorsque vous avez créé un symbole, vous le stockez dans le panneau Bibliothèque. Le panneau Bibliothèque sert à stocker et organiser tous les symboles de votre document. Pour réutiliser un symbole, il suffit de le faire glisser du panneau Bibliothèque sur la scène. Ce faisant, Flash crée une nouvelle **occurrence** du symbole sur la scène. Une occurrence n'est rien d'autre qu'une référence au symbole d'origine, qui indique à Flash qu'il doit « dessiner une copie du symbole spécifié à cet endroit ». L'emploi de symboles et d'occurrences vous permet d'organiser vos actifs et de réduire la taille de votre fichier Flash. En outre, vous pouvez mettre à jour l'apparence ou le comportement de toutes les occurrences d'un symbole précis en modifiant le symbole. Les modifications s'appliqueront à toutes les occurrences du symbole dans votre document.

5. Sélectionnez la couleur blanc (#FFFFFF) dans le sélecteur de couleur de trait du panneau Outils.
6. Sélectionnez la couleur gris clair (#CCCCCC) dans le sélecteur de couleur de remplissage du panneau Outils.
7. Déplacez la souris dans la zone de dessin tout en maintenant le bouton enfoncé, de manière à dessiner un large rectangle aplati.
8. Cliquez sur l'outil de sélection dans le panneau Outils.
9. Double-cliquez sur le rectangle que vous avez dessiné afin de sélectionner son remplissage et son trait.



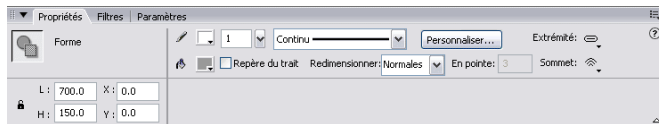
REMARQUE

Le trait représente la ligne qui constitue la bordure d'une forme.

10. Entrez **0** dans les deux zones de texte X et Y de l'inspecteur des propriétés.

Le coin supérieur gauche du symbole est ainsi placé dans le coin supérieur gauche de la scène.

11. Tapez **700** dans la zone Largeur (L) et **150** dans la zone Hauteur (H), puis appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).



L'inspecteur des propriétés affichant les valeurs correctes pour X, Y, la largeur et la hauteur

REMARQUE

Lorsque vous entrez des valeurs dans les zones de texte d'un panneau, vous devez appuyer soit sur la touche Tab, soit sur la touche Entrée (Windows) ou la touche Retour (Macintosh) pour permettre à Flash de reconnaître la valeur.

Des occurrences distinctes de ce premier symbole que vous venez de créer deviendront les conteneurs des différentes images que votre FMA affichera. C'est pourquoi vous l'avez appelé imageHolder. Vous allez ensuite créer un autre symbole qui contiendra un groupe de 5 occurrences du symbole imageHolder. Par la suite, vous animerez de nouveau symbole à la verticale de manière à modifier l'image qui apparaît sur la partie visible de la scène.

Pour créer le symbole suivant avec 5 occurrences d'imageHolder :

1. Sélectionnez Insertion > Nouveau symbole.
2. Dans la boîte de dialogue Créer un nouveau symbole, tapez **diapositives** dans le champ de texte Nom puis cliquez sur OK.
Vous restez en mode d'édition de symbole.
3. Sélectionnez 25% dans le menu Zoom du scénario.
4. Dans le panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque), tirez le symbole imageHolder dans la zone de dessin.
Vous venez de créer une *occurrence* du symbole imageHolder. Cette occurrence fait partie du symbole des nouvelles diapositives en cours de création.
5. La nouvelle occurrence étant toujours sélectionnée sur la scène, tapez **holder0** dans la zone Nom de l'occurrence de l'inspecteur des propriétés.
L'occurrence dispose ainsi de son propre nom qui est différent de celui du symbole.
6. Entrez également **0** dans les deux zones de texte X et Y de l'inspecteur des propriétés puis appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).
Le coin supérieur gauche de l'occurrence holder0 est ainsi placé dans le coin supérieur gauche du symbole des diapositives.
7. Tirez le symbole imageHolder dans la zone de dessin à partir du panneau Bibliothèque, puis placez-le juste sous l'occurrence holder0.
8. Dans l'inspecteur des propriétés, entrez **holder1** dans la zone de texte Nom de l'occurrence.
9. Entrez **0** dans la zone X et **150** dans la zone Y, puis appuyez sur Entrée ou Retour.

10. Répétez la procédure pour les troisième, quatrième et cinquième occurrences du symbole imageHolder.

Dans l'inspecteur des propriétés, attribuez les propriétés suivantes aux nouvelles occurrences :

Troisième occurrence :

- Nom d'occurrence = **holder2**
- X = **0**
- Y = **300**

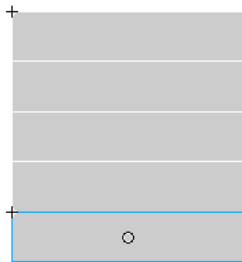
Quatrième occurrence :

- Nom d'occurrence = **holder3**
- X = **0**
- Y = **450**

Cinquième occurrence :

- Nom d'occurrence = **holder4**
- X = **0**
- Y = **600**

Vous avez terminé la création du symbole nommé « slides ». Vous allez ensuite créer un troisième symbole qui contiendra une occurrence du symbole « slides ». Comme vous pouvez le constater, l'imbrication d'occurrences de symboles à l'intérieur d'autres symboles est une technique courante de programmation Flash.



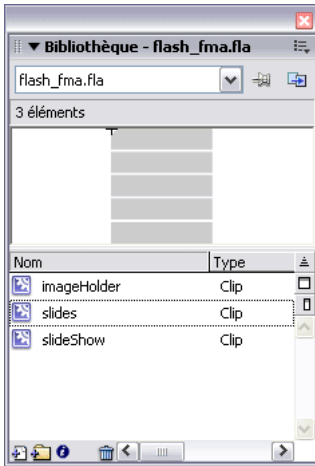
Le symbole « slides » terminé

Pour créer le troisième symbole :

1. Sélectionnez Insertion > Nouveau symbole.
2. Dans la boîte de dialogue Créer un nouveau symbole, tapez **slideShow** dans le champ de texte Nom puis cliquez sur OK.

3. Tirez le symbole slides, que vous avez créé dans la section précédente, du panneau Bibliothèque vers la zone de dessin du nouveau symbole slideShow.

Une occurrence du symbole diapositives est ainsi créée à l'intérieur du nouveau symbole diaporama.



Le panneau Bibliothèque avec les symboles slides et slideShow

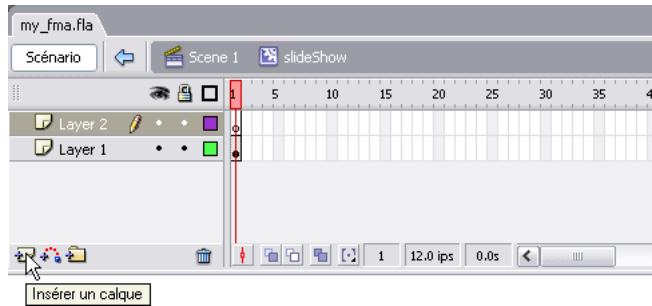
4. L'occurrence du symbole étant toujours sélectionnée, entrez **0** dans les zones X et Y de l'inspecteur des propriétés.
5. Entrez **slides_mc** dans la zone de texte Nom de l'inspecteur des propriétés.

Edition d'un symbole de scénario

Une fois ces 3 symboles créés, vous allez modifier le symbole slideShow en ajoutant une animation à son scénario. Cette animation provoquera, dans le document terminé, le glissement vers le haut des images de plats lorsque l'utilisateur cliquera sur un bouton que vous ajouterez ultérieurement.

Pour modifier le symbole diaporama :

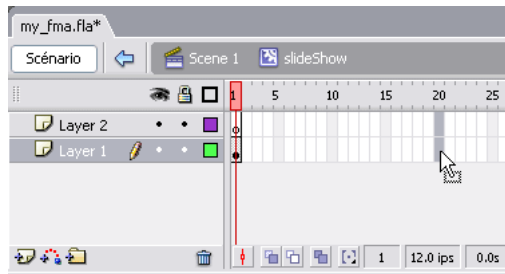
1. Sans quitter le mode d'édition de symbole, cliquez sur le bouton Insérer un calque dans le scénario.



Le bouton Insérer un calque dans le scénario du symbole slideShow

Un calque est ainsi ajouté au scénario du symbole slideShow.

2. Dans le scénario, sélectionnez l'image 20 des calques 1 et 2.



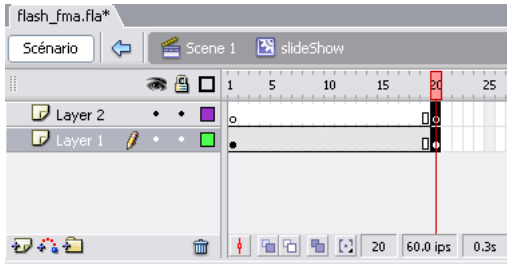
Sélection de l'image 20 des calques 1 et 2

Présentation des clips et des scénarios imbriqués Chaque symbole de clip peut posséder son propre scénario, qui permet au clip de contenir une animation ou du code ActionScript spécifique. C'est la raison pour laquelle le nom du symbole que vous êtes en train de modifier s'affiche en haut du scénario lorsque vous êtes en mode d'édition de symbole.

L'emploi de symboles et de scénarios imbriqués vous offre une grande flexibilité dans la manière de créer votre document Flash et d'organiser ses fonctionnalités. Un exemple classique d'une telle situation consiste en une voiture qui traverse la scène et dont les roues tournent. L'animation de la voiture traversant la scène pourra être placée dans le scénario principal du document Flash. Chacune des roues en mouvement devra correspondre à une occurrence d'un symbole du clip possédant son propre scénario. L'animation de rotation des roues sera mise en œuvre dans le scénario du clip. Cette approche est bien plus facile à déployer que la création d'une animation dans le scénario principal des roues, qui tournent et traversent toutes les deux la scène.

3. Choisissez Modification > Scénario > Convertir en images-clés.

Vous ajoutez ainsi des images au scénario et des images-clés aux images sélectionnées (image 20).



Le scénario avec les images-clés ajoutées à l'image 20

4. Répétez l'opération en sélectionnant les calques 1 et 2 à l'image 40 puis en choisissant Modification > Scénario > Convertir en images-clés.
5. Répétez l'opération aux images 60 et 80.

Utilisez au besoin la barre de défilement située en bas du scénario pour afficher ces images.

Ajout d'actions à des images

Dans cette section, vous ajouterez une petite quantité de code `ActionScript` pour contrôler le déplacement de la tête de lecture dans le scénario du clip `slideShow`. En ajoutant des méthodes `stop()`, vous forcez la tête de lecture à s'arrêter à attendre à certaines images. Vous ajouterez par la suite du code `ActionScript` pour faire de nouveau bouger la tête de lecture.

Pour ajouter le code `ActionScript` :

1. Dans le scénario, sélectionnez l'image 1 du calque 2.
2. Choisissez Modification > Scénario > Convertir en images-clés.
Une image-clé est ainsi ajoutée à l'image, si bien qu'il existe des images-clés dans les images 1 et 2 du calque 2.
3. Sélectionnez l'image 1 du calque 2.

4. Ouvrez le panneau Actions (Fenêtre > Actions).
Dans le panneau Actions, le mode Assistant de script est activé : vous verrez la mention « Double-cliquez sur l'élément que vous souhaitez ajouter ou faites-le glisser sur la fenêtre des scripts », et il vous sera impossible de taper dans la fenêtre des scripts. Cliquez sur le bouton Assistant de script du panneau Actions pour quitter le mode Assistant de script.
5. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript suivant :
stop();
Ce code entraîne l'arrêt de la tête de lecture lisant le clip `slideShow` chaque fois qu'il atteindra l'image 1. La lettre *a* minuscule apparaît dans l'image 1 du calque 1 du scénario. Elle indique que cette image contient du code ActionScript.
6. Dans le scénario, sélectionnez l'image 20 du calque 2.
7. Choisissez Modification > Scénario > Convertir en images-clés.
8. Sélectionnez l'image 20 du calque 2.
9. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript **stop();**
10. Dans le scénario, sélectionnez l'image 40 du calque 2.
11. Choisissez Modification > Scénario > Convertir en images-clés.
12. Sélectionnez l'image 40 du calque 2.
13. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript **stop();**
14. Dans le scénario, sélectionnez l'image 60 du calque 2.
15. Choisissez Modification > Scénario > Convertir en images-clés.
16. Sélectionnez l'image 60 du calque 2.
17. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript **stop();**
18. Dans le scénario, sélectionnez l'image 80 du calque 2.
19. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript **stop();**

Ajout d'étiquettes à des images

Vous allez maintenant ajouter des étiquettes à des images spécifiques. Ajouter une étiquette à une image vous permet de faire référence à cette image dans ActionScript. Vous pouvez ainsi rédiger du code ActionScript effectuant des actions sur ces images. Vous ajouterez ultérieurement du code ActionScript permettant à la tête de lecture de passer à ces images étiquetées.

Pour ajouter des étiquettes d'images :

1. Dans le scénario, sélectionnez l'image 2 du calque 2.
2. Entrez **slide0** dans la zone de texte Etiquette de l'image de l'inspecteur des propriétés.

Dans le scénario, une icône représentant un drapeau et le libellé de l'image s'affichent dans l'image 2 du calque 2.

3. Dans le scénario, sélectionnez l'image 21 du calque 2.
4. Entrez **slide1** dans la zone de texte Etiquette de l'image de l'inspecteur des propriétés.
5. Dans le scénario, sélectionnez l'image 41 du calque 2.
6. Entrez **slide2** dans la zone de texte Etiquette de l'image de l'inspecteur des propriétés.
7. Dans le scénario, sélectionnez l'image 61 du calque 2.
8. Entrez **slide3** dans la zone de texte Etiquette de l'image de l'inspecteur des propriétés.



Le scénario avec les libellés des images

Ajout d'une interpolation de mouvement

Une *interpolation de mouvement* représente un type d'animation dans laquelle un objet se déplace d'une position à une autre. Dans ce projet, vous allez faire se déplacer les images de plats vers le haut lorsque l'utilisateur cliquera sur un bouton que vous ajouterez ultérieurement.

Pour ajouter les interpolations de mouvement :

1. Dans le scénario, sélectionnez l'image 1 du calque 1.
2. Dans l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Mouvement dans le menu Interpolation.

Les images 1 à 19 du calque 1 deviennent une interpolation de mouvement. Une flèche s'affiche dans ces images dans le scénario.

3. Dans l'inspecteur des propriétés, tirez la glissière à côté de la zone Accélération jusqu'à ce que cette zone contienne 100.

Cette valeur force l'interpolation à décélérer à la fin du mouvement. Ainsi, le mouvement débute brusquement et se termine plus lentement.

Présentation des interpolations de mouvement L'expression *interpolation de mouvement* désigne non seulement le mouvement de l'animation, mais encore la manière dont ce mouvement est créé. L'*interpolation* permet littéralement de créer une action intermédiaire. Vous définissez des animations à interpolation de mouvement en définissant les positions de début et de fin de l'objet animé, puis en laissant Flash calculer toutes les positions intermédiaires de l'objet. De la sorte, vous pouvez créer des animations de mouvements en définissant simplement les positions de début et de fin de l'objet que vous animez.

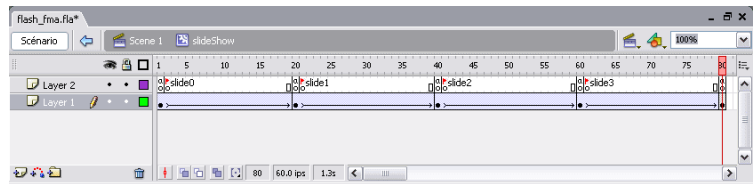
Présentation de l'accélération des animations Le comportement par défaut de l'interpolation de mouvement est défini pour que l'animation défile à la même vitesse durant toute la durée de la lecture. Un tel comportement est toutefois rarement plaisant pour le regard. Une voiture ne passe pas de 0 à 50 instantanément ; vos animations ne devraient pas non plus le faire. Accélérer une animation revient au même qu'augmenter doucement la vitesse d'une voiture. Le terme **accélération** peut être comparé au concept de démarrage progressif et de décélération d'une voiture en vue de l'arrêter. En ajoutant une valeur d'accélération, vous pouvez forcer vos interpolations de mouvement à débiter ou se terminer de manière plus graduelle.

4. Dans le scénario, sélectionnez l'image 20 du calque 1.
5. Dans l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Mouvement dans le menu Interpolation.
6. Tirez la glissière d'accélération vers le haut jusqu'à ce que la zone Accélération contienne 100.
7. Cliquez sur l'occurrence du clip `slides_mc` située sur la scène pour la sélectionner.
8. Entrez -150 dans la zone de texte Y de l'inspecteur des propriétés.
L'occurrence du clip `slideShow` est ainsi déplacée de 150 pixels dans l'image-clé de l'image 20. L'interpolation de mouvement de l'image 1 à l'image 20 permettra un glissement fluide du clip vers le haut plutôt que de le faire simplement passer d'une position à une autre.
9. Dans le scénario, sélectionnez l'image 40 du calque 1.
10. Dans l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Mouvement dans le menu Interpolation.
11. Tirez la glissière d'accélération vers le haut jusqu'à ce que la zone Accélération contienne 100.
12. Cliquez sur l'occurrence du clip `slides_mc` située sur la scène pour la sélectionner.
13. Entrez -300 dans la zone de texte Y de l'inspecteur des propriétés.
14. Dans le scénario, sélectionnez l'image 60 du calque 1.
15. Dans l'inspecteur des propriétés, sélectionnez Mouvement dans le menu Interpolation.
16. Tirez la glissière d'accélération vers le haut jusqu'à ce que la zone Accélération contienne 100.

17. Cliquez sur l'occurrence du clip `slides_mc` située sur la scène pour la sélectionner.
18. Entrez **-450** dans la zone de texte Y de l'inspecteur des propriétés.
19. Dans le scénario, sélectionnez l'image 80 du calque 1.
20. Cliquez sur l'occurrence du clip `slides_mc` située sur la scène pour la sélectionner.
21. Entrez **-600** dans la zone de texte Y de l'inspecteur des propriétés.
22. Dans le scénario, cliquez sur le nombre 1 dans la barre Numéro d'image.
23. Appuyez sur Entrée (Windows) ou sur Retour (Macintosh).

Un aperçu de l'animation s'affiche sur la scène. Le code ActionScript `stop()` que vous avez entré précédemment est ignoré en mode aperçu.

Vous avez terminé la création du symbole `slideShow` qui contient son propre scénario interne complexe. Vous allez ensuite modifier le scénario principal de votre fichier FLA.



Le scénario avec les interpolations de mouvement terminées

Edition du scénario principal

Vous allez à présent revenir au scénario principal de votre document Flash afin d'ajouter des détails qui influent sur le document entier.

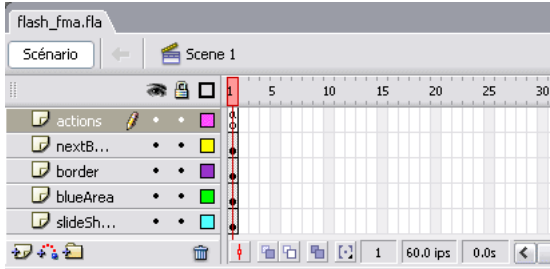
Pour ajouter des calques au scénario principal :

1. Cliquez sur l'icône Séquence 1 en haut du scénario.
Vous quittez le mode d'édition de symbole et vous revenez au scénario principal de votre fichier FLA.
2. Cliquez sur le bouton Insérer un calque, en bas du scénario.
Dans le scénario, un nouveau calque s'affiche au-dessus du calque existant.

3. Cliquez encore trois fois sur Insérer un calque afin d'insérer trois autres calques.

Le scénario principal contient à présent cinq calques.

4. Double-cliquez sur le libellé Calque 5 afin de le rendre modifiable.
5. Entrez **actions** comme nouveau nom de calque et appuyez sur la touche Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).
6. Double-cliquez sur le libellé Calque 4 et renommez ce calque **nextButton**.
7. Double-cliquez sur le libellé Calque 3 et renommez ce calque **border**.
8. Double-cliquez sur le libellé Calque 2 et renommez ce calque **blueArea**.
9. Double-cliquez sur le libellé Calque 1 et renommez ce calque **slideShow**.



Les cinq calques, nommés correctement, dans le scénario

Après avoir ajouté des calques au scénario principal, vous êtes prêt à ajouter le clip slideShow sur la scène.

Pour ajouter le clip slideShow sur la scène :

1. Cliquez sur le nom du calque slideShow de manière à rendre ce calque actif.
2. Faites glisser le symbole slideShow du panneau Bibliothèque vers la scène, puis alignez son coin supérieur gauche sur le coin supérieur gauche de la scène.
3. La nouvelle occurrence du clip étant toujours sélectionnée sur la scène, accédez à l'inspecteur des propriétés et fixez les valeurs X et Y à 0 de manière à aligner précisément le coin supérieur gauche du clip sur le coin de la scène.

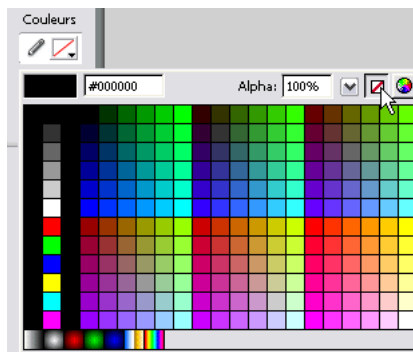
4. Dans l'inspecteur des propriétés, tapez `slideShow_mc` comme nom d'occurrence du clip.
5. Enregistrez votre travail.

Création de la bordure

Vous allez ensuite créer une bordure autour de la scène, ce qui rendra la FMA plus attrayante lorsqu'elle sera visualisée dans une page Web.

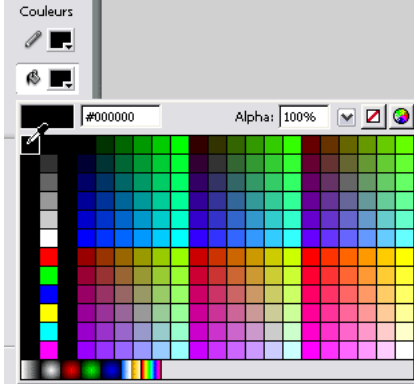
Pour créer la bordure :

1. Dans le scénario, sélectionnez 100% dans le menu Zoom.
2. Dans le scénario, cliquez sur le nom du calque border pour le sélectionner.
3. Choisissez l'outil Rectangle dans le panneau Outils.
4. Dans le panneau Outils, sélectionnez « aucune couleur » dans le sélecteur de couleur de trait.



Sélection d'une absence de couleur dans le sélecteur de couleur de trait

5. Choisissez le noir (#000000) dans le sélecteur de couleur de remplissage.



Sélection du noir dans le sélecteur de couleur de remplissage.

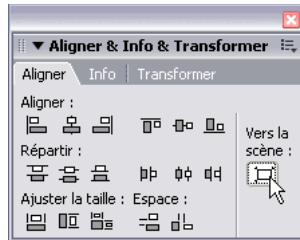
6. Tracez sur la scène un rectangle d'une forme à peu près similaire à celle de la scène.



Dessin d'un rectangle noir de forme similaire à celle de la scène

7. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Sélection.
8. Sur la scène, cliquez sur le rectangle que vous venez de dessiner afin de le sélectionner.
9. Choisissez Fenêtre > Aligner pour ouvrir le panneau Aligner.
10. Dans le panneau Aligner, cliquez sur l'option Vers la scène pour la sélectionner.

Cette option permet au panneau Aligner d'aligner le rectangle sélectionné sur la scène.



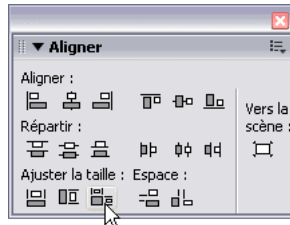
Le panneau Aligner avec l'option Vers la scène sélectionnée

CONSEIL

Lorsque l'option Vers la scène est désactivée, le panneau Aligner aligne plusieurs objets sélectionnés les uns sur les autres.

11. Dans le panneau Aligner, cliquez sur le bouton Mêmes largeur et hauteur de la section Ajuster la taille.

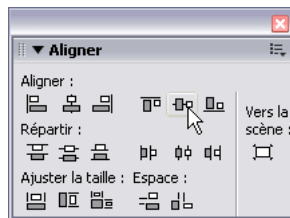
La taille de votre rectangle s'adapte à celle de la scène.



Clic sur le bouton Mêmes largeur et hauteur

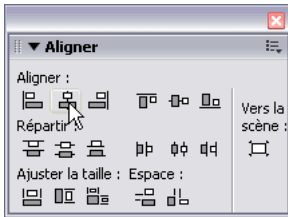
12. En maintenant le rectangle sélectionné, cliquez sur le bouton Aligner les centres verticalement dans le panneau Aligner.

Utilisez les infobulles pour rechercher le bouton approprié dans le panneau Aligner.



Clic sur le bouton Aligner les centres verticalement

13. Toujours dans ce panneau, cliquez maintenant sur Aligner les centres horizontalement.



Clic sur le bouton Aligner les centres horizontalement

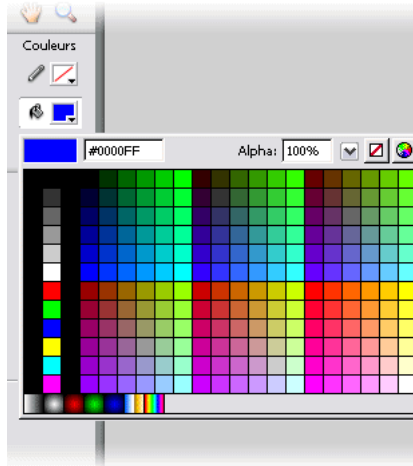
Le rectangle est désormais parfaitement centré sur la scène.



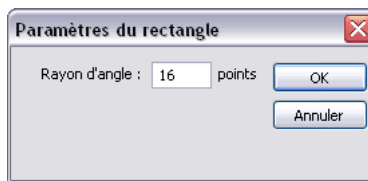
Le rectangle noir centré sur la scène.

14. Cliquez en dehors de la scène pour désélectionner le rectangle noir.
15. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Rectangle.

16. Toujours dans ce panneau, sélectionnez la couleur bleu ayant pour valeur hexadécimale #0000FF dans le sélecteur de couleur de remplissage.



17. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Rectangle.
18. Dans la boîte de dialogue Paramètres du rectangle, tapez 16 dans la zone Rayon d'angle, puis cliquez sur OK.



19. Choisissez Affichage > Accrochage > Accrocher aux pixels pour activer l'accrochage aux pixels.

Ce faisant, les bords des formes que vous dessinerez s'accrocheront au pixel le plus proche.

20.L'outil Rectangle étant toujours sélectionné dans le panneau Outils, tracez un rectangle sur la scène, d'une taille aussi proche que possible de celle de la scène.



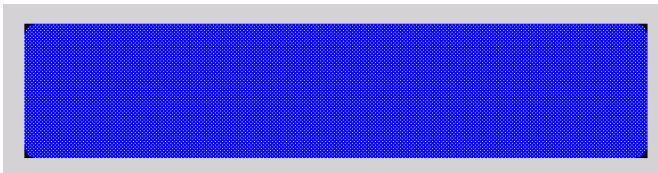
Le rectangle bleu aux coins arrondis sur la scène

21. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.

22. Cliquez sur le rectangle bleu pour le sélectionner.

23. En maintenant le rectangle bleu sélectionné, ouvrez le panneau de l'inspecteur des propriétés et entrez les valeurs suivantes dans les zones de texte :

- L : 700
- H : 150
- X : 0
- Y : 0

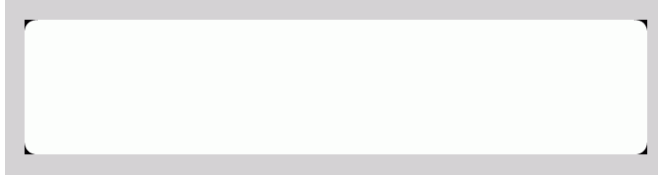


Le rectangle bleu, de dimensions correctes, sur la scène

24. Double-cliquez à nouveau sur le rectangle bleu pour le sélectionner.

25. Appuyez sur Suppr pour supprimer le rectangle bleu.

Un rectangle blanc s'affiche au milieu du rectangle noir que vous avez dessiné précédemment. Le rectangle bleu a fait office de masque lors de cette étape. Désormais, une bordure noire se trouve en haut et en bas de la scène.



La scène ne comportant plus que des coins noirs

Ajout d'un symbole

Dans cette section, vous allez ajouter une zone de couleur bleue sur le côté droit de la scène. C'est à cet endroit que figurera le texte décrivant chaque plat ainsi que le bouton permettant de changer de plat.

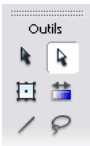
Pour ajouter un nouveau symbole de forme bleue :

1. Cliquez sur le calque nommé `blueArea` dans le scénario.
2. Sélectionnez Insertion > Nouveau symbole.
3. Dans la boîte de dialogue Créer un nouveau symbole, tapez **menu** dans le champ de texte Nom puis cliquez sur OK.

Vous accédez au mode d'édition de symbole. Le panneau Scénario affiche le scénario du nouveau clip `blueArea`.

4. Dans le panneau Outils, sélectionnez l'outil Rectangle.
5. Sélectionnez « aucune couleur » dans le sélecteur de couleur de trait.
6. Cliquez sur la couleur de remplissage pour en afficher le sélecteur.
7. Dans le sélecteur de couleur de remplissage, entrez **80** dans la zone Alpha.
8. Dans ce sélecteur, entrez ensuite **343469** dans la zone Couleur, puis appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).
Une couleur gris bleu est ainsi créée.
9. Dans le panneau Outils, double-cliquez sur l'outil Rectangle.

10. Dans la boîte de dialogue Paramètres du rectangle, tapez **0** dans la zone Rayon d'angle, puis cliquez sur OK.
11. A l'aide de l'outil Rectangle, dessinez un rectangle large et plat sur la scène.
12. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.
13. Sur la scène, cliquez sur le rectangle que vous venez de dessiner afin de le sélectionner.
14. Dans le panneau de l'inspecteur des propriétés, entrez les valeurs suivantes pour la forme rectangulaire :
 - L : 415
 - H : 150
 - X : 0
 - Y : 0
15. Appuyez sur Entrée ou Retour.
16. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Sous-sélection.

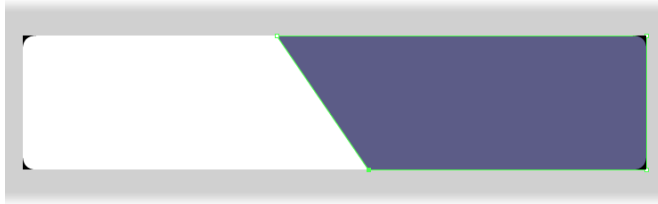


17. Amenez le pointeur de la souris au-dessus du coin inférieur gauche du rectangle, jusqu'à ce qu'une petite case blanche s'affiche à côté du pointeur.



Pointeur indiquant que le coin du rectangle peut être tiré

18. Tirez le coin du rectangle vers la droite, de manière à ce que le côté gauche du rectangle devienne une ligne oblique faisant un angle d'environ 30 degrés.



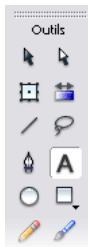
19. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.
Les points de contrôle du rectangle sont ainsi désélectionnés.

Ajout d'une zone de texte

Maintenant que vous avez ajouté l'arrière-plan bleu au clip menu, vous êtes prêt à ajouter le texte de description de chaque élément de menu. Vous allez ajouter deux zones de texte. Le code ActionScript que vous ajouterez plus tard insérera le texte dans ces zones de texte.

Pour ajouter la zone de texte pour le titre des plats :

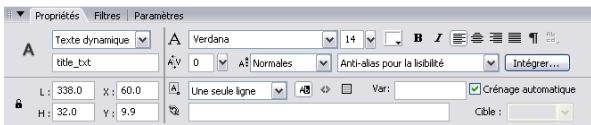
1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Texte.



2. Dans l'inspecteur des propriétés, choisissez Texte dynamique dans le menu Type de texte.
3. Toujours dans l'inspecteur des propriétés, entrez 14 dans la zone Taille de police.
4. A l'aide de l'outil Texte, dessinez un rectangle de texte large et plat dans la partie supérieure de la forme gris bleu que vous venez de créer.

Le rectangle doit faire pratiquement la même largeur que la forme bleue. Nous vous inquiétez pas de l'emplacement précis du rectangle. Vous pourrez le modifier plus tard.

5. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.
6. Cliquez sur la zone de texte que vous venez de dessiner afin de la sélectionner.
7. Dans le panneau de l'inspecteur des propriétés, entrez les valeurs suivantes :
 - Type de texte : Texte dynamique
 - Nom de l'occurrence : **titre_txt**
 - X : **60**
 - Y : **10**
 - Police : Verdana
 - Taille de police : 14
 - Couleur (de remplissage) du texte : Blanc
 - Style : Gras
 - Type de ligne : Une seule ligne



L'inspecteur des propriétés contenant les valeurs appropriées

8. Enregistrez votre document.

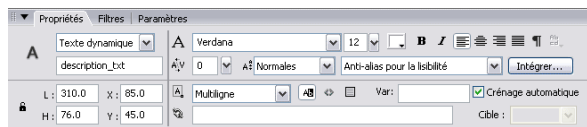
Ajout de la deuxième zone de texte

Vous allez maintenant ajouter la deuxième zone de texte qui contiendra le texte de description de chaque élément du menu.

Pour ajouter une zone de texte pour les descriptions :

1. Cliquez en dehors de la scène afin de désélectionner la zone de texte créée dans la section précédente.
2. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Texte.
3. Entrez 12 dans la zone Taille de texte de l'inspecteur des propriétés.
4. Toujours dans l'inspecteur des propriétés, désactivez l'icône Gras.

5. Sélectionnez Multiligne dans le menu Type de ligne.
6. A l'aide de l'outil Texte, tracez un autre rectangle de texte sur la scène, afin de remplir la partie inférieure de la forme bleue que vous avez créée précédemment, sous le rectangle tracé à la section *Pour ajouter la zone de texte pour le titre des plats :*, page 136.
7. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.
8. En maintenant le deuxième rectangle de texte sélectionné, ouvrez le panneau de l'inspecteur des propriétés et entrez les valeurs suivantes :
 Type de texte : Texte dynamique
 Nom de l'occurrence : **description_txt**
 X : 85
 Y : 45
 Police : Verdana
 Taille de police : 12
 Couleur : Blanc



L'inspecteur des propriétés contenant les valeurs appropriées

9. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil de sélection.
10. Cliquez sur la scène en dehors des formes que vous avez dessinées pour les désélectionner.
11. Dans le scénario, cliquez sur le lien Séquence 1 pour quitter le mode d'édition de symbole et revenir dans le scénario principal du document Flash.
 Vous quittez le mode d'édition de symbole et la scène avec les bordures noires réapparaît.
12. Enregistrez votre document.

Ajout du clip sur la scène

Maintenant que vous avez terminé le clip `menu`, vous êtes prêt à l'ajouter à la scène dans le scénario principal.

Pour ajouter le clip menu sur la scène :

1. Dans le panneau Outils, cliquez sur l'outil Sélection afin de vous assurer que l'outil est activé .
2. Dans le panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque), tirez le clip menu et placez-le sur le côté droit de la scène.
3. En maintenant le clip menu sélectionné sur la scène, ouvrez l'inspecteur des propriétés et entrez les valeurs suivantes :
Nom de l'occurrence : `menu_mc`
L : 415
H : 150
X : 285
Y : 0
4. En maintenant toujours le clip menu sélectionné, ouvrez l'inspecteur des propriétés et sélectionnez Alpha dans le menu Couleur.
5. Tirez la glissière Quantité alpha jusqu'à ce que la valeur atteigne 90%.

Ajout d'un composant Button

Vous êtes maintenant prêt à ajouter le bouton permettant à l'utilisateur de passer d'une diapositive à une autre dans le diaporama.

Pour ajouter le bouton Suivant :

1. Dans le scénario, cliquez sur le nom du calque `nextButton` pour le rendre actif.
C'est ce calque qui contient le composant de bouton que vous êtes sur le point d'ajouter.
2. Ouvrez le panneau Composants s'il n'est pas déjà visible en sélectionnant Fenêtre > Composants.
3. Dans le panneau Composants, développez la catégorie User Interface en cliquant sur le signe plus (+) en regard de son nom.

4. Faites glisser le composant Button du panneau Composants vers la partie inférieure du rectangle bleu sur la scène.
Le bouton reste sélectionné sur la scène, sauf si vous cliquez ailleurs.
5. En maintenant le bouton sélectionné, ouvrez le panneau de l'inspecteur des propriétés et entrez les valeurs suivantes :
Nom de l'occurrence : **next_btn**
X : **590**
Y : **120**
6. Dans le panneau de l'inspecteur des propriétés, cliquez sur l'onglet Paramètres.
7. Dans la zone de libellé, remplacez le mot Button par **Suivant** puis appuyez sur Entrée (Windows) ou Retour (Macintosh).
Le libellé du bouton devient Suivant.
8. Enregistrez votre document.

Ajout de code ActionScript

Vous venez d'ajouter tous les éléments graphiques et de texte requis par votre FMA. La dernière étape consiste à ajouter le code ActionScript qui affichera le texte et l'image appropriés de chaque diapositive dans le clip `slideShow`.

Test d'un exemple de code ActionScript

Vous allez tout d'abord ajouter du code ActionScript simple pour en étudier le fonctionnement.

Pour ajouter le code de test ActionScript :

1. Dans le scénario, cliquez sur le nom du calque actions afin de l'activer.
2. Choisissez Fenêtre > Actions pour ouvrir le panneau Actions.

3. Dans le panneau Actions, tapez le code ActionScript suivant. Vous pouvez copier et coller ce code depuis le panneau aide de Flash :

```
function testFunc(eventObj:Object) {  
    menu_mc.title_txt.text = "Testing the title";  
    menu_mc.description_txt.text = "Testing the  
    description";  
}
```

```
// add the event listener for the button  
next_btn.addEventListener("click", testFunc);
```

Ce code ActionScript ajoute du texte dans les zones de texte du titre et de la description que vous avez précédemment ajoutées au clip menu.

4. Choisissez Contrôle > Tester l'animation.

Le document Flash s'ouvre et lit l'animation dans une nouvelle fenêtre.

5. Dans la fenêtre de test d'animation, cliquez sur Suivant.

La description et le titre de test que vous avez entrés dans le code ActionScript apparaissent dans le rectangle bleu sur le côté droit du document.

6. Enregistrez votre document.

Saisie de code ActionScript pour le diaporama

Vous allez à présent entrer le code ActionScript qui permettra la mise en place des nouvelles diapositives du diaporama lorsque l'utilisateur cliquera sur le bouton Suivant. Quand vous aurez ajouté le code, votre document Flash sera terminé.

Pour ajouter le code ActionScript au document Flash :

1. Dans le scénario, vérifiez que l'image 1 du calque actions est toujours sélectionnée.
2. Dans le panneau Actions, effacez tout le code que vous avez entré dans la section *Test d'un exemple de code ActionScript*, page 140.
Le panneau Actions ne doit plus contenir de code.

CONSEIL

Pour ajouter le texte (entre guillemets), ActionScript fait référence aux zones de texte en indiquant le nom de l'**occurrence** du clip menu qui se trouve sur la scène (menu_mc) puis le nom de la zone de texte elle-même dans l'occurrence du clip, comme dans :
menu_mc.description
Cette syntaxe est baptisée **syntaxe à point**. Elle est utilisée dans ActionScript pour faire référence à des objets imbriqués dans d'autres objets.

3. Copiez le code suivant et collez-le dans le panneau Actions.

```
/*The following four sections contain the data
*/for each menu item.

/* 0 */
var image0title:String = "Summer salad";
var image0desc:String = "Butter lettuce with apples,
    blood orange segments, gorgonzola, and raspberry
    vinaigrette.";
var image0uri:String = "images/image0.jpg";

/* 1 */
var image1title:String = "Turkey and Sun-dried Tomato
    Sandwich";
var image1desc:String = "Fresh roasted turkey with sun-
    dried tomatoes, garlic aioli, and havarti.";
var image1uri:String = "images/image1.jpg";

/* 2 */
var image2title:String = "Seared Salmon";
var image2desc:String = "Filet of wild salmon with
    caramelized onions, new potatoes, and caper and tomato
    salsa.";
var image2uri:String = "images/image2.jpg";

/* 3 */
var image3title:String = "New York Cheesecake";
var image3desc:String = "Creamy traditional cheesecake
    served with chocolate sauce and strawberries.";
var image3uri:String = "images/image3.jpg";

var currImage:Number = 0;
var totalImages:Number = 4;

menu_mc.title_txt.text = this["image"+currImage+"title"];
menu_mc.description_txt.text =
    this["image"+currImage+"desc"];

for (var i:Number = 0; i<totalImages; i++) {
    slideShow_mc.slides_mc["holder"+i].loadMovie(this["image"
        +(i)+"uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth
        ());
}

slideShow_mc.slides_mc["holder4"].loadMovie(this["image0u
    ri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());
```

```

// fonction du bouton Suivant
function nextMenuItem(eventObj:Object) {
    slideShow_mc.gotoAndPlay("slide"+(currImage));
    if ((currImage+1)>=totalImages) {
        currImage = 0;
    } else {
        currImage++;
    }
    menu_mc.title_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"title"];
    menu_mc.description_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"desc"];
}

// add the event listener for the button
next_btn.addEventListener("click", nextMenuItem);

```

La section *Examen du code ActionScript, page 143* explique ce code de manière détaillée.

4. Enregistrez votre document.
5. Choisissez Contrôle > Tester l'animation.
6. Dans la fenêtre Tester l'animation, cliquez sur Suivant pour afficher l'animation des images de plats et observer les titres et descriptions mis à jour pour chaque diapositive.
7. Fermez la fenêtre de test d'animation.

Examen du code ActionScript

Cette section explique à quoi sert le code ActionScript que vous venez d'ajouter dans le panneau Actions. Si vous le souhaitez, vous pouvez passer cette section et passer à la publication de votre document en vue de l'afficher dans un navigateur Web.

Pour obtenir des informations complètes sur l'utilisation d'ActionScript, consultez le guide *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash*.

La première section du code contient des variables qui stockent des informations au sujet des images qui apparaîtront dans chaque section du clip `slideShow`.

```

/* 0 */
var image0title:String = "Summer salad";
var image0desc:String = "Butter lettuce with apples, blood
    orange segments, gorgonzola, and raspberry vinaigrette.";
var image0uri:String = "images/image0.jpg";

```

```

/* 1 */
var image1title:String = "Turkey and Sun-dried Tomato
    Sandwich";
var image1desc:String = "Fresh roasted turkey with sun-dried
    tomatoes, garlic aioli, and havarti.";
var image1uri:String = "images/image1.jpg";

/* 2 */
var image2title:String = "Seared Salmon";
var image2desc:String = "Filet of wild salmon with
    caramelized onions, new potatoes, and caper and tomato
    salsa.";
var image2uri:String = "images/image2.jpg";

/* 3 */
var image3title:String = "New York Cheesecake";
var image3desc:String = "Creamy traditional cheesecake
    served with chocolate sauce and strawberries.";
var image3uri:String = "images/image3.jpg";

```

Ce code déclare quatre ensembles comportant chacun trois variables. Chaque ensemble de trois variables représente l'une des quatre images que votre document Flash affiche. La seule différence entre le nom des variables pour les quatre images différentes est le chiffre que ces noms contiennent. La numérotation commence par 0 au lieu de 1, les listes dans ActionScript étant basées sur zéro. Ceci signifie que le premier élément d'une liste est toujours désigné par 0 au lieu de 1.

Les trois variables déclarées pour chaque image sont les suivantes. N'oubliez pas que le chiffre au milieu de chaque nom change pour chaque image :

image0title contient une chaîne correspondant au nom du plat qui s'affichera dans la zone `title_txt` du clip `menu`.

image0desc contient une chaîne correspondant à la description du plat qui s'affichera dans la zone `description_txt` du clip `menu`.

image0uri contient une chaîne qui est l'identificateur de ressource universel (Universal Resource Identifier, URI) du fichier d'image qui est chargé et affiché dans chaque section du clip `slides`.

Les deux lignes de code suivantes déclarent deux autres variables.

```

var currImage:Number = 0;
var totalImages:Number = 4;

```


La première variable, `currImage`, stocke le numéro de l'image actuellement affichée dans le clip `slides`. La seconde variable, `totalImages`, stocke le nombre total d'images disponibles pour l'affichage. Stocker ce dernier nombre dans une variable en facilite la modification, notamment si vous voulez ajouter de nouvelles images au diaporama ultérieurement. Dans ce cas, vous devrez également modifier le clip `slideShow`.

La ligne de code suivante attribue à la zone de texte du titre le texte se trouvant dans la variable dont le nom correspond au nombre de l'image courante.

```
menu_mc.title_txt.text = this["image"+currImage+"title"];
```

Ce code utilise une syntaxe à point pour attribuer à la propriété `text` de la zone de texte `title_txt` de l'occurrence du clip `menu_mc` la valeur d'une variable. Dans ce cas, le nom de la variable est construit à partir du mot `image` plus la valeur de la variable `currImage`, plus le mot *title*. Le nom de variable devient `image0title` ou l'un des autres noms de variable similaires, en fonction du nombre contenu dans la variable `currImage`. Le mot *this* indique à Flash que la variable a été déclarée dans ce même script.

La ligne de code suivante est similaire à la précédente :

```
menu_mc.description_txt.text =  
    this["image"+currImage+"desc"];
```

Cette ligne de code attribue à la zone de texte de description de l'occurrence du clip `menu_mc` le texte de la variable `desc` correspondant au numéro de l'image courante.

Les lignes de code suivantes définissent une boucle `for` permettant de charger des fichiers image JPG externes dans les occurrences de clips `holder`, qui se trouvent dans le clip `slides` du clip `slideShow`. Les chemins d'accès à chaque fichier JPG externe sont stockés dans les variables `image*uri` déclarées au début de ce bloc de code `ActionScript`, comme suit :

```
for (var i:Number = 0; i<totalImages; i++) {  
    slideShow_mc.slides_mc["holder"+i].loadMovie(this["image"+(i  
        )+"uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());  
}
```

Une boucle `for` est un bloc de code entouré par une paire d'accolades `{ }` et qui est répété pour chaque incrément de la variable `i`. Dans ce cas, la variable `i` incrémente de 0 à 4, la valeur de `totalImages` étant 4. La méthode `loadMovie()` peut être utilisée pour charger un fichier Flash ou un fichier d'image dans le clip. Dans ce cas, elle charge les fichiers JPG externes.

La ligne de code suivante charge la première image, stockée dans la variable `image0uri`, dans l'occurrence du clip `holder4`, comme suit :

```
slideShow_mc.slides_mc["holder4"].loadMovie(this["image0uri"],slideShow_mc.slides_mc.getNextHighestDepth());
```

Les lignes de code suivantes mettent en œuvre la fonctionnalité du bouton Suivant :

```
function nextMenuItem(eventObj:Object) {
    slideShow_mc.gotoAndPlay("slide"+(currImage));
    if ((currImage+1)>=totalImages) {
        currImage = 0;
    } else {
        currImage++;
    }
    menu_mc.title_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"title"];
    menu_mc.description_txt.text =
    this._parent["image"+currImage+"desc"];
}
```

Le code du bouton Suivant est contenu dans la fonction `nextMenuItem`. Une fonction est un bloc de code configuré pour s'exécuter lorsqu'un événement particulier se produit. Dans ce cas, la fonction s'exécutera chaque fois que l'utilisateur relâche le bouton de la souris au-dessus du bouton Suivant sur la scène.

La fonction comprend la méthode `gotoAndPlay()`, qui indique à la tête de lecture de passer à un libellé d'image précis dans le scénario. Le libellé d'image spécifié dans ce cas se compose du mot *slide* et de la valeur actuelle de la variable `currImage`.

La ligne suivante contient une instruction `if` qui vérifie si la valeur de la variable `currImage` plus 1 est égale à la valeur de la variable `totalImages`. Si c'est le cas, le code fixe la valeur de `currImage` à 0. Dans le cas contraire, le code augmente la valeur de `currImage` de 1.

Les deux dernières lignes de la fonction attribuent, comme texte pour les zones de texte de titre et de description, les chaînes stockées dans les variables `image*title` et `image*desc` correspondant à la valeur de la variable `currImage`.

La ligne de code qui suit immédiatement la définition de fonction ordonne à Flash d'exécuter la fonction `nextMenuItem` lorsque l'occurrence `next_btn` reçoit un clic de souris.

```
next_btn.addEventListener("click", nextMenuItem);
```

Comme la fonction `nextMenuItem` est désormais configurée pour détecter les clics de souris, elle est baptisée *écouteur d'événements*. C'est pour cette raison que la méthode `addEventListener()` est utilisée pour ordonner à Flash d'exécuter la fonction lorsque l'événement de clic de souris se produit.

Si le code décrit dans cette section est relativement simple, il s'appuie néanmoins sur un certain nombre de concepts d'ActionScript dont la description dépasse le cadre de ce didacticiel. Vous trouverez une présentation complète de ces concepts et des didacticiels ActionScript supplémentaires dans les guides *Formation à ActionScript 2.0 dans Flash* et *Didacticiels Flash*.

Publication de votre document

Maintenant que votre document Flash est terminé, vous êtes prêt à le publier dans une page Web. La première étape de ce processus consiste à enregistrer la version FLA de votre document sous forme de fichier SWF compressé. Cette version SWF est de taille nettement plus réduite, ce qui facilite son chargement dans un navigateur Web.

Pour publier votre document sous forme de fichier SWF :

1. Choisissez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans l'onglet Formats de la boîte de dialogue Paramètres de publication, vérifiez que seules les cases à cocher Flash et HTML sont sélectionnées.

Flash ne publiera ainsi que le fichier SWF et un fichier HTML à afficher dans un navigateur Web.

3. Toujours dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, sélectionnez l'onglet Flash puis vérifiez que Flash Player 8 est sélectionné dans le menu Version.

Flash exportera alors le fichier SWF au format Flash 8.

4. Sélectionnez l'onglet HTML puis vérifiez que l'option Flash uniquement est sélectionnée dans le menu Modèle.

Ce faisant, Flash ne générera qu'un fichier HTML simple pour afficher le document Flash dans un navigateur.

5. Cliquez sur Publier.

Flash enregistre une copie de votre document sous la forme d'un fichier SWF ainsi qu'un fichier HTML dans le dossier qui contient votre fichier FLA de travail. Il doit s'agir du dossier `cafe_townsend`.

6. Fermez la boîte de dialogue Paramètres de publication en cliquant sur le bouton OK.

Vous avez terminé le fichier FMA Flash qui sera utilisé dans le site Web `cafe_townsend`. Vous pouvez passer au [Chapitre 4, *Didacticiel : Création d'un lecteur vidéo \(Flash Professionnel uniquement\)*](#), page 151.

Ressources

Macromedia met à votre disposition des ressources précieuses qui vous permettront d'approfondir vos connaissances de Flash, de recevoir une assistance et d'envoyer vos avis à l'équipe.

Inscription

Vous pouvez vous inscrire pour être informé des mises à jour les plus récentes et les nouveaux produits, recevoir une assistance technique et bien plus encore. Pour vous inscrire en ligne, accédez à l'adresse <http://www.macromedia.com/fr/software/register/> puis choisissez Aide > Enregistrement en ligne. Vous pouvez aussi imprimer le formulaire d'inscription à partir du menu Aide.

Notes d'accompagnement

Vous trouverez les informations les plus récentes, ainsi qu'une description des problèmes actuellement identifiés dans Flash, dans les notes d'accompagnement disponibles dans le centre de support de Flash, à l'adresse <http://www.macromedia.com/support/documentation/fr/flash/releasenotes.html>.

Assistance de Flash

Les ingénieurs qui assurent le support de Flash mettent leur expérience et un service hors pair à votre disposition pour vous apporter les réponses dont vous avez besoin, 24 heures sur 24. Pour en apprendre davantage, consultez le centre de support de Flash à l'adresse www.macromedia.com/support/flash/.

Formation et certification Flash

Effectuez un maximum d'exercices pour accroître vos connaissances sur Flash grâce à des opérations pratiques et des scénarios réels. Vous pouvez opter pour une formation en salle ou en ligne, voire conjuguer les deux. A vous de choisir la voie qui vous convient le mieux. Pour en savoir plus, accédez à la section Formation Macromedia à l'adresse http://www.macromedia.com/go/flash_training_fr.

Macromedia Flash Development Center

Tenez-vous au courant des tendances et des techniques de programmation Macromedia Flash les plus récentes. Des didacticiels, des articles et des exemples d'applications vous donnent toutes les informations dont vous avez besoin pour rester compétitif, innovateur et performant. Pour en apprendre davantage, consultez le centre de développement Flash à l'adresse http://www.macromedia.com/go/developer_fl_fr.

Séminaires On Demand

Il n'est pas toujours facile d'évaluer un nouveau produit, d'autant que chaque version propose de nouvelles fonctions à découvrir. Les séminaires On Demand de Macromedia vous permettent de vous améliorer rapidement. Les séminaires Macromedia comprennent des présentations multimédias et des démos destinées à vous permettre de maximiser votre expérience d'évaluation de produits Macromedia. Pour en savoir plus, accédez au site Macromedia On Demand à l'adresse www.macromedia.com/macromedia/events/online/ondemand/index.html.

Exemples d'applications

Flash inclut des fichiers d'exemple que vous pouvez examiner afin de découvrir différents concepts de développement et de conception. Pour consulter des versions FLA et SWF des fichiers d'exemple, ainsi qu'une description, consultez les exemples Flash dans l'aide de Flash (dans l'application Flash, choisissez Aide > Aide de Flash). Certains exemples sont des applications complètes ; d'autres, plus simples, ont pour but de vous faire découvrir un concept de base . Pour afficher la version de programmation (fichier FLA) d'un exemple, ouvrez le fichier en question dans Flash. Les fichiers d'exemples résident dans le dossier Samples, qui se trouve dans le répertoire de l'application Flash. Vous trouverez d'autres exemples dans le centre de développement Flash, à l'adresse http://www.macromedia.com/go/developer_fl_fr.

Ressources supplémentaires

Les pages Web suivantes de Macromedia incluent des informations de référence et des liens vers des éditeurs de Flash :

- Vous trouverez des sites Web consacrés à Macromedia Flash et aux développeurs Flash à l'adresse http://www.macromedia.com/go/tn_12046.
- Macromedia Press (la division d'édition de Macromedia) est accessible à l'adresse <http://www.macromedia.com/support/mmpress/>.

Didacticiel : Création d'un lecteur vidéo (Flash Professionnel uniquement)

Ce didacticiel va vous apprendre à créer un lecteur vidéo simple à l'aide de quelques fonctions de programmation de Macromedia Flash Basic 8 et Flash Professionnel 8. Après sa création, vous pourrez mettre le lecteur vidéo en œuvre dans une page Web.

Si ce n'est déjà fait, Macromedia vous recommande, avant de suivre ce didacticiel, de lire *Bases de Flash*, page 55.

Dans ce didacticiel, vous accomplirez les tâches suivantes :

Examinez votre tâche	152
Etude de l'application finale	152
Création d'un dossier de travail	154
Codage d'un fichier vidéo	155
Création d'un nouveau document Flash	156
Ajout d'un composant multimédia	159
Publication de votre document	161

Examinez votre tâche

Ce didacticiel vous permettra de créer un type d'application appelée Zone de message flexible ou FMA. Une FMA est un type courant d'application Flash permettant d'afficher du contenu communiquant un message de type informatif ou marketing au public. Dans le cas présent, la FMA affiche des photographies d'éléments extraits d'un menu de restaurant. Le site Web de Macromedia utilise une FMA pour afficher des informations relatives aux nouveaux produits logiciels ou d'autres messages publicitaires. Leur nom de zone de messagerie flexible vient du fait qu'elles occupent généralement une partie de la page Web qui est réservée au contenu susceptible de changer en fonction des besoins de l'entreprise ou du site Web. Par exemple, si le restaurant Café Townsend a prévu un événement particulier, sa FMA pourra être modifiée de manière à afficher les informations détaillées de cet événement à la place des éléments du menu du restaurant.

Dans ce didacticiel, vous allez d'abord vous familiariser avec un document Flash, puis vous créez votre propre document Flash avant de publier l'application pour le Web. Le didacticiel dure environ de 20 à 30 minutes.

Etude de l'application finale

En examinant la version terminée de l'application que vous êtes sur le point de créer, vous découvrirez également l'espace de travail Flash.

Les sections suivantes présentent les étapes à suivre pour créer l'application vous-même.

Exécution de l'application finale

Pour mieux comprendre le type d'application que vous allez créer dans le cadre de ce didacticiel, vous pouvez examiner une version finale de fichier FLA de l'application dans l'outil de programmation de Flash. Les fichiers FLA correspondent aux fichiers utilisés dans Flash. Vous pouvez également lire la version SWF du fichier dans Flash Player. La version SWF représente la version du fichier que vous publierez dans une page Web.

Pour lire la version SWF du fichier dans Flash Player :

1. Dans Flash, choisissez Fichier > Ouvrir.
2. Utilisez l'un des chemins d'accès suivants pour accéder au fichier terminé :
 - Sous Windows, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash, puis double-cliquez sur video_pod_finished.swf.
 - Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash, puis double-cliquez sur video_pod_finished.swf.L'application finale s'exécute dans Flash Player. Cliquez sur les contrôles de lecture en bas de la fenêtre pour visionner la vidéo.
3. Après avoir affiché l'application, fermez la fenêtre Flash Player.

Ouverture du document de programmation

Il est utile d'examiner le fichier FLA correspondant au document de programmation final pour comprendre comment l'auteur a conçu l'application.

Pour afficher la version de programmation du fichier dans Flash :

1. Dans Flash, choisissez Fichier > Ouvrir.
2. Localisez le document de programmation en utilisant l'un des chemins suivants :
 - Sous Windows, accédez à *lecteur d'amorçage*\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\cafe_townsend\completed files\flash, puis double-cliquez sur video_pod_finished.swf.
 - Sur Macintosh, accédez à *disque dur Macintosh*/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/cafe_townsend/completed_files/flash, puis double-cliquez sur video_pod_finished fla.

L'application finale du didacticiel est affichée dans l'environnement de programmation Flash.

3. Une fois le fichier ouvert, vous pouvez examiner la scène, le panneau Bibliothèque et le scénario.
 - La scène comporte un composant FLVPlayback que vous étudierez ultérieurement dans ce didacticiel.
 - Le panneau Bibliothèque contient une liste de symboles ou ressources réutilisables utilisés par le document.
 - Quant au scénario, il décrit quand et comment faire apparaître ces symboles sur la scène.

Vous en apprendrez davantage sur le rôle de chacun de ces éléments de Flash tout au long de ce didacticiel. Pour plus d'informations sur chacun de ces éléments, consultez la section *Bases de Flash*, page 55.

Création d'un dossier de travail

Avant de commencer, vous devez créer un dossier de travail incluant les fichiers d'exemple utilisés dans les didacticiels de ce guide, *Bien démarrer avec Flash*. Cette opération consiste à créer le dossier de travail sur votre disque dur et à copier les fichiers d'exemple depuis le dossier de l'application Flash dans le dossier de travail.

1. Créez un nouveau dossier appelé local_sites à un emplacement quelconque sur votre disque dur. Par exemple, créez un dossier appelé local_sites dans l'un des emplacements suivants :
 - (Windows) C:\Documents and Settings*votre_nom_d'utilisateur*\Mes Documents\local_sites
 - (Macintosh) *Disque dur*/Utilisateurs/*votre_nom_d'utilisateur*/Documents/local_sites

REMARQUE

Sur Macintosh, votre dossier utilisateur contient déjà un dossier appelé Sites. N'utilisez pas ce dossier Sites comme dossier local ; ce dossier représente l'emplacement où vous placez vos pages pour les rendre accessibles au public lorsque vous utilisez Macintosh comme serveur Web.

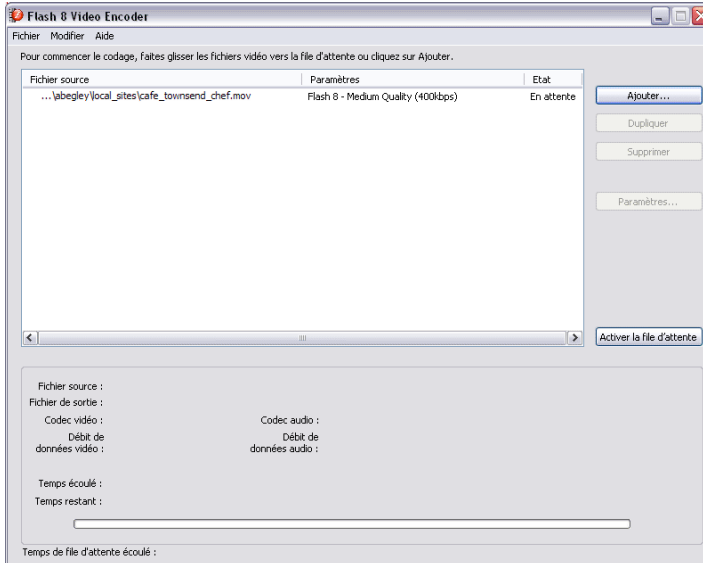
2. Recherchez le dossier `cafe_townsend` dans le dossier de l'application Flash sur votre disque dur. Si vous avez installé Flash à son emplacement par défaut, le chemin d'accès au dossier est le suivant :
 - Sous Windows, `C:\Program Files\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial_assets\cafe_townsend`
 - Sur Macintosh, `disque dur Macintosh/Applications/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial_assets/cafe_townsend`
3. Copiez le dossier `cafe_townsend` dans votre dossier `local_sites`.

Codage d'un fichier vidéo

En premier lieu, vous devez convertir un fichier vidéo QuickTime (MOV) en fichier vidéo Flash (FLV).

Pour convertir le fichier vidéo :

1. Démarrez l'application Flash Video Encoder.
2. Tirez le fichier `cafe_townsend_chef.mov` depuis le dossier `cafe_townsend` folder dans la fenêtre de l'application Flash Video Encoder.



La fenêtre de Flash Video Encoder

3. Cliquez sur Paramètres.
4. Dans la fenêtre Paramètres de codage des vidéos Flash, sélectionnez Flash 8 - Medium Quality (400kbps). Il s'agit du paramètre par défaut. De cette manière, le taux de compression appliqué au fichier sera faible.



5. Fermez la boîte de dialogue Paramètres en cliquant sur le bouton OK.
6. Cliquez sur Activer la file d'attente.
Le codeur vidéo de Flash convertit le fichier et l'enregistre dans le même dossier que celui du fichier original `cafe_townsend_chef.mov`. Vous êtes maintenant prêt à utiliser le fichier FLV dans un document Flash.
7. Fermez l'application Flash Video Encoder.

Création d'un nouveau document Flash

Maintenant que l'application finale que vous êtes sur le point de créer vous a été présentée, vous pouvez créer votre propre document Flash.

Si vous n'avez pas encore défini de dossier de travail, faites-le avant de commencer. Pour plus d'informations, consultez la section *Création d'un dossier de travail*, page 154.

Pour savoir comment créer une application dans Flash, vous devez commencer par la toute première étape du processus : la création d'un fichier.

Ouverture d'un nouveau document

Vous êtes prêt à créer votre propre version de la FMA.

Pour créer un document :

1. Démarrez Flash.
2. Choisissez Fichier > Nouveau.
3. Dans la boîte de dialogue Nouveau document, sélectionnez Document Flash et cliquez sur OK.
4. Choisissez Fichier > Enregistrer.
5. Entrez un nom pour le fichier **video_pod fla** puis enregistrez-le dans le dossier **cafe_townsend** que vous avez copié sur votre disque dur.

REMARQUE

Pensez à enregistrer votre fichier régulièrement tout au long de ce didacticiel.

Définition des propriétés du document

La configuration des propriétés du document est la première étape du processus de création. Vous pouvez modifier les propriétés du document à tout moment, mais il est recommandé de prendre certaines décisions au début du processus, comme par exemple le choix de la taille de la scène ou de la couleur de l'arrière-plan.

Les propriétés du document correspondent aux propriétés qui s'appliquent à l'ensemble du document Flash. Vous pouvez utiliser l'inspecteur des propriétés pour spécifier ces paramètres.

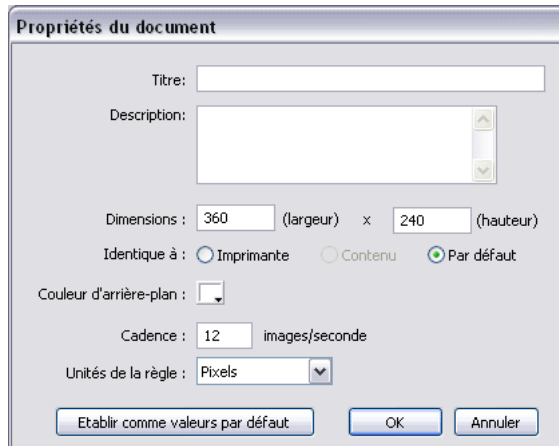
Pour définir les propriétés du document :

1. S'il n'est pas déjà ouvert, choisissez Fenêtre > Propriétés > Propriétés.

REMARQUE

Si l'inspecteur des propriétés n'est pas complètement développé, cliquez sur le triangle blanc dans le coin inférieur droit.

2. Dans l'inspecteur des propriétés, cliquez sur Taille.
3. Dans la boîte de dialogue Propriétés du document, entrez les valeurs suivantes :
 - Largeur : **360**
 - Hauteur : **240**
4. Cliquez sur OK.



5. Enregistrez votre travail.

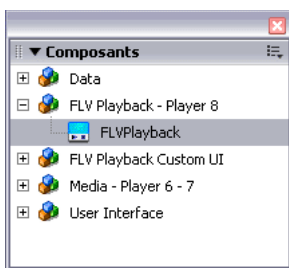
Pour plus d'informations sur la définition des propriétés d'un document, consultez la section *Création et ouverture d'un document et définition de ses propriétés* du guide *Utilisation de Flash*.

Ajout d'un composant multimédia

Vous allez ajouter un composant de lecture multimédia sur la scène. Ce composant contiendra l'écran vidéo ainsi que les contrôles de lecture.

Pour ajouter un composant multimédia :

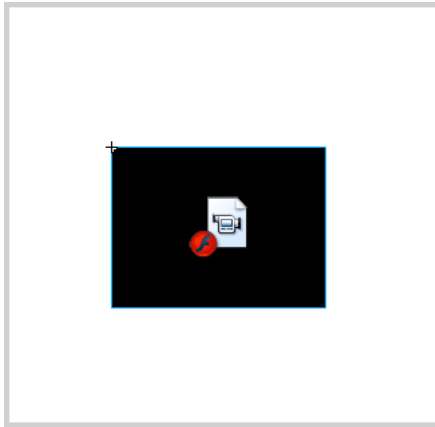
1. Choisissez Fenêtre > Composants pour ouvrir le panneau Composants.
2. Dans ce panneau, cliquez sur le signe plus (+) à côté de la catégorie FLV Playback - Player 8.



Présentation des composants Les composants de Flash sont des objets prédéfinis que vous pouvez employer dans vos documents Flash. La plupart des composants sont des éléments d'interface utilisateur, comme des boutons, des menus, etc. Certains ne sont pas destinés à être visibles sur la scène ; ils servent à accomplir des fonctions de traitement de données. L'emploi d'un composant vous évite d'avoir à créer des éléments complexes d'interface utilisateur. Les composants sont mis en œuvre, dans Flash, sous la forme de clips possédant leur propre code ActionScript interne.

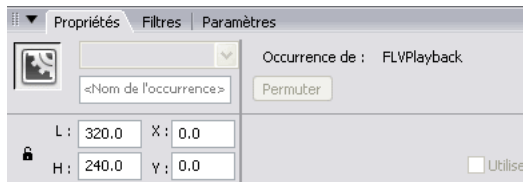
Le panneau Composants sert à définir les propriétés du composant. Ces propriétés indiquent à Flash le comportement que vous aimeriez appliquer au composant. Pour le composant FLVPlayback, vous indiquerez à Flash l'emplacement du fichier FLV que vous voulez lire et la manière dont les contrôles de lecture doivent se présenter.

- Faites glisser un composant FLVPlayback sur la scène.
Par défaut, le nouveau composant reste sélectionné sur la scène.



- En maintenant le nouveau composant sélectionné sur la scène, entrez les valeurs suivantes dans l'inspecteur des propriétés :
 - L : 360
 - H : 240
 - X : 0
 - Y : 0

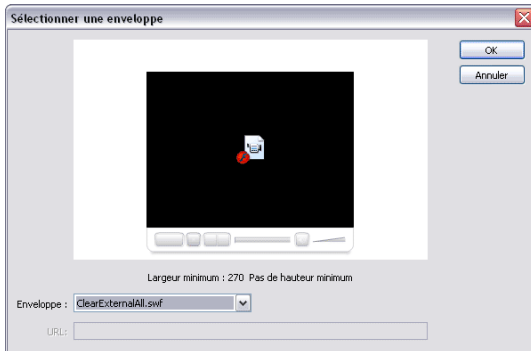
Le composant possède ainsi la même taille que la scène, sur laquelle il est centré.



L'inspecteur des propriétés contenant les valeurs appropriées

- En maintenant le nouveau composant sélectionné sur la scène, sélectionnez Fenêtre > Inspecteur de composants pour ouvrir l'inspecteur de composants.
- Dans l'onglet Paramètres de l'inspecteur des propriétés, cliquez sur le paramètre `contentPath`.

7. Cliquez sur l'icône en forme de loupe affichée en regard du paramètre.



8. Dans la boîte de dialogue Chemin du contenu, entrez `cafe_townsend_chef.flv` et cliquez sur OK.
9. Toujours dans l'inspecteur des propriétés, donnez au paramètre `autoRewind` la valeur `false`.
10. Enregistrez votre travail.
11. Pour tester votre document, sélectionnez **Contrôle > Tester l'animation**.

Le document est lu dans la fenêtre Tester l'animation. Vous pouvez contrôler la lecture du fichier vidéo à l'aide des contrôles situés en bas de la scène.

Publication de votre document

La prochaine étape consiste à publier votre fichier FLA sous forme de fichier SWF affichable dans un navigateur Web.

Pour publier votre document Flash :

1. Sélectionnez **Fichier > Publier**.

Flash enregistre une version SWF de votre fichier ainsi qu'un simple fichier HTML dans le dossier `cafe_townsend` où vous avez enregistré le fichier `video_pod fla`. Flash enregistre également un fichier SWF nommé `ClearOverPlaySeekMute.swf`, qui contient les graphismes du contrôleur vidéo qui est superposé à la vidéo. Ce fichier SWF doit se trouver dans le même dossier que le fichier `video_pod.swf` pour que les contrôles vidéo soient visibles lors de la lecture du fichier SWE.

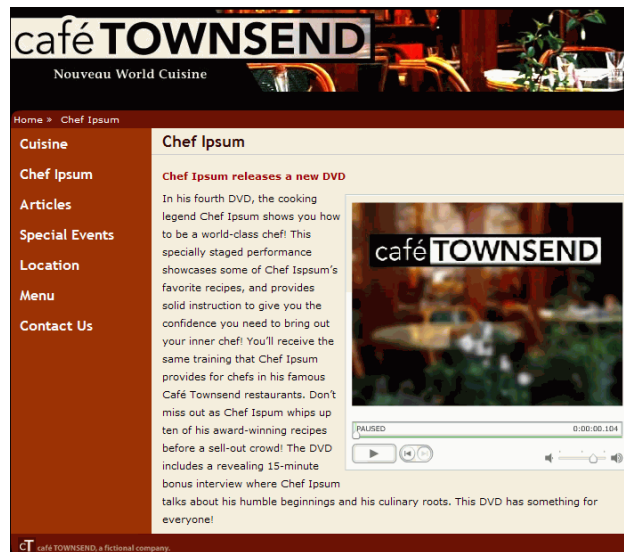
Vous pouvez personnaliser l'apparence de ces contrôles vidéo. Pour plus d'informations, consultez la section *A propos de l'application d'enveloppes aux composants* du guide *Utilisation des composants*.

2. Dans votre navigateur Web, choisissez Fichier > Ouvrir.
3. Accédez au dossier café_townsend et ouvrez le fichier video_pod.html.
Le fichier HTML s'ouvre dans le navigateur Web et affiche votre document Flash.

Etapes suivantes

Vous avez terminé le lecteur vidéo Flash. Normalement, vous allez à présent insérer le fichier SWF dans une véritable page Web.

Cette illustration montre l'apparence potentielle d'une page Web contenant le fichier video_pod.swf.



Le fichier video_pod.swf inséré dans une page Web

Index

A

- accès à la documentation Flash 37
- accessibilité de l'environnement auteur Flash 99
- accrochage
 - à la grille 82
 - aux guides 80
- Accrocher à la grille, commande 82
- Accrocher aux guides, commande 80
- achats de guide d'aide imprimés 52
- Actions, panneau 84
- activation de Flash 22
- affichage des images, menu 65
- Afficher la grille, commande 82
- Afficher les guides, commande 80
- Afficher les info-bulles, préférence 91
- Afficher tout, commande 60
- Afficher une image, commande 60
- agencement du panneau Aide 53
- aide
 - accès 47
 - achat de versions imprimées 52
 - choix des guides 44
 - contextuelle 50
 - discussion 52
 - impression 51
 - impression d'une page 51
- aide contextuelle 50
- Aide, panneau
 - disposition 53
 - mise à jour 54
 - mise à jour du contenu de l'aide 54
 - ouverture 47
 - recherche 48, 49
 - table des matières 47
 - taille du texte 54
- ancre nommée sur séquence, préférences 92
- ancres ou séquences nommées, préférences 92

- aperçu des images, vignettes 65
- applications, exemple 150
- avertissement, préférences 94

B

- barre d'édition 76
- barre d'outils
 - affichage 77
 - personnalisation 78
- barre d'outils principale 76
- bibliothèque
 - raccourcis clavier pour éléments 105
- Bitmaps dans le presse-papiers, préférence (Windows uniquement) 93
- bitmaps, anti-aliasing 93
- Bouton d'affichage des images 65

C

- Calque, commande 70
- calques
 - affichage 71
 - affichage sous forme de contours 71
 - ajout d'un dossier de calques 70
 - calques de guide 76
 - changement de l'ordre 75
 - changement de la couleur de contour 72
 - changement de la hauteur 72
 - changement du nom 73
 - changement du nombre de calques affichés 73
 - copie 74
 - création 70
 - Insérer un calque, bouton 70
 - modification 73
 - organisation 75
 - sélection 73

- suppression 74
- utilisation 69
- verrouillage 74
- calques de guide 76
- calques, dossiers
 - changement de l'ordre 75
 - changement du nom 73
 - copie du contenu 74
 - création 70
 - modification 73
 - organisation 75
 - suppression 74
 - verrouillage 74
- Centrer l'image, bouton 64
- certification et formation 149
- changement du nom des calques et dossiers de calques 73
- choix parmi les guides 44
- Coller les images, commande 68
- Commande Personnaliser le panneau Outils 78
- configuration requise
 - Flash MX Professional 2004 22
 - Flash MX 2004 22
- configuration système requise pour Flash MX Professional 2004 22
- configuration système requise pour Flash MX 2004 22
- contours
 - affichage du contenu des calques sous forme de 71
 - changement de la couleur pour les calques 72
- contrôles d'arborescence, raccourcis clavier 105
- copie
 - calques 74
 - contenu d'un dossier de calques 74
- Copier les images, commande 68
- Couleur de soulignement, préférences 92
- création d'une application, didacticiel 107, 151

D

- Dégradés dans le presse-papiers, préférence (Windows uniquement) 93
- descriptions des guides 44
- didacticiels, création d'une application 107, 151
- didacticiels, Flash 51
- discussion de l'aide 52
- Disposition par défaut, commande, pour les panneaux 89
- document, création 112, 156
- documentation Flash

accès 37

E

- éditeurs, autres 150
- environnement auteur Flash, accessibilité 99
- extensions de fichier
 - .fla 6
 - .swf 7

F

- FLA (fichier .fla) 6
- Flash
 - à propos de 5
 - activation et installation 22
 - bien démarrer 5
 - configuration requise 22
 - Scénario ??-69
- Flash Player
 - à propos de 18
 - changement ou désinstallation 26
- FMA (zone de message flexible) 8
- formation et certification 149

G

- grilles
 - accrochage 82
 - affichage 82
 - modification 82
 - utilisation 82
- guides
 - accrochage 80
 - affichage 80
 - définition des préférences 81
 - déplacement 81
 - effacement 82
 - retrait 81
 - utilisation 80
 - verrouillage 81

I

- Image, commande 67

Image-clé vide, commande 67
Image-clé, commande 67
images
 affichage 64
 affichage de vignettes 65
 affichage du contenu 60
 affichées dans le scénario 61
 centrage de la tête de lecture dans 64
 changement de l'affichage 65
 conversion d'images-clés en 69
 copie et collage 68
 copie par déplacement 68
 déplacement dans le scénario 68
 insertion 67
 manipulation dans le scénario 66
 retrait 68
 utilisation 66
images interpolées, déplacement d'images-clés dans 69
images-clés
 conversion en images 69
 déplacement dans des séquences interpolées 69
 insertion 67
 retrait 68
 utilisation 66
 vidés 67
impression de l'aide 51
inscription 148
Insérer un calque, commande 70
Insérer une image-clé vide, commande 67
Insérer une image-clé, commande 67
inspecteur des propriétés
 présentation 83
 raccourcis clavier 99
 utilisation des panneaux et 83
installation de Flash 22, 29

J

Jeu de polices par défaut, préférences 94
Jeux de panneaux, commande 89

L

LiveDocs 52

M

Macromedia Flash Development Center 149
Main, outil 61
menus contextuels, présentation 98
mise à jour de Macromedia Flash MX 2004 23
mise à jour du panneau Aide 54
mode d'édition de document 80
mode d'édition de symbole 80
mode d'essai
 achat de Flash 24
 passage entre les éditions 23
modification des calques et dossiers de calques 73

N

Nombre d'annulations, préférence 91
Notes d'accompagnement 149
nouvelles fonctionnalités 20

O

Options d'impression, préférence (Windows uniquement) 91
outils
 affichage 77
 Main 61
 personnalisation du panneau Outils 78
 sélection 78
 Zoom 60
ouverture de l'aide 47
ouverture, préférences 90

P

page de démarrage 57
panneau Bibliothèque
 présentation 84
Panneau Outils
 utilisation 77
panneaux
 Actions 84
 ancrage 87, 88
 Bibliothèque 84
 création d'un groupe 88
 déplacement 87
 développement 87
 disposition 87
 disposition par défaut 89

- enregistrement d'un jeu personnalisé 88
- fermeture 86, 87
- groupement 87, 88
- jeux 88
- liste des 85
- ouverture 85
- raccourcis clavier 99
- raccourcis clavier pour les contrôles d'arborescence 105
- redimensionnement 86
- réduction 87
- réinitialisation de la disposition 89
- sélection d'une disposition 89
- séparation 88
- suppression d'une disposition personnalisée 89
- utilisation 85
- utilisation du menu d'options 86
- Personnalisation des raccourcis, boîte de dialogue 97
- PICT dans le presse-papiers, préférence (Macintosh uniquement) 93
- préférences
 - Afficher les info-bulles 91
 - ancres ou séquences nommées 92
 - avertissement 94
 - Bitmaps dans le presse-papiers (Windows uniquement) 93
 - Couleur de soulignement 92
 - définition 89
 - Dégradés dans le presse-papiers (Windows uniquement) 93
 - générales 90
 - Jeu de polices par défaut 94
 - modification 93
 - Nombre d'annulations 91
 - Options d'impression (Windows uniquement) 91
 - Options d'ouverture 90
 - options du scénario 92
 - PICT dans le presse-papiers (Macintosh uniquement) 93
 - presse-papiers 93
 - Sélection avec la touche Maj 91
 - Sélection basée sur pages 92
 - Texte FreeHand dans le presse-papiers 93
- Préférences, commande 90
- presse-papiers, préférences 93

R

- raccourcis clavier
 - ajout et suppression 97
 - de l'inspecteur des propriétés 99
 - des panneaux 99
 - personnalisation 96
 - pour la scène 104
 - pour les contrôles d'arborescence 105
 - pour les contrôles de l'inspecteur des propriétés 101
 - pour les contrôles de la boîte de dialogue 103
 - pour les contrôles de panneau 101
 - pour les éléments de la bibliothèque 105
 - suppression 98
- recherche dans l'aide 48, 49
- règles
 - affichage 79
 - unité de mesure 80
 - utilisation 79
- ressources 148, 150
- ressources en ligne sur Flash, accès 43
- ressources en ligne, accès 43

S

- scénario
 - affichage de vignettes 65
 - affichage des calques sous forme de contours 71
 - affichage des images, changement 65
 - ancrage à la fenêtre d'application 63
 - Aperçu en contexte, option 65
 - apparence de, modification 62
 - centrage de la tête de lecture dans 64
 - Centrer l'image, bouton 64
 - conversion d'images-clés en images 69
 - copie et collage d'images 68
 - déplacement 63
 - déplacement d'images 68
 - hauteur de calque, changement 72
 - images 66
 - images-clés 66
 - insertion d'images 67
 - manipulation d'images 66
 - masquage des calques dans 71
 - nombre de calques affichés, changement 73
 - noms des calques dans 63
 - option Aperçu 65
 - ordre des calques, changement 75
 - ordre des dossiers de calques, changement 75
 - redimensionnement 63

- suppression d'images ou images-clés 68
- tête de lecture 64
- utilisation 61
- utilisation d'images 61
- verrouillage des calques 74
- verrouillage des dossiers de calques 74
- Scène
 - affichage complet 60
 - raccourcis clavier pour sélectionner 104
 - zoom 59
- Sélection avec la touche Maj, préférence 91
- sélection basée sur pages, préférences 92
- sélection d'un guide 44
- sélection de calques 73
- séminaires 150
- support Macromedia Flash 149
- suppression
 - calques et dossiers de calques 74
 - images ou images-clés 68
- Supprimer l'image-clé, commande 69
- Supprimer les images, commande 68
- SWF (fichier .swf) 7

T

- table des matières 47
- tête de lecture, déplacement 64
- Texte FreeHand dans le presse-papiers, préférence 93

V

- verrouillage des calques et dossiers de calques 74

Z

- zone de travail, affichage et masquage 60
- zoom 59, 60
- Zoom, outil 60

