

Tout un symbole

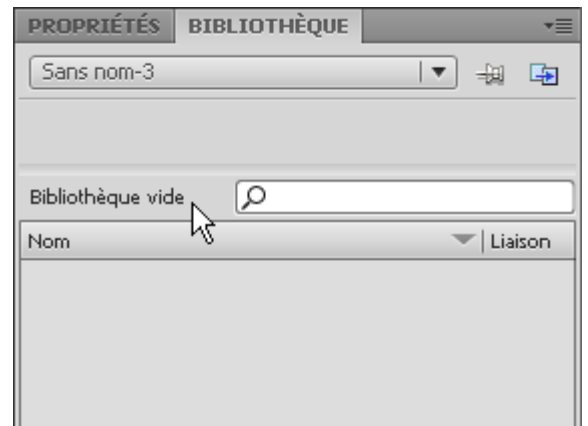
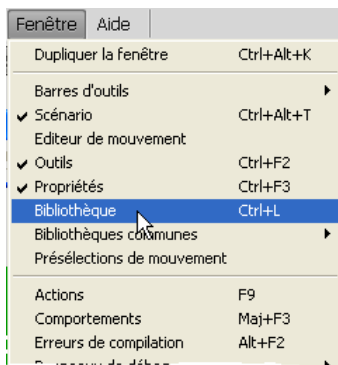
1 Définition des symboles

Un symbole est un objet que vous pouvez réutiliser plusieurs fois dans la même animation. C'est un dessin, simple ou complexe, un bouton ou un clip d'animation...

Il peut lui aussi contenir des calques et des images. Un symbole possède sa propre ligne de temps. Les symboles sont tous stockés dans la bibliothèque. Mais la bibliothèque ne contient pas que des symboles, une image importée sera automatiquement sauvegardée dans la bibliothèque.

2 Qu'avons-nous en rayon ?

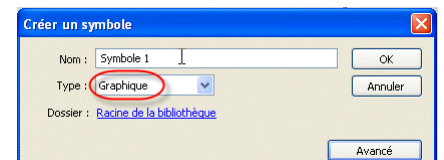
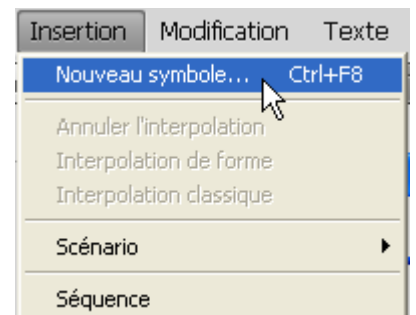
La bibliothèque est une palette flottante. Pour l'afficher, activez la commande **Bibliothèque** du menu **Fenêtre** ou avec le raccourci clavier **Ctrl+L**. Elle se cache aussi parfois derrière la fenêtre des propriétés (dans la version INDISPENSABLES).



C'est dans cette fenêtre que s'afficheront tous les symboles présents dans l'animation.

3 Les différents types de symboles

Il est possible de créer trois types de symboles dans Flash. Chaque type de symbole ayant ses caractéristiques propres et ses conditions d'utilisation. Mais pour créer un symbole, la méthode est la même, soit par le menu **Insertion**\Nouveau symbole soit par la petite icône dans le bas de la bibliothèque.

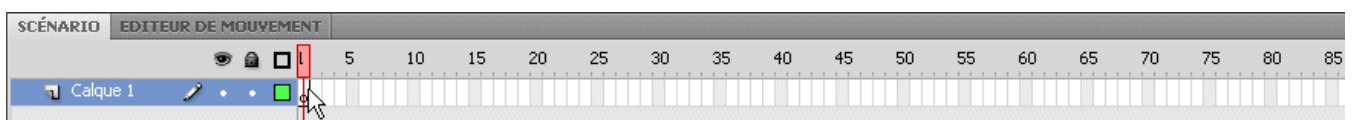


3.1 Symbole Graphique

Un symbole graphique est une image ou une animation à durée limitée.

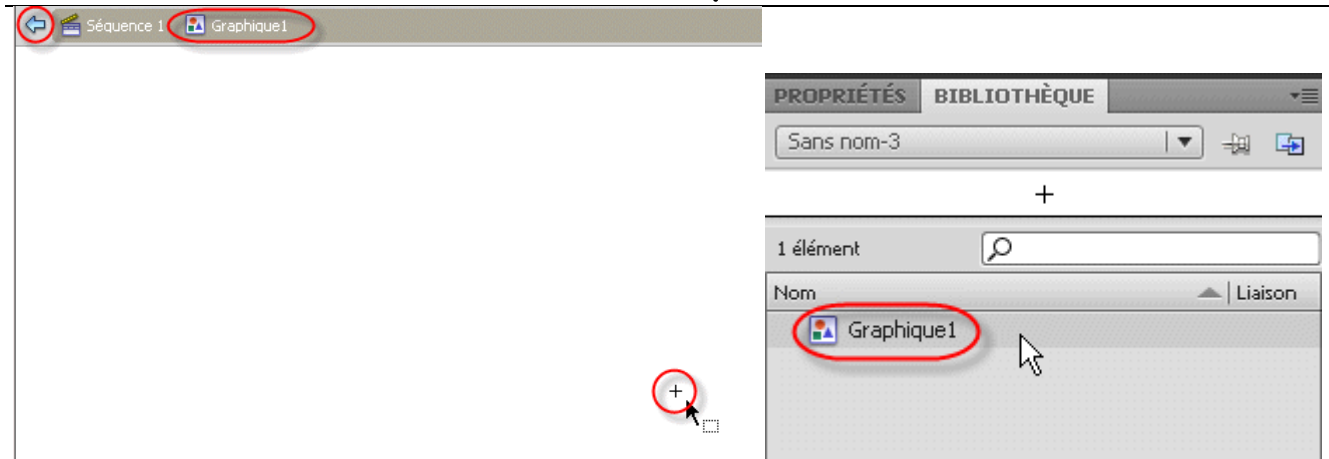
Le symbole graphique est à insérer dans un autre symbole ou sur l'échelle temporelle du scénario d'une animation.

Dans la zone de dialogue, vous attribuez un **Nom** à votre symbole et vous choisissez l'option **Graphique**. Vous vous retrouvez automatiquement sur un calque (Calque1 par défaut) dans une **Image1** sur une nouvelle échelle temporelle propre à votre symbole graphique ("vie intérieure" du symbole).



Votre fenêtre de travail a également changé, il y a maintenant un réticule au centre, plus de zone grise autour et le nom de votre symbole est apparu à côté de l'étiquette **Séquence 1**. Et votre bibliothèque n'est plus vide !

Tout un symbole



C'est le moment de faire appel à vos talents de graphistes : Dessine moi un mouton !

3.2 Symbole Bouton

Un symbole bouton est constitué de quatre images. Ces quatre images réagissent en fonction du pointeur de la souris quand il survole ou clique sur ce bouton.

Dans la zone de dialogue, vous attribuez un **Nom** à votre symbole et vous choisissez l'option **Bouton**.

Vous vous retrouvez automatiquement sur une échelle temporelle composée de quatre images pour créer votre symbole bouton.

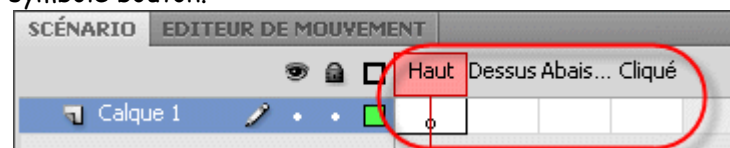
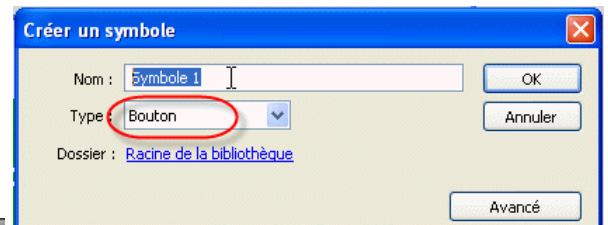


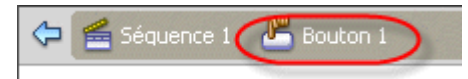
Image 1 - pour l'affichage du bouton par défaut

Image 2 - pour l'affichage du bouton au survol de la souris

Image 3 - pour l'affichage du bouton quand il est cliqué par la souris

Image 4 - surface réactive du bouton (doit être une "surface")

Vous êtes bien en train d'éditer un symbole de type bouton :

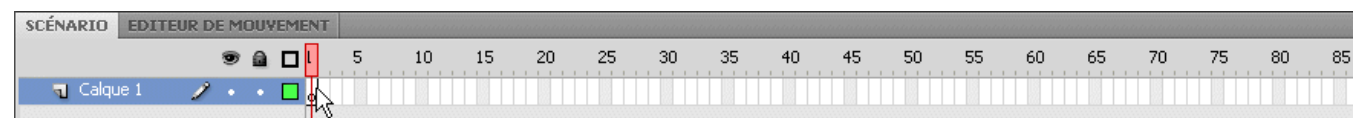
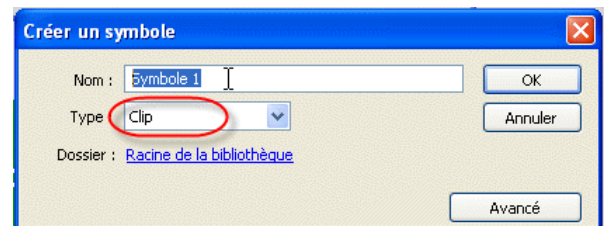


3.3 Symbole Clip d'animation

Un symbole **Clip** ou **Clip d'animation** est une animation quasi indépendante de l'**animation principale**. Vous pouvez insérer un Clip d'Animation (Movie Clip) dans un bouton, un graphique ou sur l'échelle temporelle principale.

Dans la zone de dialogue, vous attribuez un **Nom** à votre symbole et vous choisissez l'option **Clip d'Animation**.

Comme pour le **symbole graphique**, vous vous retrouvez automatiquement sur une **image** avec une **échelle temporelle** pour créer votre symbole **Clip d'Animation**.



A vous de raconter la « vie » de votre symbole dans sa ligne temporelle, vous disposez d'autant de calques que nécessaires, vous pouvez même inclure d'autres symboles, créer des interpolations de mouvement.

Maintenant que vous savez créer des symboles, nous n'utiliserons plus que des **occurrences** de ces symboles dans l'animation principale.