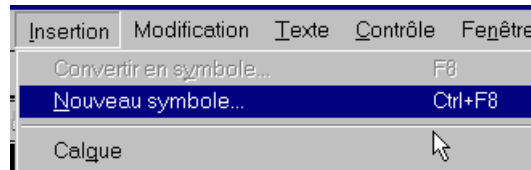
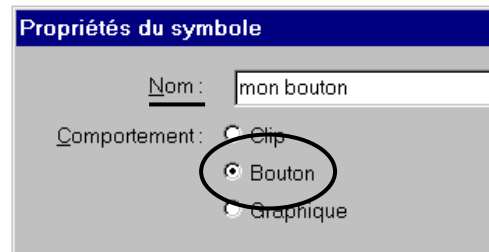


Créer un nouveau bouton

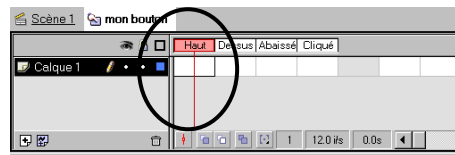
- 1 Pour créer un nouveau bouton, sélectionner le menu Insertion>Nouveau symbole.



- 2 Inscrire un nom significatif et sélectionner l'option Bouton. Cliquer sur OK pour confirmer.

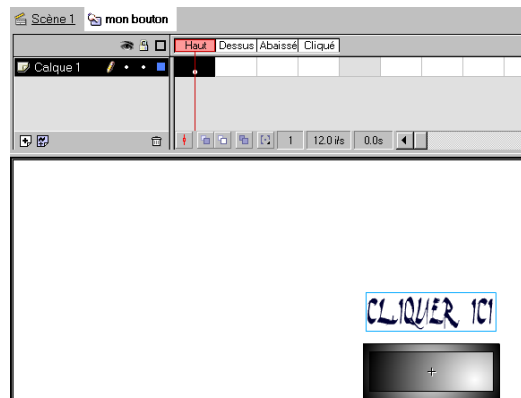


- 3 La scène 1 est maintenant cachée par un nouvel espace de travail. Ce nouvel espace se nomme espace d'édition de boutons. Son scénario ne contient que 4 images.



La première image contient toutes les formes qui composeront votre bouton à l'état initial.

- 4 La figure suivante illustre un exemple de formes pouvant être utilisées pour créer l'aspect initial de votre bouton.



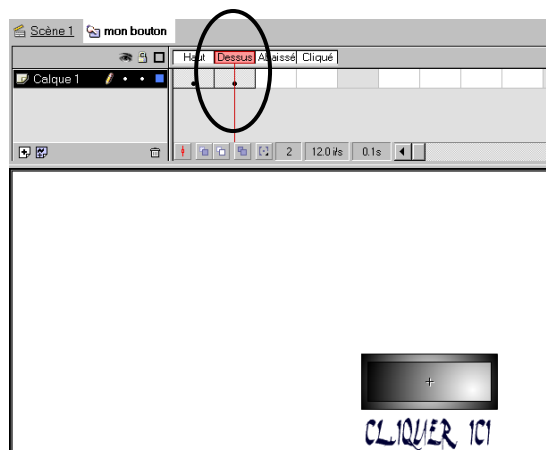
- 5 Insérer une image-clé pour passer à la prochaine étape.

Utiliser le menu Insertion>Image-clé.



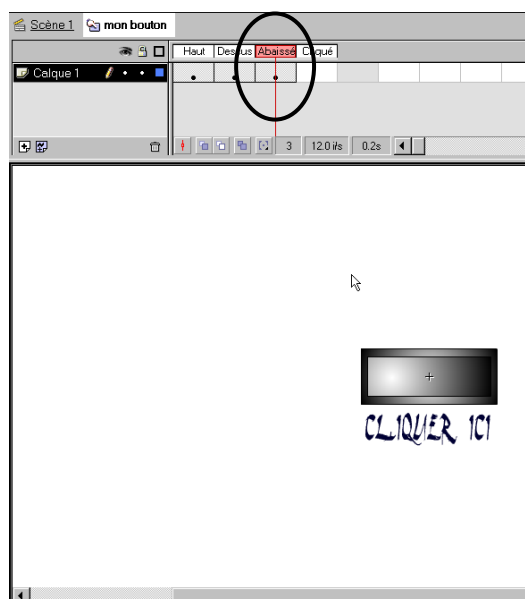
6 Cette seconde image contient les formes qui composent le bouton lorsqu'il est survolé par la souris.

Dans notre exemple, le texte changera de place.

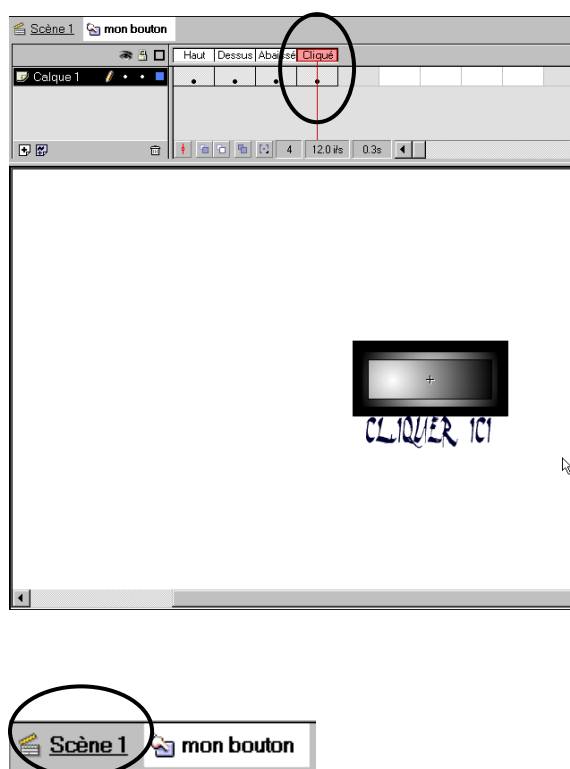


7 Insérer une troisième image clé. Cette troisième image contient les formes qui composent le bouton lorsque le clic de souris se produit.

Dans notre exemple, le dégradé du rectangle du milieu changera d'aspect.



8 Insérer une dernière image clé. Cette dernière image sert essentiellement à préciser la zone cliquable du bouton. Si le bouton est déjà composé d'une forme (oval ou rectangle), il n'est pas nécessaire de préciser de zone cliquable. Flash se servira de la plus grande forme comme zone cliquable. Dans le cas où il n'y aurait pas de forme (uniquement du texte par exemple) ou si vous voulez augmenter ou diminuer la zone cliquable, il suffit de dessiner la forme cliquable voulue sans se préoccuper de la couleur de remplissage puisque celle-ci n'apparaîtra



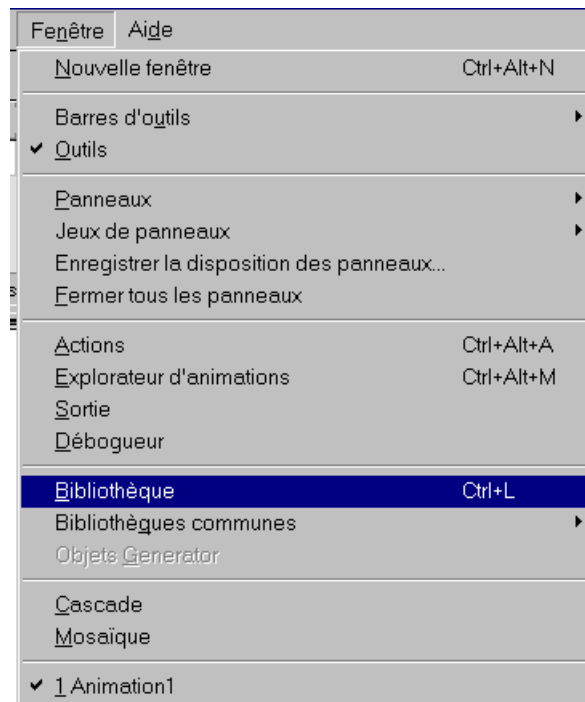
puisque celle-ci n'apparaîtra pas.

Lorsque le bouton est terminé, cliquer sur "Scène 1" pour revenir à votre espace de travail normal.

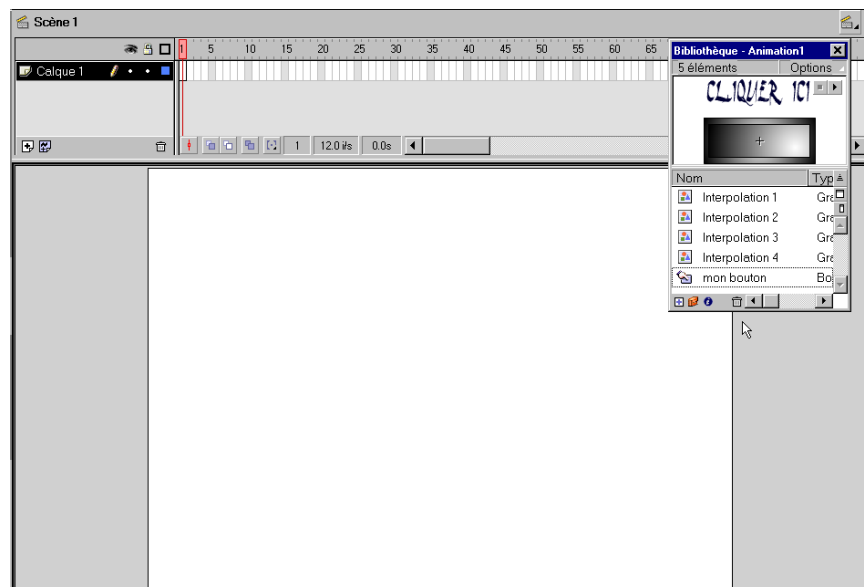
9

Tout symbole créé à partir du menu Insertion>nouveau symbole est automatiquement déposé dans la bibliothèque. Chaque document Flash contient sa bibliothèque de symboles.

Pour ouvrir la bibliothèque de votre document, sélectionner le menu Fenêtre>Bibliothèque.

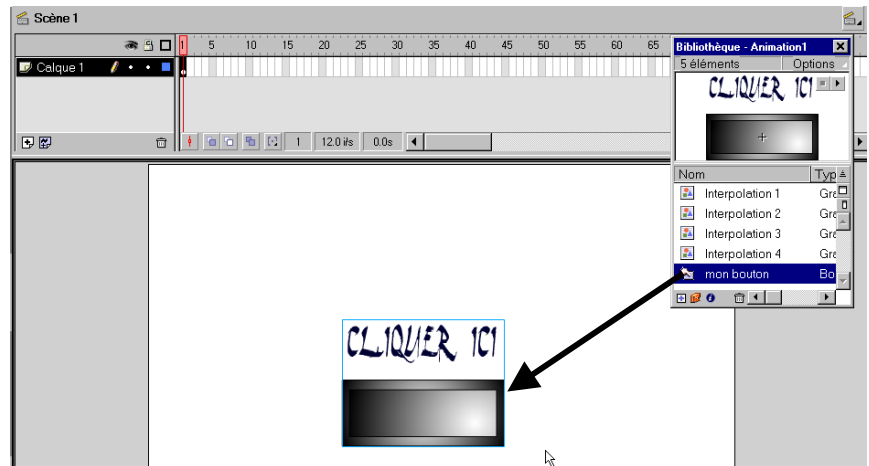


La figure suivante montre la boîte "Bibliothèque" du document actif.



10

Pour déposer une occurrence de ce bouton sur la scène, sélectionner le bouton dans la bibliothèque puis glisser le bouton sur la scène.



11

Pour vérifier le bon fonctionnement d'un bouton, il est toujours possible de tester l'animation.

On peut également activer les boutons simples et ainsi vérifier directement sur la scène le bon fonctionnement de notre bouton.

Pour activer cette fonction, sélectionner le menu Contrôle>Activer les boutons simples.

