

LES SYMBOLES

FLASH

PRINCIPE

Les Symboles sont des Composites (*Des Éléments composés d'ensembles d'autres éléments*) **spéciaux prévus pour divers usages dont l'Animation et l'Interactivité.**

DESCRIPTION

Il existe 3 Styles de Symboles :

- () Les **Clips**
- () Les **Graphiques**
- () Les **Boutons**

Les **Clips** peuvent être **animés ou contenir une animation**. Ils peuvent, également, contenir d'autres Symboles (*Dont des Clips*) et ils peuvent, également, être **manipulés par le biais du code ou contenir du code**.

D'une manière générale, une scène Flash qu'elle soit animée et/ou programmée est composée à 90% de Clips.

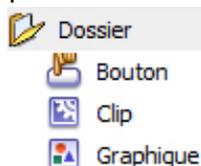
Les **Graphiques** sont pareils aux clips à l'exception qu'ils **ne peuvent être manipulés par le code** ou en contenir. Ils sont utilisables pour faciliter les démarches de construction d'une animation.

Cependant, d'une manière générale, il est préférable de ne pas avoir à y recourir dans la mesure où ce sont des Clips sous-évolués.

Les **Boutons** ont la spécificité de permettent l'intégration de 4 formes : Normal, Survol, Clic et Cliqué.

Ils permettent d'**intégrer des boutons visuels interactifs rapidement**. Cependant, leur usage est limité aussi, pour des boutons plus complexes, il est préférable de passer par les clips.

Afin de manipuler les Symboles et de les exploiter, on utilise la Bibliothèque qui contient chaque Symboles créés et permet de les ranger, notamment grâce aux dossiers.



Un fait très important est que les Symboles sur la scène ne sont que des occurrences de leur source présente dans la bibliothèque.

Il est possible de poser plusieurs fois un même symbole dans la scène. Cependant, ils seront tous en lien avec la même source de la bibliothèque. Ainsi, **si vous modifier un symbole, vous modifier tout les symboles liés à la même source.**

UTILISATION

Pour créer un Symbole, il vous suffit de sélectionner un ou plusieurs éléments de votre scène et faire F8 pour "Convertir en Symbole".

À ce moment-là, vous aurez à choisir son nom et son type. Votre symbole sera ensuite créé et, tout en restant sur la scène, apparaîtra dans la bibliothèque.

À noter que vous ne pouvez pas avoir, sur un même niveau, deux symboles, deux dossiers ou un dossier et un symbole avec le même nom.

C'est pourquoi il est recommandé de toujours nommer ses dossiers de Bibliothèque avec un caractère spécial pour les dissocier.

C'est par la multiplication des clips et, surtout, des clips dans les clips que l'on obtiendra une véritable hiérarchie de scène.

RACCOURCIS

Section

F8 → Convertir en Symbole

Ctrl + F8 → Créer un Symbole vide

Ctrl + P → Permuter un Symbole

Ctrl + D → Dupliquer un Symbole

Ctrl + B → Casser un Symbole

Tabulation → Sélectionner suivant

Ctrl + Maj + D → Répartir vers les Calques

Ctrl + Maj + Z → Supprimer la Transformation