Liste des scripts et description

Ces scripts sont à placer dans le dossier “Commands” de flash.

[Suivre cette page pour trouver ce dossier](http://help.adobe.com/en_US/flash/cs/extend/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9024f3f-7fe8CS5.html#WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118a9024f3f-7fe3CS5) ou bien lancer le script “00\_Lancez moi pour savoir ou placer les scripts.jsfl”

Les installeurs en .mxp sont compatibles jusqu’a CS6, alors que les installeurs .zxp ne sont compatibles qu’avec flash CC 2014. Le programme (inclus dans le dossier) ZXPInstaller devrait pouvoir fonctionner avec toutes versions, à tester.

Pour convertir un .mxp en .zxp, utiliser Adobe Extension Manager CS6, téléchargeable gratuitement.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Description | compatibilité | Suggestion raccourcis |
| 00\_Lancez moi pour savoir ou placer les scripts.jsfl | Ouvrir avec Flash pour connaitre le chemin où copier les fichiers inclus. |  |  |
| Add num to layers.jsfl | Ajoute un numéro devant les calques sélectionnés, par ordre de haut en bas |  |  |
| addDrawingToSymbol.jsfl | Colle en place le contenu du presse papier dans une nouvelle image à la fin de la timeline du symbole sélectionné. (sans avoir à entrer dans le symbole) |  |  |
| Art brush.mxp | Applique et déforme le symbole sélectionné le long d’un tracé. Pour plus d’infos:  <http://blog.pinkandaint.com/new-flash-extensions-art-brush-add-vertices-distribute-symbol-along-path/> |  |  |
| autotween\_cc.zxp | Ensemble d’outils pour créer des inters sans faire d’interpolation. Indispensable. Pour plus d’infos:  <http://blog.pinkandaint.com/flash-jsfl-commands-the-autotweener/> | installeur compatible CC 2014 |  |
| autotween.mxp | voir ci dessus | installeur jusqu’a CS6 |  |
| break Tweens 2s.jsfl | casse les interpolations en pas de deux dans les images sélectionnées. |  |  |
| breakSymbolIntoLayers.jsfl | Casse un symbole en ses calques respectifs. |  |  |
| change layer opacity.jsfl | Applique une opacité réduite à l’ensemble des dessins d’un calque. Attention, peut prendre assez longtemps si le dessin est compliqué, sauvegarder avant de lancer. |  |  |
| Copy Layer Timing.jsfl | Crée un nouveau calque vide avec les mêmes images clefs que le calque sélectionné. |  |  |
| copy tween.jsfl | Copie dans le presse papier la courbe d’interpolation de l’image sélectionnée. |  |  |
| cycle frames until end.jsfl | Cycle les images sélectionnées jusqu’a la fin de la timeline. |  |  |
| DisqueDanim\_shortcut.jsfl | Choisis l’outil Disque d’anim en tant qu’outil courant. Utile pour appliquer un raccourcis à l’outil Disque D’anim |  | C |
| DisqueDanim.zip | Permet de temporairement tourner la zone de travail. Simule un disque d’anim. Garder Shift appuyé en utilisant pour déplacer le pivot du disque, et Alt+click sur la scène pour remettre à zéro la rotation. Ne fonctionne qu’a l’intérieur d’un symbole. | A tester avant CC |  |
| distribute on whole layer.jsfl | Distribue chaque symbole vers un calque nommé d’après le symbole, et ce pour toutes les images sélectionnées. |  |  |
| Duplicate Layer.jsfl | Duplique le calque. |  |  |
| f\_AddNewLayer.jsfl | Ajoute un calque vide comprenant une image clef vide à l’image courante. |  | Shift+N |
| FrameScrub\_cc.zxp | Outil pour faire défiler les images affichées par un graphique en faisant un simple click-drag.  Pour en savoir plus:  <http://ajarproductions.com/blog/2012/04/04/framescrub-flash-extension/> | installeur compatible CC |  |
| FrameScrub.mxp | voir ci dessus. | installeur compatible jusqu’a CS6 |  |
| FramesToSymbol.jsfl | Convertit plusieurs images ou calques entiers en symbole. |  |  |
| GraphDecrementNum.jsfl | Affiche l’image précédente sur un graphique. |  | Num - |
| GraphIncrementNum.jsfl | Affiche l’image suivante d’un graphique. |  | Num + |
| group Layers.jsfl | Place les calques sélectionnés dans un groupe. |  |  |
| init\_safeframes.jsfl | A utiliser avec init\_size pour créer une taille de fichier appropriée pour les mouvements de caméra. Ce script crée deux cadres sur la scène, un cadre sécu HD 16/9 et un cadre à redimensionner pour englober le BG entier. |  |  |
| init\_size.jsfl | Après redimensionnement des deux cadres créés par init\_safeframes, lancer ce script pour déterminer automatiquement la taille optimale du document flash. |  |  |
| isolateLayerToggle.jsfl | Masque tous les calques sauf le calque courant, puis restitue les calques visibles tels qu’ils étaient avant la première utilisation. |  |  |
| JSFLPanel.swf | Fenêtre custom pour lancer des scripts. Placer ce fichier dans le dossier Configuration/WindowSWF de flash, et ouvrir le panel avec Fenetres>Autres Panneaux>JSFLPanel.  Importer des scripts placés dans le dossier Commands avec le bouton “+” pour pouvoir les lancer d’un clic. |  |  |
| Layer Exporter.jsfl | Script pour exporter les calques sélectionnés en PNG. | Non compatible avec CS5 et versions suivantes |  |
| Layer Exporter(compatCS5).jsfl | Script pour exporter les calques sélectionnés en PNG. | Compatible avec CS5 et suivantes, mais plus lente que la version non compatible. |  |
| Layer SWF Exporter.jsfl | Exporte les calques sélectionnés en SWF. N’exporte pas les calques masqués mais exporte les guides. |  |  |
| layer\_color.jsfl | Change la couleur fil de fer du calque sélectionné pour une valeur de gris au choix. |  | ctrl+² |
| Lipper v1.0.mxp | Fenêtre custom pour afficher toutes les images d’un symbole à la fois, pour lipsynch etc. |  |  |
| mergeLayer.jsfl | Fusionner les calques, attention ce script ne fonctionne pas toujours. Sauvegarder avant. |  |  |
| MultiSwap.mxp | Permute d’un coup tous les symboles sélectionnés sur la scène avec le symbole sélectionné dans la bibliothèque. |  |  |
| next frame (withBG).jsfl | Affiche l’image clef suivante en mettant à jour la scène en arrière plan et la position du symbole dans lequel l’utilisateur se trouve. Pratique pour flipper en développé une marche animée sur place dans un symbole, par exemple. |  | \* |
| Next Keyframe.jsfl | Avance la tête de lecture jusqu’a l’image clef suivante. |  | ! |
| Next Label Keyframe.jsfl | Avance la tête de lecture jusqu’a l’image clef possédant une étiquette suivante. |  | shit+! |
| paste Tween.jsfl | à utiliser en duo avec Copy Tween. Colle l’interpolation précédemment copiée sur l’image sélectionnée. |  |  |
| prev frame (withBG).jsfl | voir next frame(with BG) |  | ù |
| Previous Keyframe.jsfl | recule la tête de lecture jusqu’a l’image clef précédente. |  | : |
| Previous Label Keyframe.jsfl | Recule la tête de lecture jusqu’a l’image clef possédant une étiquette précédente. |  | shift+: |
| Q-s-EnterGraphicNow.jsfl | Entre dans le symbole à l’image affichée au lieu de la première image. | Fonction intégrée à Flash à partir de CS6 | ctrl+E |
| Q-s-SetKFcolumn.jsfl | Crée une image clef à l’image courante sur tous les calques non verrouillés. |  | ctrl+F6 |
| Qs-ConvLay2Graph.jsfl | Convertit un calque en graphique. |  |  |
| Qs-SelectColumn.jsfl | Sélectionne l’image courante sur tous les calques. Très pratique pour Autotween. |  | ctrl+F5 |
| Qs-SetEmptyColumn.jsfl | Crée une image clef vide sur tous les calques non verouillés. |  | ctrl+F7 |
| Qs-SoloShow.jsfl | Masque tous les calques sauf celui sélectionné. |  |  |
| Queasy Tools v\_1\_5\_0.zxp | fenêtre custom avec plusieurs outils pratiques pour faciliter l’animation.  Pour plus d’infos:  http://ajarproductions.com/blog/2008/07/15/queasy-tools-panel-v150/ |  |  |
| reallyinplace\_copy.jsfl | copie la sélection et mémorise l’emplacement de manière à coller la sélection vraiment en place même dans un symbole placé sur la scène et dont la transformation a été altérée. |  | ctrl+shift+C |
| reallyinplace\_cut.jsfl | voir ci dessus. Coupe au lieu de copier. |  | ctrl+shift+X |
| reallyinplace\_paste.jsfl | Remplace “coller en place” classique. Si la sélection a été copiée avec le script reallyinplace\_copy, elle sera collée exactement en place même dans un symbole placé sur la scène dont la transformation a été altérée. |  | ctrl+shift+V |
| rename selected symbol.jsfl | Renomme le symbole sélectionné sans avoir à le retrouver dans la bibliothèque. |  | F2 |
| select layers in folder.jsfl | sélectionne l’image courante sur tous les calques contenus dans le dossier sur lequel est éxécuté le script. |  |  |
| selectInside.jsfl | étends la sélection à tous les symboles contenus exactement dans le cadre englobant le symbole sélectionné. |  |  |
| selectOutside.jsfl | étends la sélection à tous les symboles qui sont en contacts avec le cadre englobant le symbole sélectionné. |  |  |
| Set graphic loop.jsfl | Change pour “en boucle” le mode de lecture de tous les graphiques sélectionnés. |  | Num 3 |
| Set graphic play once.jsfl | Change pour “lire une fois” le mode de lecture de tous les graphiques sélectionnés. |  | Num 2 |
| Set graphic single frame.jsfl | Change pour “image unique” le mode de lecture de tous les graphiques sélectionnés. |  | Num 1 |
| set JPG Compression 40 in library items.jsfl | Change la compression JPG des éléments de bibliothèque sélectionnés |  |  |
| setframeonExitSymbol.jsfl | Sort du symbole courant et choisit l’image courante comme image affichée. |  | ctrl+shift+E |
| SetKFcolumn.jsfl | version optimisée de Q-s-SetKFcolumn.jsfl. Place une image clef sur tous les calques non vérouillés, non affichés et non guides à l’image courante. |  |  |
| Silex Exporter.jsfl | Exporteur spécial pour Silex and the city | non compatible avec CS5 et versions suivantes |  |
| swap\_colors.jsfl | intervertis la couleur de trait et la couleur de remplissage |  | X |
| SymbolizeEachElement.jsfl | Crée un symbole nommé d’après le calque pour chaque groupe, dessin d’objet et forme sélectionnée |  | ctrl+shift+F8 |
| Symbolz.jsfl | Crée un symbole contenant les éléments sélectionnés sur plusieurs images consécutives, centrés sur la sélection à chaque image. Utiliser la modification d’images multiples de la pelure d’onion avant de lancer le script. Utile par exemple pour créer après coup un symbole contenant toutes les têtes d’une anim, de façon à contrôler le volume sur place. |  |  |
| toggleGuides.jsfl | Change l’option “guide” des calques sélectionnés ON/OFF |  | ctrl+M |
| toggleLocked.jsfl | Change l’option “verrouillé” des calques sélectionnés ON/OFF |  | ctrl+L |
| toggleOutline.jsfl | Change l’option “fil de fer” des calques sélectionnés ON/OFF |  | ² |
| trajectories.jsfl | Crée une trajectoire/guide qui passe de manière fluide par toutes les positions d’un symbole dans plusieurs images consécutives. Pratique pour générer des courbes de trajectoires. |  |  |
| zero\_transform.mxp | remet la transformation d’un symbole à zéro sans en changer l’apparence.  Pour plus d’informations:  <http://blog.pinkandaint.com/flash-jsfl-commands-fun-with-transforms/> | installeur compatible jusqu’a CS6 |  |
| zero\_transform.zxp |  | installeur compatible CC |  |