

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

Flash : Les symboles

- LOGICIELS - FLASH -



Date de mise en ligne : mercredi 5 janvier 2005

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

Dreamweaver Flash CSS Javascript

Un symbole est un graphique, un bouton ou un clip que vous créez une seule fois et que vous pouvez réutiliser dans votre animation ou dans d'autres animations. Tout symbole que vous créez devient automatiquement un élément de la bibliothèque. Une occurrence est une copie d'un symbole situé sur la scène ou imbriqué dans un autre symbole. Une occurrence peut avoir une couleur, une taille et une fonction différentes de celles de son symbole. La modification d'un symbole met à jour toutes ses occurrences. En revanche, la modification de l'occurrence d'un symbole ne met à jour que cette occurrence.

Utilisation des symboles

• Dans quel but ?

L'utilisation de symboles dans les animations réduit sensiblement la taille du fichier. L'enregistrement de plusieurs occurrences d'un symbole exige, en effet, moins d'espace disque que l'enregistrement d'une description complète de l'élément pour chaque occurrence. Vous pouvez, par exemple, réduire la taille de fichier de vos animations si vous convertissez des graphiques statiques tels que les images d'arrière-plan en symboles réutilisables. L'utilisation de symboles peut également accélérer la lecture des animations dans la mesure où un symbole n'a besoin d'être téléchargé qu'une seule fois sur le navigateur.

L'emploi de symboles vous permet également de partager des images et d'autres éléments tels que des clips ou des sons avec d'autres animations Flash. Vous pouvez inclure des symboles dans une bibliothèque partagée et créer des liens vers les éléments qu'elle contient à partir de n'importe quelle animation Flash, sans avoir à importer ces éléments dans les animations.

Les types de symboles

Chaque symbole possède un seul scénario et une seule scène et plusieurs calques. Chaque fois que vous créez un symbole, vous devez déterminer son comportement en fonction de la façon dont vous souhaitez l'utiliser dans l'animation.

• Les graphiques

Utilisez des symboles graphiques pour les images statiques et pour créer dans une animation des éléments réutilisables qui sont liés au scénario de l'animation principale. Les symboles graphiques fonctionnent de manière synchronisée avec le scénario de l'animation principale. Les sons et les contrôles interactifs ne fonctionnent pas dans la séquence d'animation d'un symbole graphique.

• Les clips d'animation

Utilisez des symboles de clip pour créer des éléments réutilisables d'une animation. Les clips possèdent leur propre scénario à images multiples qui est lu indépendamment du scénario de l'animation principale ; imaginez des petites animations à l'intérieur d'une animation principale, pouvant contenir des contrôles interactifs, des sons, voire d'autres

occurrences de clip. Vous pouvez également placer des occurrences de clip dans le scénario d'un symbole de bouton pour créer des boutons animés.

Vous pouvez affecter des paramètres de clip (variables avec des valeurs) à un clip pour créer un « smart clip ». Vous pouvez aussi ajouter des actions de clip et rédiger un script pour le smart clip afin de créer des éléments d'interface, tels que des cases d'option, des menus contextuels et des Info-bulles, qui répondent aux clics de la souris et à d'autres événements.

Les boutons



Utilisez des symboles de bouton pour créer dans l'animation des boutons interactifs qui réagissent aux clics de la souris, à un survol ou à d'autres actions. Vous définissez les graphiques associés aux différents états du bouton, puis vous affectez des actions à une occurrence de bouton.

Création de symboles

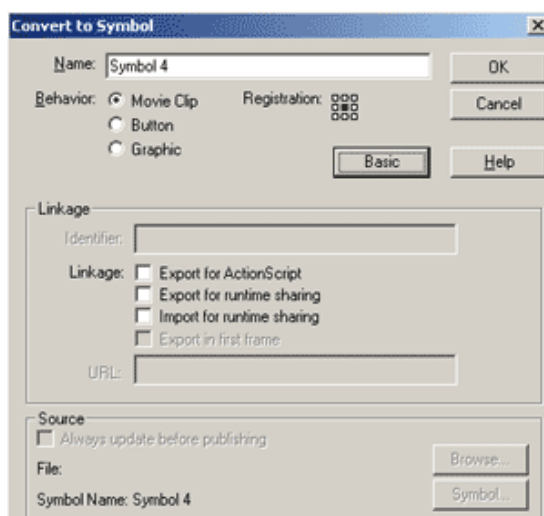
Vous pouvez créer un symbole à partir d'une sélection d'objets sur la scène ou créer un symbole vide et générer ou importer son contenu en mode édition de symboles. Les symboles peuvent posséder toutes les fonctions que vous pouvez créer à l'aide de Flash, notamment l'animation. En utilisant des symboles dotés d'animation, vous pouvez créer des animations avec beaucoup de mouvement tout en limitant la taille de fichier.

• Comment faire ?

1- Sélectionnez un élément (texte, graphique ou autre) sur la scène et appuyez sur la touche F8.

Vous pouvez également sélectionner menu *Insertion > Nouveau symbole* ou en cliquant sur l'icône  ou  de la bibliothèque. Ces méthodes permettent de créer des symboles vides.

2- Une boîte de dialogue vous propose alors plusieurs types de symboles (Clip d'animation, graphique, bouton). Faites votre choix et donnez-lui un nom.



3- Cliquez sur *OK*.

4- Pour revenir sur la scène, Cliquez sur le bouton *Scène*, à l'angle supérieur gauche de la fenêtre du document.

Convertir une animation sur scène en Clip d'animation

Si vous avez créé sur la scène une animation que vous voulez réutiliser plusieurs fois ou si vous voulez la manipuler en tant qu'occurrence, sélectionnez-la pour l'enregistrer comme Clip d'animation.

• Comment faire ?

1- Sur le scénario principal, sélectionnez chaque image de chaque calque de l'animation sur la scène que vous souhaitez utiliser.

2- Copiez les images en Choisissez *Édition > Copier les images*.

3- Désélectionnez votre image et Choisissez *Insertion > Nouveau symbole*.

4- Nommez votre nouveau symbole et donnez lui le comportement Clip d'animation et cliquez sur *OK*.

5- Cliquez sur la première image du premier calque sur le scénario, puis choisissez *Édition > Coller les images*.

6- retournez sur la scène.

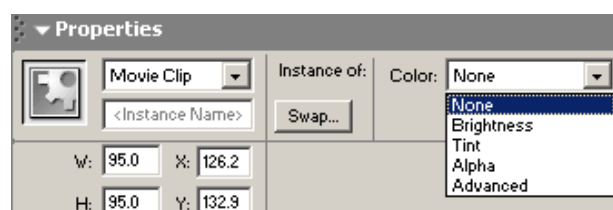
7- Supprimez l'animation dans le scénario de l'animation principale en sélectionnant chaque image de chaque calque de l'animation et en cliquant sur *Insertion > Supprimer* (ou Shift F5) les images.

8- Faites glisser sur la scène le Clip d'animation que vous venez de créer.

Propriétés d'occurrences

Une fois que vous avez créé un symbole, vous pouvez créer des occurrences de ce symbole aux endroits de votre choix dans l'animation et même dans d'autres symboles.

Après avoir créé l'occurrence d'un symbole, utilisez le panneau des propriétés pour spécifier les effets de couleur, affecter des actions, définir le mode d'affichage graphique ou modifier le comportement de l'occurrence.



*Vous pouvez affecter des comportements de types Alpha (transparence), luminosité, effet de couleur, uniquement sur les occurrences.