

Date de publication :

Dernière mise à jour : 24/04/2010

Cette FAQ (Foire aux questions) a pour but d'apporter des solutions simples pour toute personne désirant se familiariser avec Flash.

Elle sera construite sous forme de questions/réponses avec des visuels illustrant chaque explication.

Il est important, pour que cette FAQ vive et évolue, que d'autres questions soient posées

(Merci de contacter l'administrateur de la FAQ par MP () ou **poster sur le forum**)

## **Ont contribué à cette FAQ :**

Bolo Michelin - Brice Franzoia - Grégory Dumas -

---

1. Informations sur la FAQ (2) .....	4
2. Généralités (6) .....	5
3. Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) (25) .....	7
3.1. Animations (6) .....	8
3.2. Navigation (3) .....	10
3.3. Applications Offline (3) .....	11
3.4. Publication (8) .....	12
3.4.1. Les différents paramètres de publications (2) .....	13
3.5. Questions diverses (5) .....	19

## Sommaire > Informations sur la FAQ

### Comment bien utiliser cette FAQ ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) ,

**Le but :** Vous aider en répondant à des questions plus ou moins simples déjà posées sur le forum flash de developpez.com.  
**L'organisation :** La FAQ est organisée par thème pour faciliter sa lecture.  
**La recherche :** Une recherche est possible par l'utilisation de mots clés. Pour cela, utilisez la fonction "rechercher"  
**IMPORTANT :** Tous les codes donnés dans cette FAQ sont destinés Flash 8, des faqs concernant les versions Flash 5, Flash Mx, et Flash Mx 2004 sont disponibles .

**lien :** [FAQ Toutes les faqs Flash](#)

### Comment participer à cette FAQ ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) ,

**Pour faire évoluer cette FAQ nous avons aussi besoin de vous !**  
**Nous recherchons des questions/réponses intéressantes pour débiter ou progresser sur Flash.**  
**Vous êtes :**  
**Spécialiste ActionScript :** Vous pouvez nous apporter votre connaissance du langage.  
**Animateur :** Vous pouvez nous apporter vos connaissances et des astuces pour bien animer une application.  
**Les deux :** C'est encore mieux ;) )  
**Correcteur :** Malgré tous nos efforts, des fautes d'orthographe peuvent encore se glisser.  
**Si vous êtes l'un de ceux-là alors contactez l'administrateur de cette FAQ ()**

## Sommaire > Généralités

### Qu'est-ce que Flash ?

Auteurs : **Brice Franzoia** ,

Macromedia Flash est l'outil de création de contenu et d'applications multimédia pour Internet offrant le meilleur retour sur investissement. Ses puissantes fonctions de développement d'applications, d'intégration de vidéo et de multimédia vous permettront de créer des interfaces utilisateur, des publicités en ligne, des cours eFormation et des interfaces d'applications d'entreprise. Déployez vos applications dans la plus grande cohérence, à plus de 497 millions d'internautes, et sur les plates-formes, les navigateurs et les périphériques les plus divers grâce à Macromedia Flash Player, le meilleur client multimédia. (Source: macromedia.fr)

### Quelle est la dernière version de Flash ?

Auteurs : **Grégory Dumas** ,

La version actuellement en cours est Flash 8.

### Comment me le procurer ?

Auteurs : **Brice Franzoia** , **Grégory Dumas** ,

Plusieurs possibilités :

- Le site **Macromedia.fr**.
- Une boutique spécialisée.
- Une grande surface.

Son prix est de 699 €, mais il existe un pack "studio 8", à 999 € environ, qui contient Flash 8, Dreamweaver 8, Fireworks 8, Contribute 3, FlashPaper 2.

### Que peut-on faire avec Flash ?

Auteurs : **Brice Franzoia** ,

Flash permet la création d'applications online ou offline. Online : Il permet de réaliser des sites statiques, des sites dynamiques (complété par un langage client/serveur et un SGBD), des jeux (voir offline), etc.

Offline : Il permet de faire toutes sortes d'applications qui seront pour la plupart "migrables" en online, des cd-roms éducatifs, de la formation (e-learning), des jeux, etc.

Il est également reconnu que flash est un très bon utilitaire graphique, de type illustrator, pour toute création d'éléments vectoriels.

### Quels sont les avantages de Flash ?

Auteurs : **Brice Franzoia** , **Grégory Dumas** ,

Comme dit précédemment, l'avantage de Flash réside dans plusieurs points : graphisme, animation, programmation (actionscript).

**Le graphisme :** Il permet la création d'éléments vectoriels de très bonne qualité, qui sont d'ailleurs enregistrables en différents formats d'image reconnus (PNG, GIF, JPG).

**L'animation :** Un des points essentiels de Flash.

Contrairement à d'autres logiciels, il permet de faire des animations très rapidement, avec grande simplicité et très légères.

**La programmation : De plus en plus présente dans Flash 8, elle n'est cependant pas indispensable pour débiter ou pour de petites réalisations (bannières animées, boutons ..).**

**Elle devient nécessaire pour réaliser des applications plus complexes de type Rich Media**

## Quelles sont les fonctionnalités de Flash ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**

**Pour éviter de donner une liste incomplète, merci d'aller sur le site de [Macromedia](#)**

---

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5)

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Animations

### Quelles sont les différentes interpolations ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) ,

Il existe 2 sortes d'interpolations : de mouvement et de forme.

**Interpolation de mouvement :** Permet de créer des mouvements de clips ou de graphiques (cf : [Quelles sont les différences entre les boutons, les clips et les graphiques ?](#))

[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

**Interpolation de forme :** Permet de créer des mouvements d'éléments vectoriels (sur le déplacement ou la forme)

[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

[interpolation\\_mouvement fla](#) [interpolation\\_forme fla](#)

### Peut-on faire une interpolation avec des images/photos ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) , [Grégory Dumas](#) ,

**Non, il n'est possible de faire des interpolations de forme qu'avec des objets vectoriels.**

**Si cela est indispensable, vous pouvez soit convertir votre image/photo en objet vectoriel (Menu Modification/Bitmap/Tracer le bitmap) soit utiliser un logiciel de morphing et ensuite importer le résultat dans Flash.**

### Que sont les guides et les masques ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) ,

**Les guides :** Comme le nom l'indique, ils permettent de guider un objet lors d'une interpolation.

[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

**Les masques :** Ils permettent de créer une zone visible sur un objet, tout en cachant l'autre partie.

[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

[guide fla](#) [masque fla](#)

### Quels sont les différents modes de texte ?

**Auteurs :** [Brice Franzoia](#) ,

**Il existe trois modes texte dans Flash :**

- **Le texte statique** (il permet de faire apparaître du texte simple)
- **Le texte dynamique** (il permet d'assigner une variable au texte, et de lui donner une valeur)
- **Le texte de saisie** (il permet la saisie de texte, utile pour les formulaires et champs texte)



[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

texte fla

### Quelles sont les différences entre les boutons, les clips et les graphiques ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**

**Les boutons :** Ce sont des éléments graphiques, sur lesquels il est possible de donner des actions répondant à un événement souris.

Il est également possible de leur donner des apparences différentes selon qu'ils sont cliqués, survolés, etc. De plus toutes ces apparences peuvent être associées avec un clip.

**Les Clips :** Ce sont des animations dans l'animation.

Il est également possible de leur spécifier des actions.

**Les graphiques :** Ce sont juste des éléments graphiques qui appartiennent à votre bibliothèque.

**Remarque :** Il est très fortement conseillé de transformer TOUT élément graphique (toute importation graphique et toute création vectorielle avec Flash) en "graphique" avant de commencer le travail.

### Quels sont les différents filtres disponibles ?

**Auteurs : Grégory Dumas ,**

**Avec Flash 8, une fonctionnalité est apparue : les filtres d'effets graphique.**

Ils permettent d'appliquer et combiner une série d'effets :

- **Ombre portée**
- **Flou**
- **Rayonnement**
- **Biseau**
- **Rayonnement dégradé**
- **Biseau dégradé**
- **Régler la couleur**

**Pour les appliquer, ils vous suffit de sélectionner le clip à traiter, d'aller Fenêtres/Propriétés/Filtres puis de cliquer sur + ou - suivant que vous souhaitez les ajouter ou les supprimer.**

[Cliquer sur ce lien pour lancer l'animation flash](#)

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Navigation

### Qu'est-ce qu'une frame ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**

**Une frame est une unité de temps, sur la "timeline" de Flash.  
Par exemple, si la cadence de votre animation est de 12 F/s, il y aura 12 frames de visibles en 1 seconde.**

### Comment créer un bouton invisible ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**

**Il y a quatre états sur un bouton.**

- Aspect au naturel.
- Aspect au naturel lorsqu'il est survolé.
- Aspect au naturel lorsqu'il est cliqué.
- La zone de clic.

**Si la zone de clic est définie, et que les trois aspects sont vides, le bouton sera alors transparent. Mais la main sera apparente lors du survol.**

### Qu'est-ce qu'une séquence ?

**Auteurs : Grégory Dumas ,**

**Les séquences servent à regrouper plusieurs fichiers swf au sein d'une même animation.  
Leur usage est cependant déconseillé dans Flash 8, le préchargement de swf externes étant désormais préféré.**

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Applications Offline

### Comment créer un exécutable de son animation ?

**Auteurs :** Brice Franzoia ,

**Deux méthodes sont possibles : Première méthode :**

**Il faut cocher les cases Projection Windows (.exe) et Projection Macintosh (.hqx) dans:**

*fichiers -->parametres de publication --> format*

**Puis ensuite :** *fichiers --> publier*

**Un exécutable sera créé dans le même répertoire que le .fla.**

**Seconde méthode :**

**Ouvrir le swf avec le player et**

*fichiers --> Enregistrer sous --> le\_swf.exe*

### Comment créer un autorun pour PC ?

**Auteurs :** Brice Franzoia , Grégory Dumas ,

**Il faut tout d'abord faire une projection (.exe) de l'animation puis créer et mettre à la racine du CD un fichier nommé "autorun.ini" qui contient le code suivant :**

```
[autorun]
icon=adresse_de_icone.ico
open=nom_de_la_projection.exe
```

### Comment créer un autorun pour Mac ?

**Auteurs :** Bolo Michelin , Grégory Dumas ,

**Pour faire un cd sur Mac bootable :**

- 1 Créer une projection pour mac (hqx)**
- 2 Graver avec un logiciel comme TOAST**
- 3 Choisir l'option autostart puis sélectionner la projection**

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Publication

## Pourquoi mon animation flash n'apparaît-elle pas dans ma page web ?

Auteurs : Brice Franzoia , Grégory Dumas ,

Probablement, le plugin flash n'est pas installé sur votre navigateur.

Téléchargez la dernière version sur le site de Macromedia à cette adresse : [http://www.macromedia.com/go/getflashplayer\\_fr](http://www.macromedia.com/go/getflashplayer_fr)

## Comment intégrer un swf à une page Web (HTML) ?

Auteurs : Brice Franzoia , Grégory Dumas ,

Pour cela, deux solutions :

- Cocher le format HTML dans les paramètres de publication (Ctrl+Maj+F12) puis faire publier.
- Le faire "à la main" en choisissant les options de publication que l'on souhaite.

Voici un exemple possible pour une animation nommée "mon\_animation.swf" :

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
  codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/
swflash.cab#version=5,0,0,0"
  width="550"
  height="400">
  <param name="movie" value="mon_animation.swf">
  <param name="quality" value="high">
  <embed src="mon_animation.swf"
    quality="high"
    pluginspage="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?
Pl_Prod_Version=ShockwaveFlash"
    type="application/x-shockwave-flash"
    width="550"
    height="400">
  </embed>
</object>
```

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication obligatoires ?

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Publication > Les différents paramètres de publications

## Quels sont les paramètres de publication obligatoires ?

**Auteurs : Grégory Dumas ,**

**Pour la publication de vos animations, il est nécessaire de renseigner certains paramètres. Macromedia recommande de toujours passer les paramètres suivants à votre animation :**

- **classid** : Identifie le contrôle ActiveX pour le navigateur. (Balise object uniquement).

### Exemple

```
<object classid="clsid:d27c6b6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" >
</object>
```

- **codebase/pluginpage** : Spécifient l'url de téléchargement du contrôle ActiveX / plug-in s'il n'est pas installé.

### Exemple

```
<object codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/
swflash.cab#version=6,0,0,0" >
  <embed pluginpage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
```

- **movie/src** : Spécifient l'emplacement de l'animation à charger.

### Exemple

```
<object>
  <param name="movie" value="mon_animation.swf" />
  <embed src="mon_animation.swf" />
</object>
```

- **width & height** : Déterminent la largeur et la hauteur de l'animation. (S'expriment en pixels ou pourcentage).

### Exemple

```
<object width="550" height="400" >
  <embed width="550" height="400" />
</object>
```

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

## Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

**Auteurs : Grégory Dumas ,**

**D'autres paramètres optionnels sont également disponibles :**

- **id/name** : Identifient l'animation Flash au sein de la page html.

### Exemple

```
<object id="mon_animation_id" >
  <embed name="mon_animation_id" />
</object>
```

- **swliveconnect** : Nécessaire pour faire communiquer Flash avec sa page hôte. (Balise embed uniquement).

Valeurs acceptées :

- **true** = peut communiquer.
- **false** = ne communique pas (Valeur par défaut).

#### Exemple

```
<object>
  <embed swliveconnect="true" />
</object>
```

- **play** : Détermine si l'animation doit s'exécuter au démarrage ou pas.

Valeurs acceptées :

- **true** = l'animation se joue (Valeur par défaut).
- **false** = l'animation est à l'arrêt.

#### Exemple

```
<object>
  <param name="play" value="true" />
  <embed play="true" />
</object>
```

- **loop** : Détermine si l'animation se répète indéfiniment ou pas.

Valeurs acceptées :

- **true** = l'animation se joue en boucle (Valeur par défaut).
- **false** = l'animation est jouée une seule fois.

#### Exemple

```
<object>
  <param name="loop" value="true" />
  <embed loop="true" />
</object>
```

- **menu** : Détermine si le menu contextuel doit s'afficher ou pas.

Valeurs acceptées :

- **true** = toutes les options du menu s'affichent (Valeur par défaut).
- **false** = seules les options *Paramètres* et *A propos ...* s'affichent.

#### Exemple

```
<object>
  <param name="menu" value="false" />
  <embed menu="false" />
</object>
```

- **quality** : Détermine l'opacité de l'animation au sein de la page.

Valeurs acceptées :

- **low** (basse) : favorise la vitesse de lecture par rapport à l'aspect et n'utilise jamais l'anticrénelage
- **autolow** (automatiquement basse) : privilégie d'abord la vitesse, mais améliore l'aspect chaque fois que cela est possible. L'anticrénelage est désactivé au début de la lecture. Si Flash Player détecte que le processeur est à même de supporter l'anticrénelage, ce dernier est activé.
- **autohigh** (automatiquement haute) : met d'abord l'accent de façon égale sur la vitesse et l'aspect, mais sacrifie le second au profit de la première en cas de nécessité. L'anticrénelage est activé au début de la lecture. Si le débit réel des images devient inférieur au débit spécifié, l'anticrénelage est désactivé afin d'améliorer la vitesse de lecture.

- **medium (moyenne) :** applique un certain degré d'anticrénelage mais ne lisse pas les bitmaps. La qualité obtenue est meilleure que celle du paramètre low mais plus faible qu'avec le paramètre high.
- **high (haute) :** favorise l'aspect par rapport à la vitesse de lecture et applique toujours l'anticrénelage. Si l'animation ne contient aucune image animée, les bitmaps sont lissés ; dans le cas contraire, ils ne le sont pas.
- **best (optimale) :** fournit la meilleure qualité d'affichage et ignore la vitesse de lecture. Les images sont anticrénelées et les bitmaps sont toujours lissés.

#### Exemple

```
<object>
  <param name="quality" value="high" />
  <embed quality="high" />
</object>
```

- **scale :** Spécifie le type d'affichage.

Valeurs acceptées :

- **showall (afficher tout) :** rend visible la totalité de l'animation dans la zone définie, sans distorsion, tout en conservant les proportions originales de l'animation. Des bordures peuvent apparaître de part et d'autre de l'animation. (Valeur par défaut).
- **noborder (aucune bordure) :** redimensionne l'animation de façon à ce qu'elle remplisse la zone définie, sans distorsion mais avec un rognage éventuel, tout en conservant les proportions originales de l'animation.
- **exactfit (taille exacte) :** rend toute l'animation visible dans la zone spécifiée sans essayer de préserver les proportions originales. Une distorsion peut avoir lieu.
- **noscale (Pas de redimensionnement) :** l'animation garde sa taille d'origine.

#### Exemple

```
<object ALIGN="t">
  <embed ALIGN="t" />
</object>
```

- **align :** Spécifie l'alignement simple.

Valeurs acceptées :

- **l (left) :** à gauche
- **r (right) :** à droite
- **t (top) :** en haut
- **b (bottom) :** en bas

Par défaut, l'animation est centrée.

#### Exemple

```
<object ALIGN="t">
  <embed ALIGN="t" />
</object>
```

- **salign :** Spécifie l'alignement html

Valeurs acceptées :

- **l (left) :** à gauche
- **r (right) :** à droite
- **t (top) :** en haut
- **b (bottom) :** en bas
- **tl (top left) :** en haut à gauche
- **tr (top right) :** en haut à droite
- **bl (bottom left) :** en bas à gauche

- **br (bottom right) : en bas à droite**

#### Exemple

```
<object>
  <param name="salign" value="tr" />
  <embed salign="tr" />
</object>
```

- **wmode : Détermine les propriétés de la fenêtre.**

Valeurs acceptées :

- **window (fenetre) : lit l'animation dans sa propre fenêtre rectangulaire sur une page web. (Valeur par défaut).**
- **opaque (sans fenetre opaque) : masque tout élément de la page derrière l'animation.**
- **transparent (sans fenetre transparent) : rend l'arrière-plan de la page HTML visible sur toutes les parties transparentes de l'animation mais peut ralentir les performances des effets animés.**

#### Exemple

```
<object>
  <param name="wmode" value="transparent" />
  <embed wmode="transparent" />
</object>
```

**Attention : N'est pas supportée par tous les navigateurs ni par toutes les plateformes!**

- **bgcolor : Détermine la couleur de fond de l'animation (Format: #RRGGBB).**

#### Exemple

```
<object>
  <param name = "bgcolor" value="#ccff00" />
  <embed bgcolor = "#ccff00" />
</object>
```

- **base : Spécifie l'URL ou le répertoire de base utilisé pour résoudre toutes les instructions de chemin relatif de l'animation Flash.**

#### Exemple

```
[
<object>
  <param name = "type" value="application/x-shockwave-flash" />
  <embed type = "application/x-shockwave-flash" />
</object>
```

- **type : Détermine le type d'objet dont il s'agit.**

#### Exemple

```
<object>
  <param name = "type" value="application/x-shockwave-flash" />
  <embed type = "application/x-shockwave-flash" />
</object>
```

- **flashvars : Permet de passer des variables à l'animation.**

#### Exemple



#### Exemple

```
<object>
  <param name = "flashvars" value="id=3" />
  <embed flashvars = "id=3" />
</object>
```

- devicefont : Indique si les objets de texte statiques pour lesquels l'option Police de périphérique n'est pas sélectionnée seront quand même dessinés à l'aide d'une police de périphérique, si les polices nécessaires sont disponibles dans le système d'exploitation.

Valeurs acceptées :

- true = les polices seront dessinées.
- false = les polices ne le seront pas.

#### Exemple

```
<object>
  <param name = "flashvars" value="id=3" />
  <embed flashvars = "id=3" />
</object>
```

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication obligatoires ?

### Comment intégrer un swf à une page xhtml ?

Auteurs : Grégory Dumas ,

Il suffit d'adapter le code suivant :

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="mon_animation.swf" width="550" height="400">
  <param name="movie" value="mon_animation.swf" />
</object>
```

lien : [FAQ](#) Comment intégrer un swf à une page Web (HTML) ?

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication obligatoires ?

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

### Comment créer un swf avec le fond transparent ?

Auteurs : Brice Franzoia ,

Dans "Comment intégrer un swf à une page Web (HTML) ?", il suffit d'ajouter :

```
<object>
  <param name="wmode" value="transparent" />
  <embed wmode="transparent" />
</object>
```

Remarque : Ceci ne fonctionnera pas avec tous les navigateurs.

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

## Comment intégrer une ou plusieurs variables dans Flash, via une page html ?

Auteurs : Brice Franzoia , Grégory Dumas ,

Deux solutions : 1ère solution : Il suffit d'ajouter, à l'adresse du SWF, les variables désirées.  
Dans "Comment intégrer un swf à une page Web (HTML) ?" il faut changer la ligne

```
<param name=movie value="mon_animation.swf">
```

par

```
<param name=movie value="mon_animation.swf?variable1=valeur1">
```

2ème solution : Utiliser le paramètres de publications facultatifs flashVars

```
<object>
  <param name = "flashvars" value="id=3" />
  <embed flashvars = "id=3" />
</object>
```

lien : [FAQ](#) Quels sont les paramètres de publication facultatifs ?

## Comment publier son animation en 100% ?

Auteurs : Grégory Dumas , Bolo Michelin ,

Pour que votre animation prenne tout l'espace offert par votre navigateur, les options de publication width et height autorisent des valeurs en pourcentage.

Ainsi le code devrait être celui-ci :

```
<object width="100%" height="100%" >
  <embed width="100%" height="100%" />
</object>
```

Malheureusement, sur certains navigateurs, cela ne suffit pas !

Pour résoudre ce problème, il suffit d'ajouter les propriétés des feuilles de style (CSS) suivantes :

```
body,html {
  margin:0px;
  padding:0px;
  height:100%;
}
```

Sommaire > Flash 8 et anciennes versions (mx 2004, mx et Flash 5) > Questions diverses

### Quels sont les softs très utiles et complémentaires à Flash ?

**Auteurs : Brice Franzoia , Grégory Dumas ,**

**Les logiciels de graphisme :**

Tous les logiciels qui ont trait à la conception graphique, Adobe Photoshop, Paintshop .... Ils permettront de créer des Bitmap, gif, png, et autres formats d'images, qui pourront être importés dans Flash.

Nous vous conseillons Adobe Illustrator qui permet de créer des éléments vectoriels, qui pourront également être importés, et qui ont la particularité d'être au même format que les créations graphiques de Flash.

**Les logiciels complémentaires :**

Retrouvez sur [notre page Outils](#) une liste de logiciels complémentaires.

**lien : <http://flash.developpez.com/outils/>**

### Quelles sont les différents formats d'exportation de Flash ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**

- **Flash (.swf) : Document qui permet d'intégrer une animation Flash à une page web**
- **HTML : Génère automatiquement une page html où le swf est intégré**
- **gif : Format image utilisé pour le web**
- **jpg : Idem**
- **png : Idem**
- **Projection Windows (.exe) : Crée un document exécutable Windows**
- **Projection Macintosh (.hqx) : Crée un document exécutable pour Macintosh**
- **QuickTime (.mov) : Crée une vidéo (n'utiliser alors que la scène principale)**

### Comment intégrer une police (non système) à une animation ?

**Auteurs : Brice Franzoia ,**


**Pour cela, il suffit de suivre les instructions suivantes :**

- 1 Bibliothèque > Nouvelle police**
- 2 Donner un nom à la police (pour la reconnaître dans l'actionsript) et la choisir dans la liste**
- 3 Cliquer sur la police dans la bibliothèque**
- 4 Clic droit et aller dans les paramètres de liaison**
- 5 Cliquer sur *Exporter pour l'actionsript***

### Comment tester son animation sur différents players ?

**Auteurs : Grégory Dumas ,**

**Il est fréquent de devoir diffuser son animation non seulement sur le dernier player en vigueur mais aussi sur des players plus anciens.**

Mais dans ce cas, se pose la question de comment tester cette animation. Pour cela, Adobe propose, à l'attention des développeurs, la possibilité de télécharger les anciennes versions du players flash (2, 3, 4, 5, 6, 7). Vous les retrouverez sur cette page :  [http://www.macromedia.com/cfusion/knowledgebase/index.cfm?id=tn\\_14266](http://www.macromedia.com/cfusion/knowledgebase/index.cfm?id=tn_14266)

### Comment tester mon préchargement en local ?

Auteurs : **Brice Franzoia** ,

**Dans le testeur d'animation**

*Affichage --> Testeur de Bande Passante -->Déboguer*

**Il y a la possibilité de choisir la bande passante en local. Elle est même personnalisable.**