

IMAGES

FLASH

PRINCIPE

Bien qu'il soit parfaitement possible de les importer directement, **on peut charger, par le code, des images bitmap.**

Cela permet, notamment, de créer des bibliothèques d'images dynamiques.

DESCRIPTION

L'objet "**Loader**" que l'on retrouve dans diverses procédures de chargement de fichier permet de charger une image Bitmap et d'agir dessus sur certains aspects.

UTILISATION & SYNTAXE

Rappel : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

Fonctions

var myLoadImage:Loader = new Loader(); → Créer un Objet Loader

myLoadImage.load(new URLRequest(«X.png»)); → Charger une image au lien **X**
(**myLoadImage.content as Bitmap**).**smoothing = true;** → Lisser l'image

Événements

Attention : Les événements sont sur le **myLoadImage.contentLoaderInfo**

Event.COMPLETE → Événement à la fin de la lecture d'un son

ProgressEvent.PROGRESS → Événement durant le chargement externe

IOErrorEvent.IO_ERROR → Événement si le chargement externe échoue