

Facile

Réalisation : 5 min

Outils utilisés :

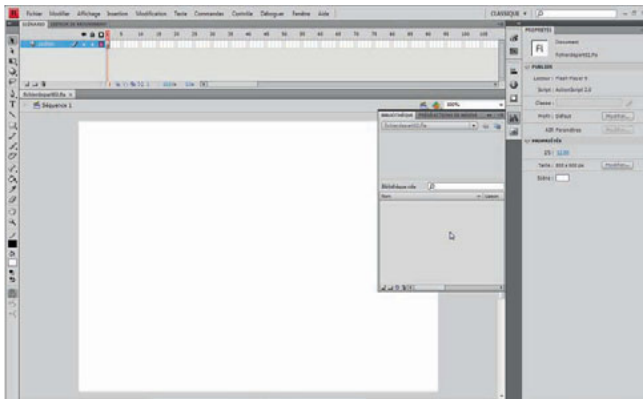
Bibliothèque

Convertir en symbole

Importer dans la scène

Transformer

# Définir un symbole



Dans Flash, la création d'une animation ou d'un élément d'interface (bouton, menu déroulant...) s'effectue en exploitant des symboles stockés dans la bibliothèque. Pour utiliser ces objets, vous devez les faire glisser depuis la bibliothèque dans le document : vous créez ainsi des occurrences qui sont dynamiquement liées à leur symbole de référence. Autrement dit, chaque modification d'un symbole sera répercutée sur l'ensemble de ses occurrences.

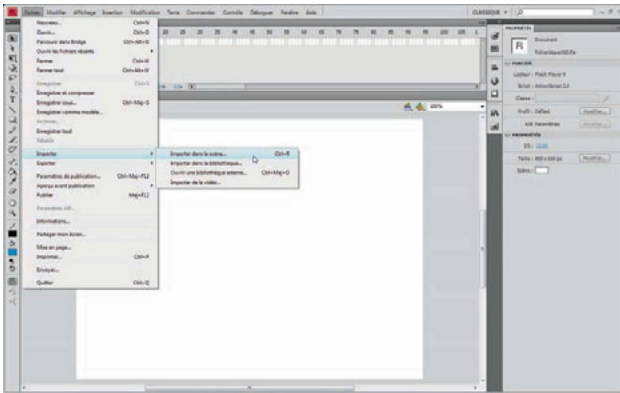
La création d'un symbole peut s'opérer à partir d'un élément graphique dessiné dans Flash, ou

à partir d'un graphisme importé dans le document. Dans cet atelier, vous ferez appel à la deuxième méthode, en important une illustration vectorielle. Vous découvrirez par la suite que Flash permet également de définir des symboles de type Bouton (voir atelier n° 03) et de type Movie-clip (voir atelier n° 09).

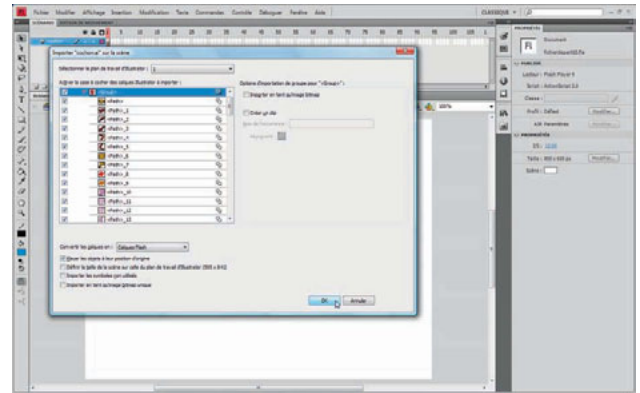
**Fichiers initiaux :** fichierdeparto2 fla

cochon.ai

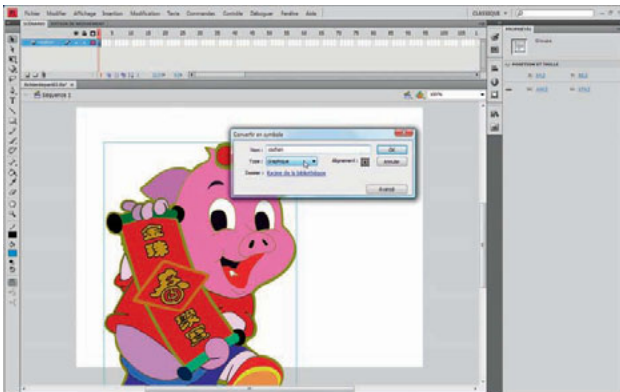
**Fichier final :** fichierarriveeo2 fla



**1** Ouvrez le fichier de départ via le menu Fichier>Ouvrir, puis activez la fonction Fichier>Importer>Importer dans la scène et sélectionnez le fichier cochon.ai.



**2** Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vérifiez que tous les calques sont cochés et que l'option Convertir les calques en>Calques Flash est sélectionnée. Validez ensuite en cliquant sur OK : l'illustration s'importe dans le document.



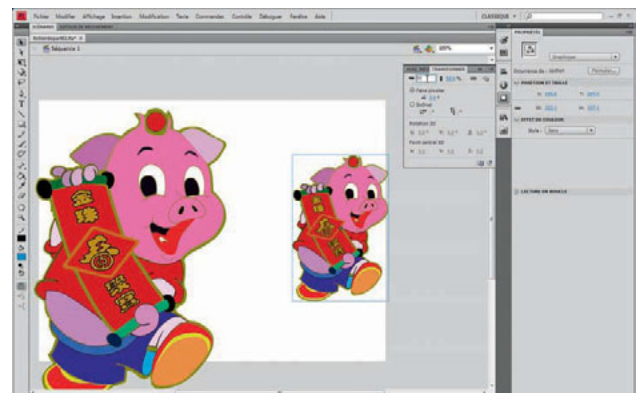
**3** Allez dans le menu Modification>Convertir en symbole. Dans la boîte de dialogue qui apparaît à l'écran, sélectionnez l'option Graphique pour le champ Type, nommez le nouveau symbole « cochon » et cliquez sur OK.



**4** Après validation, le nouveau symbole est enregistré dans la bibliothèque. Quant à l'illustration importée dans le document, elle est convertie en une occurrence du nouveau symbole cochon.



**5** Pour insérer une nouvelle occurrence du symbole cochon, sélectionnez ce dernier dans la bibliothèque et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-le glisser dans le document. Puis relâchez le bouton.



**6** Pour terminer, affichez le panneau Transformer via le menu Fenêtre>Transformer. Vérifiez que l'option Contraindre (le maillon de chaîne) est activée, entrez la taille de la nouvelle occurrence en pourcentage de l'originale, puis appuyez sur la touche Entrée pour valider la modification.

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :

Convertir en symbole

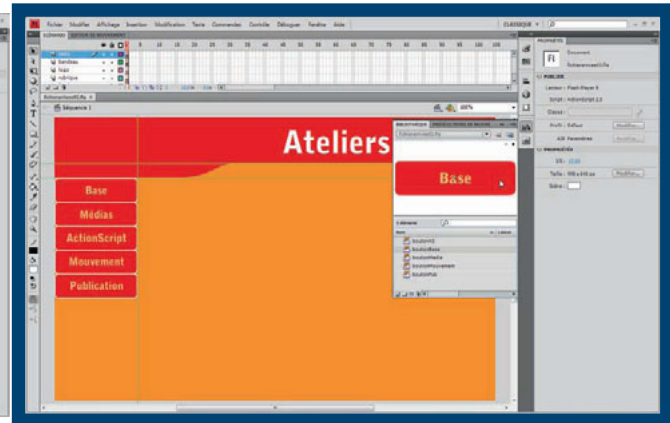
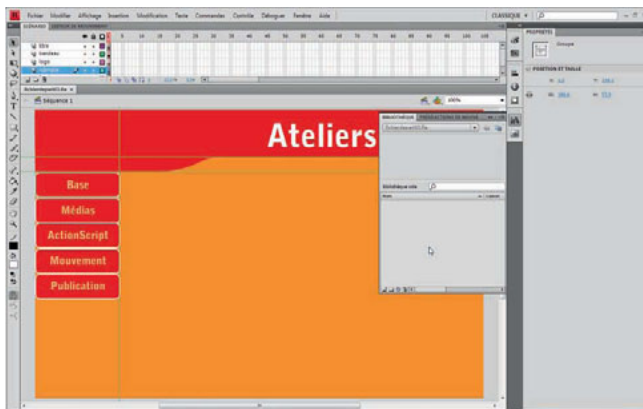
Image-clé

Modifier le document

Nuancier

Tester l'animation

# Concevoir un bouton réactif



Les boutons forment une famille de symboles qui sont exploités dans la construction d'interfaces et dans le contrôle d'animations. Réagissant lorsque vous les survolez ou cliquez dessus avec la souris, ils permettent de programmer des actions utilisateurs : lecture et arrêt d'une animation, ouverture d'un lien, affichage d'une image... Contrairement au symbole graphique ordinaire, le bouton est défini par un scénario contenant trois images-clés : la première correspond au bou-

ton au repos, la seconde au bouton survolé, et la troisième au bouton cliqué. Dans cet atelier, vous allez construire les cinq boutons (Base, Médias, etc.) de l'interface Ateliers Flash en utilisant les éléments graphiques déjà en place. Pour chaque bouton, vous définirez deux changements d'état : le premier lié au survol et le second au clic de souris.

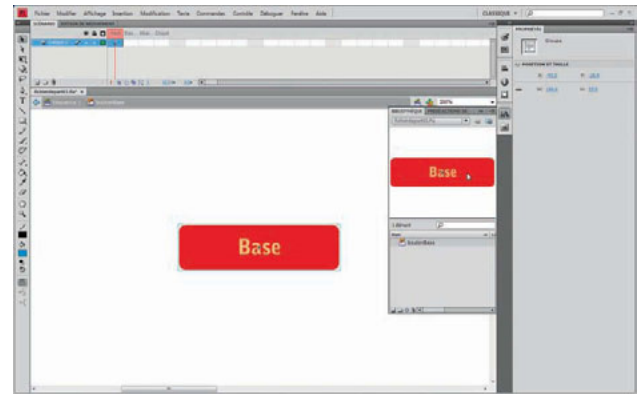


Fichier initial : fichierdeparto3 fla

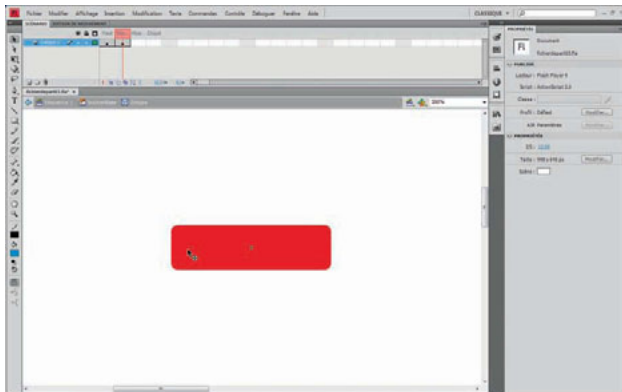
Fichier final : fichierarrivee03 fla



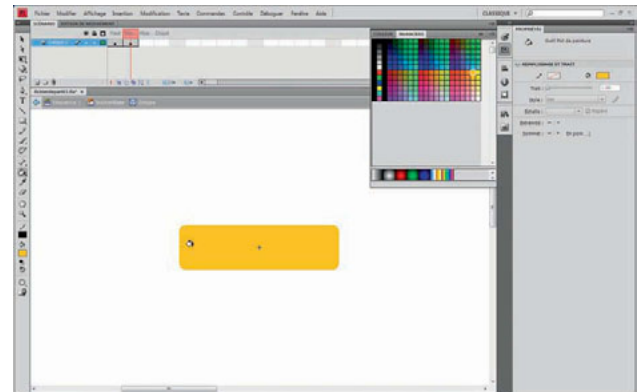
**1** Ouvrez le fichier d'origine, activez l'outil de sélection, et tout en pressant la touche Maj, cliquez sur le texte Base et le fond du bouton Base. Via Modification>Convertir en symbole, choisissez le type Bouton et nommez le symbole « boutonBase ».



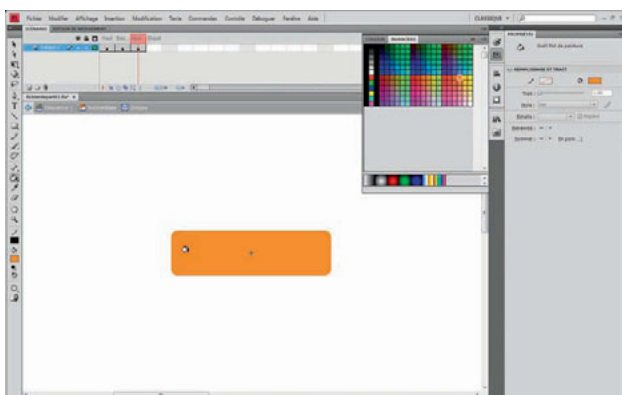
**2** Après validation, le nouveau bouton s'affiche dans le panneau Bibliothèque. Double-cliquez sur l'icône située devant son nom pour l'éditer. Flash affiche alors le scénario du bouton dans l'interface d'édition de symboles.



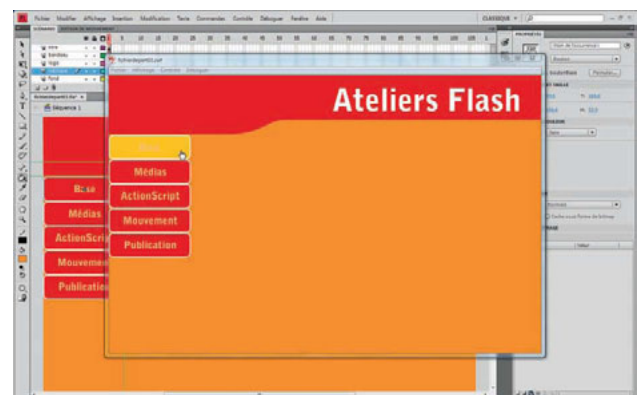
**3** Dans le scénario du bouton, cliquez sur l'image Dessus pour griser la case située en dessous, puis insérez une image-clé via le menu Insertion>Scénario>Image-clé. Double-cliquez ensuite sur le fond du bouton : vous allez en modifier la couleur.



**4** Affichez le panneau Nuanciers via le menu Fenêtre>Nuanciers, et choisissez une nouvelle couleur. Sélectionnez l'outil Pot de peinture dans la barre d'outils et cliquez sur le fond du bouton pour lui appliquer la nouvelle couleur.



**5** Revenez dans le scénario, cliquez sur l'image Abaissé, puis insérez une image-clé comme expliqué à l'étape 3. Double-cliquez sur ce nouveau fond et modifiez sa couleur comme dans l'étape 4. Vous allez maintenant tester ce premier bouton.



**6** Via Modifier>Modifier le document, revenez dans la fenêtre de travail et allez dans Contrôle>Tester l'animation : Flash génère un fichier .swf et l'ouvre dans une nouvelle fenêtre. Répétez les étapes 1 à 6 pour la création des quatre autres boutons.