

# Créer un projecteur autonome

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

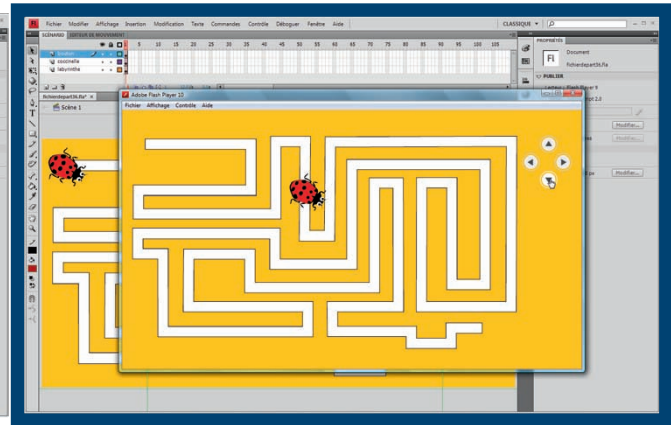
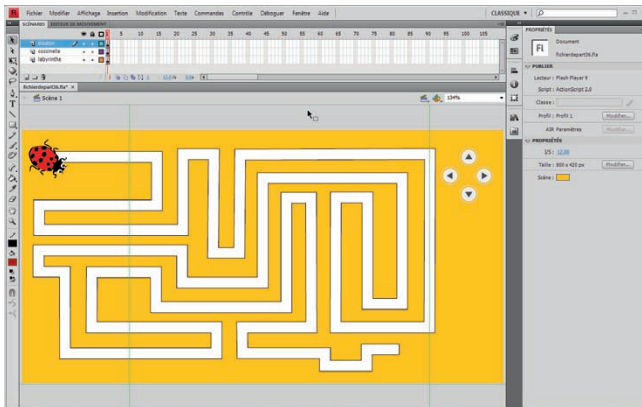
Paramètres de publication

Projection Macintosh

Projection Windows

fsccommand

fullscreen



Outre SWF, format de publication par défaut, Flash permet d'exporter une animation dans d'autres formats tels que JPEG, PNG, QuickTime... mais aussi sous la forme d'un projecteur autonome. Ce format d'export un peu particulier offre la possibilité de diffuser une application Flash (jeu, diaporama, etc.) pouvant être lue sans lecteur adapté. En outre, il dispose d'un affichage plein écran, ce que ne proposent pas les navigateurs Web.

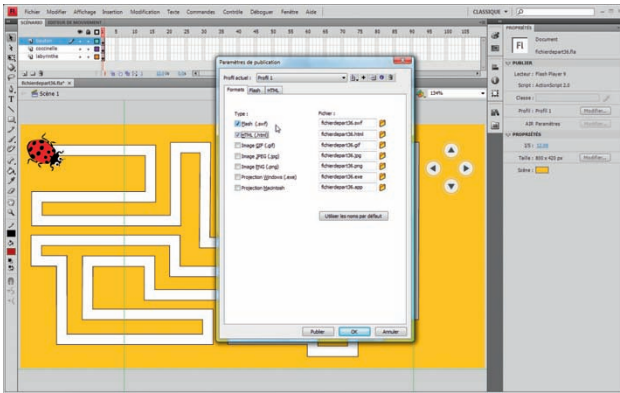
Dans cet atelier, vous allez travailler à partir d'une copie du jeu du labyrinthe, étudié dans

l'atelier n° 32. Vous publierez cette animation sous la forme d'un projecteur Mac ou Windows, puis vous insérerez une action d'image dans le scénario pour obtenir un affichage plein écran.

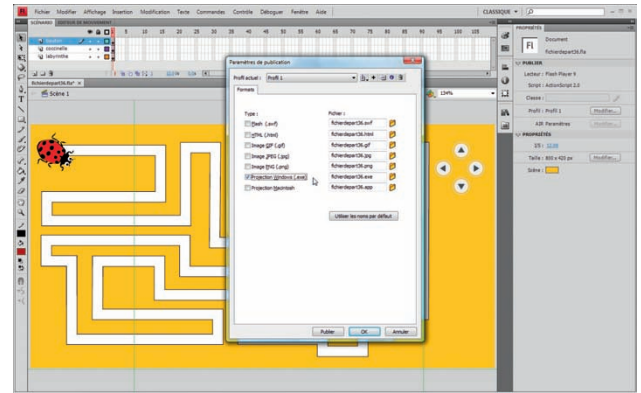


Fichier initial : fichierdepart36 fla

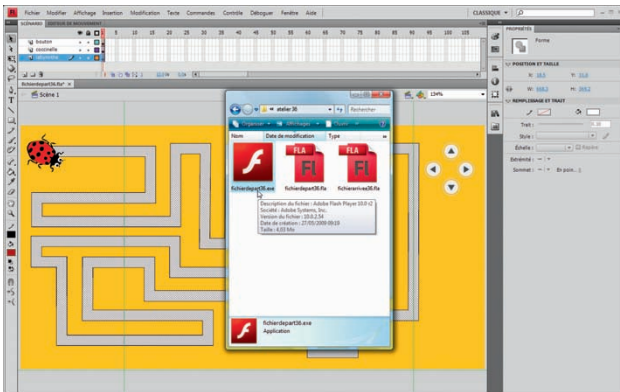
Fichier final : fichierarrivee36 fla



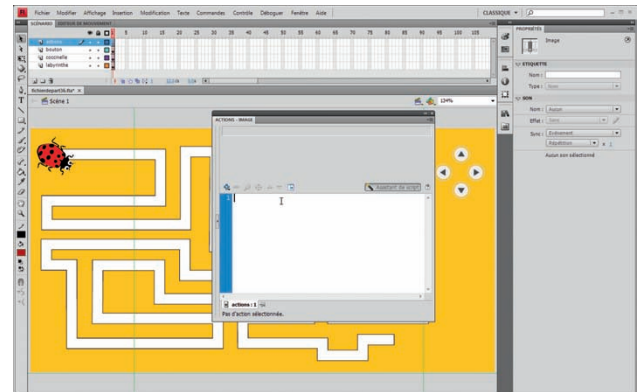
**1** Une fois le fichier initial ouvert, allez dans le menu **Fichier>Paramètres de publication**. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, activez l'onglet **Formats** et décochez les options **Flash** et **HTML**.



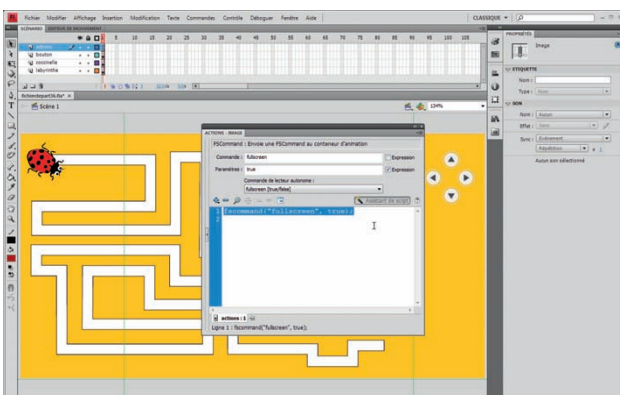
**2** Cochez l'option **Projection Windows**, ou bien **Projection Macintosh** sur Mac. Cliquez sur le bouton **Publier**, puis sur le bouton **OK** pour refermer la boîte de dialogue.



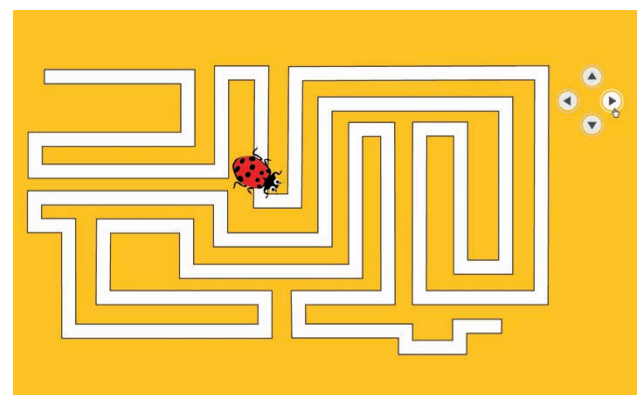
**3** Ouvrez ensuite le dossier contenant le fichier initial **fichierdepart36 fla**. Flash y a généré une nouvelle application : le projecteur autonome. Testez-le en double-cliquant sur son icône.



**4** Afin de programmer l'affichage plein écran du projecteur, revenez dans Flash. Insérez un nouveau calque en haut de la pile dans le scénario et nommez-le « actions ». Sélectionnez son image 1 et affichez le panneau **Actions** (raccourci F9).



**5** Dans le panneau **Actions**, choisissez **Fonctions globales>Navigateur/réseau>fscommand**. Saisissez les expressions **fullscreen** dans le champ **Commande** et **true** dans le champ **Paramètres**. Cochez la case **Expression** en regard de ce dernier champ.



**6** Pour tester l'affichage plein écran, vous devez republier le projecteur. Pour cela, allez dans le menu **Fichier>Publier**, puis revenez dans votre dossier de travail et lancez le nouveau projecteur par un double-clic.