

□ L'ActionScript 3 expliqué aux graphistes

Cliquez sur l'un des liens ci-dessous pour télécharger les animations auxquelles il est fait référence dans les différents chapitres de ce livre.

- [Chapitre 1 : Préparer l'interface et les médias](#)
- [Chapitre 2 : Gérer les symboles de type Clip](#)
- [Chapitre 3 : Naviguer au sein d'une animation](#)
- [Chapitre 4 : Positionner une occurrence sur la scène](#)
- [Chapitre 5 : Contrôler l'apparence d'une occurrence](#)
- [Chapitre 6 : Manipuler une image 2D sur un plan 3D](#)
- [Chapitre 7 : Optimiser la construction d'une interface](#)
- [Chapitre 8 : Gérer du code pour plusieurs occurrences](#)
- [Chapitre 9 : Charger une image à partir d'un fichier externe](#)
- [Chapitre 10 : Gérer le texte dans une animation](#)
- [Chapitre 11 : Gérer le son dans une animation](#)
- [Chapitre 12 : Gérer la vidéo dans une animation](#)
- [Annexe : Techniques complémentaires](#)

ActionScript 3 "Programmation séquentielle et orientée objet"

Cliquez sur l'un des liens ci-dessous pour télécharger les animations auxquelles il est fait référence dans les différents chapitres de ce livre.

- [Chapitre 1: Introduction](#)
- [Chapitre 2 : La gestion des occurrences sur la scène](#)
- [Chapitre 3 : La gestion des événements](#)
- [Chapitre 4 : Contrôler une occurrence sur la scène](#)
- [Chapitre 5 : Les mouvements d'une occurrence sur la scène](#)
- [Chapitre 6 : La construction d'une interface sur la scène](#)
- [Chapitre 7 : Les variables](#)

- [Chapitre 8 : Les tableaux](#)
- [Chapitre 9 : Les structures conditionnelles](#)
- [Chapitre 10 : Les itérations \(boucles for\)](#)
- [Chapitre 11 : Pas de téléchargement](#)
- [Chapitre 12 : Le chargement de médias sous forme de fichiers externes](#)
- [Chapitre 13 : Gérer le XML dans Flash](#)
- [Chapitre 14 : La gestion du texte](#)
- [Chapitre 15 : Les composants de type formulaire](#)

120 et 150 scripts pour Flash CS3 - (ActionScript 1 & 2)

Cliquez sur l'un des liens ci-dessous pour télécharger les animations auxquelles il est fait référence dans les différentes parties de ce livre.

- [Partie I : L'interface](#)
- [Partie II : Les médias](#)
- [Partie III : Manipulation du texte](#)
- [Partie IV : Les jeux](#)
- [Partie V : Autres fonctionnalités](#)

La vidéo dans Flash - (ActionScript 1 & 2)

Cliquez sur l'un des liens ci-dessous pour télécharger les animations auxquelles il est fait référence dans les différentes parties de ce livre.

- [KTechniques](#)
- [Kxml](#)
- [KVideoControleurVolumeAccel](#)
- [KVideoDetouree](#)
- [KVideoInterrompue](#)
- [KVideoReperes](#)

- [KVideosAnimées](#)
- [KVideosDoubles](#)
- [KVideosEnchaineees](#)
- [KVideosInteractives](#)
- [KVideosSimples](#)
- [KVideosSousTitres](#)