

## Régler la couleur d'une occurrence

Vous aurez parfois besoin de changer la couleur d'une occurrence, vous utiliserez alors un "transformateur de couleur" et non pas une propriété color qui n'existe pas. Vous devez comparer ce transformateur de couleur à une film de couleur que vous appliquez à une occurrence. Voici le code :

```
var filmCouleur:ColorTransform = new ColorTransform()
```

```
filmCouleur.color = 0xFF0000
```

```
volet.transform.colorTransform = filmCouleur
```

Dans l'exemple ci-dessus, une occurrence intitulée volet a été placée sur la scène.

Attention : Si votre occurrence contient d'autres occurrences, ces dernières changeront également de couleur, vous obtiendrez alors un aplat de couleur.

## Les filtres(ombre portée, lueur, emboss, ...)

Lorsque vous travaillez à travers l'interface de Flash, vous pouvez appliquer un filtre à une occurrence à l'aide de la palette éponyme située par défaut en bas à gauche de votre interface, à côté des palettes Propriétés et Paramètres. Nos entendons par filtres les ombres portées, lueurs et les autres effets de ce genre. Si vous souhaitez appliquer une ombre ou tout autre effet à une occurrence dynamiquement, à partir de lignes d'instructions, procédez ainsi :

1. Placez un clip sur la scène.
2. Nommez l'occurrence obtenue. Exemple : titre
3. Saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions.

```
import flash.filters.DropShadowFilter;

var ombrePortee:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();

var serieDeFiltres:Array = new Array();

serieDeFiltres.push(ombrePortee);

titre.filters=serieDeFiltres;
```

Ligne 1 : Elle permet de préciser quel filtre va être travaillé.

Ligne 2 : Un filtre est concrètement créé.

Ligne 3 : Nous créons une liste vide.

Ligne 4 : Nous ajoutons à cette liste, le filtre que nous avons créé.

Ligne 5 : Nous attribuons un filtre à l'occurrence titre.

Si vous devez créer d'autres filtres, voici la liste de ceux que vous pouvez utiliser :

BevelFilter, BlurFilter, DropShadowFilter, GlowFilter, GradientBevelFilter, GradientGlowFilter  
L'ensemble de ces filtres peuvent être modifiés avant qu'ils soient ajoutés à la liste serieDeFiltres en faisant référence aux propriétés distance, blurX, blurY, angle, strength, quality.

Voici un deuxième exemple :

```
import flash.filters.DropShadowFilter;

var ombrePortee:DropShadowFilter = new DropShadowFilter();

ombrePortee.quality = BitmapFilterQuality.HIGH;
```

```
ombrePortee.strength = 5;
```

```
ombrePortee.blurX = 5;
```

```
ombrePortee.blurY = 5;
```

```
ombrePortee.distance = 5;
```

```
ombrePortee.angle = 30;
```

```
ombrePortee.alpha=0.1;
```

```
var serieDeFiltres:Array = new Array();
```

```
serieDeFiltres.push(ombrePortee);
```

```
titre.filters=serieDeFiltres;
```

Consultez l'aide de Flash pour découvrir l'ensemble des propriétés propres à chaque filtre et n'oubliez surtout pas de changer le nom de la classe sur la première ligne également.

### **Les encres (modes de surimpression)**

Pour celles et ceux qui connaissent Photoshop et qui ont l'habitude d'utiliser les modes de fusion des calques, les "encres" de Flash proposent le même résultat. A travers l'interface de Flash, lorsque vous sélectionnez une commande dans la menu déroulant qui figure en bas à droite de la palette Propriété (à droite du mot Fondu), vous appliquez une encre ou un mode de surimpression à une occurrence. En ActionScript, la technique d'attribution d'une encre à une occurrence se fait très simplement car une seule ligne d'instruction suffit.

```
titre.blendMode = BlendMode.ADD;
```

Remarque : Le premier "mot" blendMode de la ligne d'instruction ci-dessus est une propriété, au même titre que rotation, x, scaleX, etc. alors que le deuxième mot "BlendMode" est une classe accompagnée de la constante ADD.

Il existe 14 modes de fusion d'une occurrence, voici les différents termes que vous pouvez utiliser en remplacement de ADD de l'exemple ci-dessus.

Add, alpha, darken, difference, erase, hardlight, invert, layer, lighten, multiply, normal, overlay, screen, subtract.

Pour finir sur les encres abordons ce dernier exemple. Nous souhaiterions donner un effet à un bouton lors d'un clic, suivez donc cette procédure :

1. Placez un clip sur la scène
2. Nommez l'occurrence obtenue. Exemple : titre
3. Saisissez le script ci-dessous dans la fenêtre Actions.

```
titre.addEventListener(MouseEvent.CLICK, btEnfonce)
```

```
titre.addEventListener(MouseEvent.CLICK, btRelache)
```

```
function btEnfonce (evt:MouseEvent) {
```

```
    titre.blendMode = BlendMode.ADD;
```

```
}
```

```
function btRelache (evt:MouseEvent) {
```

```
    titre.blendMode = BlendMode.NORMAL
```

```
}
```

Remarque : Sur la version du player 9.0.45, si ce code ne fonctionne pas, effectuez une modification de l'occurrence afin que l'encre soit visible dans la mesure où la fonction `updateAfterEvent()` n'a pas d'effet. Déplacez l'occurrence d'un pixel ou tournez la d'un degré.