

Extrait du weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux Dreamweaver Flash
CSS Javascript
<http://www.webyo.net>

Flash : La bibliothèque

- LOGICIELS - FLASH -



Date de mise en ligne : mercredi 5 janvier 2005

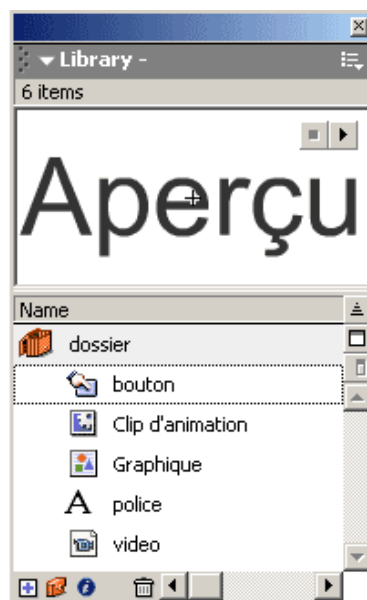
weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux

Dreamweaver Flash CSS Javascript

Dans une animation Flash, une bibliothèque stocke les symboles (créés dans Flash ou importés) et vous permet d'afficher et d'organiser ces fichiers pendant que vous travaillez. La fenêtre Bibliothèque affiche une liste déroulante contenant le nom de tous les éléments de la bibliothèque.

Utilisation de la bibliothèque

Lorsque vous sélectionnez un élément dans la fenêtre Bibliothèque, une vignette d'aperçu de l'élément s'affiche en haut du panneau. Si l'élément sélectionné est animé ou s'il s'agit d'un fichier son, vous pouvez utiliser le contrôleur pour en afficher un aperçu. Vous pouvez également organiser les éléments de la bibliothèque en dossiers.



Vous pouvez ouvrir la bibliothèque de tout autre fichier Flash FLA pendant que vous travaillez sur un document, afin que les éléments de la bibliothèque de ce fichier soient disponibles pour l'animation en cours.

• Comment faire ?

Pour afficher la fenêtre Bibliothèque :

Choisissez *Fenêtre > Bibliothèque*.

Pour créer un symbole :

Sélectionnez un élément (texte, graphique ou autre) sur la scène et appuyez sur la touche F8. Une boîte de dialogue vous propose plusieurs types de symboles (Clip d'animation, graphique, bouton). Faites votre choix et donnez-lui un nom.

Pour utiliser un élément de bibliothèque dans l'animation en cours :

Faites glisser l'élément de la bibliothèque vers la scène. L'élément est alors ajouté au calque actif.

Pour ouvrir la bibliothèque à partir d'un autre fichier Flash :

1- Choisissez *Fichier > Ouvrir comme bibliothèque*.

2- Recherchez le fichier Flash dont vous souhaitez ouvrir la bibliothèque.

3- Cliquez sur *Ouvrir*. La bibliothèque du fichier sélectionné s'ouvre dans l'animation actuelle. Le nom du fichier est affiché en haut de la fenêtre Bibliothèque. Pour utiliser des éléments de la bibliothèque du fichier sélectionné dans l'animation actuelle, faites glisser les éléments vers la bibliothèque de l'animation actuelle.

Pour utiliser le menu Options de la bibliothèque :

1- Cliquez sur le symbole  situé dans le coin supérieur droit de la bibliothèque pour afficher le menu déroulant.

2- Cliquez sur un élément du menu.


Pour créer un dossier :

Cliquez sur le bouton *Nouveau dossier*  en bas de la fenêtre Bibliothèque.


Pour déplacer un élément d'un dossier vers un autre :


Faites glisser l'élément d'un dossier vers un autre.

Pour ouvrir ou fermer un dossier :


Double-cliquez sur le dossier .

Pour renommer un fichier ou un dossier :

Double-cliquez sur le texte du symbole "  et renommez-le.

 Clip d'animation

Pour supprimer un fichier ou un dossier :


Sélectionnez l'élément à supprimer et cliquez sur la poubelle  située en bas de la fenêtre.

Pour éditer un élément de la bibliothèque :


- 1- Sélectionnez l'élément dans la fenêtre Bibliothèque.
- 2- Choisissez Modifier pour éditer un élément dans Flash.

Recherche des éléments inutilisés de la bibliothèque :

Afin de réduire la taille de votre fichier FLA, vous pouvez rechercher les éléments inutilisés de la bibliothèque et les supprimer.

Choisissez *Sélectionner les éléments inutilisés* dans le menu Options  de la bibliothèque.

Pour mettre à jour un fichier importé :

Sélectionnez le fichier importé dans la fenêtre Bibliothèque et choisissez *Mettre à jour* dans le menu Options  de la bibliothèque.