

## LIBRAIRIES ACTIONSCRIPT GREENSOCK

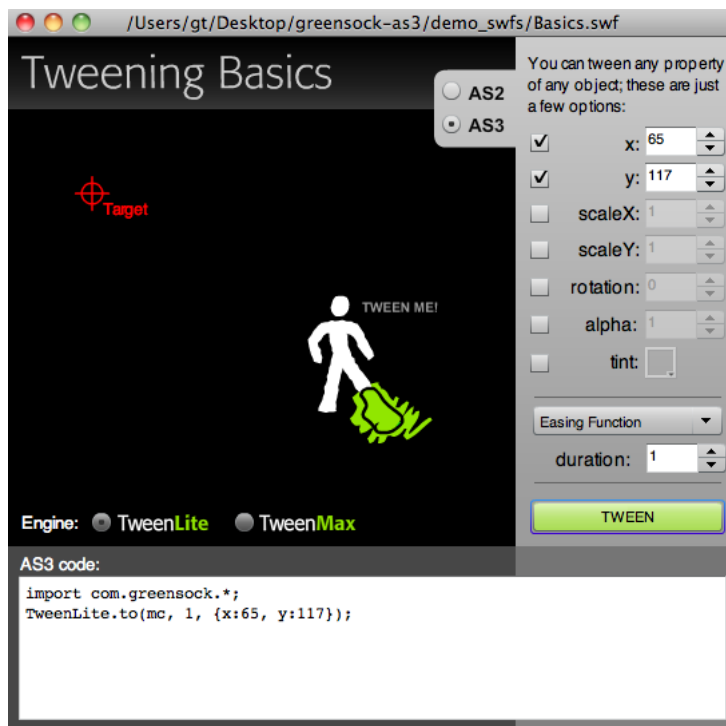
### DESCRIPTION

Les bibliothèques pour Flash constituent une sorte d'extension au langage ActionScript et permettent d'ajouter des effets plus élaborés et fluides aux animations. Greensock est spécialisé dans les interpolations (*tweening*).

### ÉTAPES POUR UTILISER LA LIBRAIRIE GREENSOCK

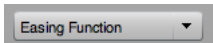
- » Allez sur <http://www.greensock.com/tweenlite/>
- » Téléchargez le package AS3 (bouton en haut à droite).
- » Une fois téléchargé, dézippez l'archive. Elle contient plusieurs dossiers, dont un dossier d'exemples : « demo\_swfs » et le dossier crucial : « com ».
- » Copiez le dossier « com » au même endroit où se trouve votre fichier .fla (si vous mettez votre flash en ligne sur le web, vous n'avez pas besoin de copier le dossier « com »)

Pour vous donner une idée des choix d'interpolations qui s'offrent à vous, ouvrez le fichier «greensock-as3/demo\_swfs/Basics.swf» avec Adobe Flash Player. Vous devriez voir ceci :



- » Dans Flash, créez un document en Actionscript3 et sauvegardez-le dans le même dossier où se trouve le dossier « com ».
- » Dessinez un cercle dans le premier calque et convertissez-le en symbole-clip (F8 ou [Modification/Convertir en symbole](#)).

- » Sélectionnez le cercle dans la scène et allez dans le panneau des propriétés.
- » Donnez-lui le nom d'occurrence suivant : mc.
- » Ajoutez un calque « actions » au-dessus.
- » Ouvrez le panneau des actions ([Fenêtre > Actions](#)).
- » Copiez l'action qui apparaît dans la fenêtre « AS3 code » du fichier Basics.swf et collez-la dans la première cellule du calque « actions ».
- » Testez l'animation : [Contrôle > Tester l'animation > Tester](#) (⌘ touche Entrée).
- » Explorez d'autres types d'interpolation de l'interface Basics.swf. Pour ce faire, repérez le menu déroulant «*Easing Function*» et choisissez une autre interpolation. Vous n'avez qu'à copier le code Actionscript qui s'affichera dans la fenêtre « AS3 code » et à le coller dans votre action.



- » Vous pouvez paramétrer votre action selon vos besoins :
- » «mc» correspond au nom de votre occurrence,
- » le chiffre «1» correspond à la durée de l'interpolation en secondes,
- » «x:65» correspond à la position du symbole-clip à l'arrivée par rapport au côté gauche (en pixels),
- » «y:117» correspond à la position du symbole-clip à l'arrivée par rapport au côté supérieur (en pixels).

```
AS3 code:  
import com.greensock.*;  
TweenLite.to(mc, 1, {x:65, y:117});
```

## RÉFÉRENCES

[http://edutechwiki.unige.ch/fr/Flash\\_CS4\\_-\\_Utilisation\\_de\\_libraries](http://edutechwiki.unige.ch/fr/Flash_CS4_-_Utilisation_de_libraries)

*(introduction sur la chose)*

<http://www.greensock.com/>

*(Greensock Tweening Platform : pour effectuer des interpolations plus fluides)*

[http://edutechwiki.unige.ch/en/Flash\\_Papervision3D\\_tutorial](http://edutechwiki.unige.ch/en/Flash_Papervision3D_tutorial)

*(une librairie connue pour la 3D)*

<http://flintparticles.org/>

*(animation avec des particules)*