Liste des Actions Animate

Principe general utilisation des Actions

Change Layer Type from name

- SubName List - EX: shadow,mask
- newType - EX: guide
- Prof [1..99]

Add prefix on layer

- SubName List - EX: shadow,mask
- Prefix - EX: #
- Prof [1..99]

Lock layer

- SubName List - EX: shadow,ma.*
- true/false
- Prof [1..99]“

Special Process

Permet de lancer différentes actions sur les éléments de la scène

- nom de l'action
  - **shadows2BW** :
    - Extraction des ombres dans une scène.
    - remplace dans toute la scène les couleurs avec un alpha par du blanc sans alpha et les autres couleurs par du noir sans alpha
    - (Ne fonctionne pas sur les lignes ni les dégradés - uniquement aplats et brosses)
  - **hideShadows** :
    - Suppression des ombres dans une scène.
    - remplace dans toute la scène les couleurs avec un alpha en noir totalement transparent
    - (Ne fonctionne pas sur les lignes ni les dégradés - uniquement aplats et brosses)
  - **setFillColor** :
    - remplace dans toute la scène les couleurs avec la couleur+alpha (sous la forme #RRGGBBAA) donnée en paramètre. Exemple de paramètre: #FF000088 - pour un rouge mi transparent.
    - (Ne fonctionne pas sur les lignes ni les dégradés - uniquement aplats et brosses)
  - **setStrokeWidth** :
    - Change la taille des lignes dans toute la scène
      - arg1 : Taille de la ligne (défaut : 1)
        - !!! Une Stroke de 0 active la suppression des lignes !!!
      - arg2 : Type d’échelle du trait (défaut : none)
        - “none” : le trait garde une épaisseur constante, quelle que soit l’échelle appliquée à l’objet (ou à ses parents). Ex. utile pour des traits UI qui doivent rester visuellement à 2 px.
        - “normal” : le trait s’épaissit/rétrécit avec l’échelle X et Y. Ex. tu doubles la taille

d’un dessin → l’épaisseur double aussi.
    - “horizontal” : l’épaisseur ne suit que l’échelle X (pas Y).
    - “vertical” : l’épaisseur ne suit que l’échelle Y (pas X).

- paramètres suivant la fonction

Break All Elements

- Casse tout les éléments de la scène (Drawings Group)
- Peut être extrêmement long (plusieurs heures pour les grosses scènes)

VBS Command Script

Permet de lancer un script VBS via l'action Script

(Appelle **Flash_GenericActionOnce_CC** ou **Flash_GenericActionLoop_CC**)

si boucle, necessite un ajout de fenetre d'exit function O110100(a) {dialogBox(a);} Script VBS qui prend en parametre:

- **Windows Title** : Nom de la fenetre à scanner ⇒ se declanchera sur l'ouverture de cette fenètre
- **Command** : Action à executer dessus - exemple : ”{ENTER}“ ou ”{TAB}{TAB}{TAB}“ (pour faire une selection)
- **Loop(true/false)** : Action unique ou boucle - le cript s'arrète à la premiere apparition ou continue sa veille sur de futures fenètres
- **Windows Exit Title** : nom de la fenetre de fermeture - utilisée que si boucle

Open Dialog Box

Permet d'ouvrir une fenetre dans flash - utile pour etre detecté par VBS Command Script ?

- **Windows Title** : nom de la fenetre

From:
http://wiki.compatoon.com/ - **VPS**

Permanent link:
http://wiki.compatoon.com/doku.php?id=compatoon:manuals:toonbox:v2:task:tasktransform:tasktransformfla

Last update: **2026/09/17 12:00**