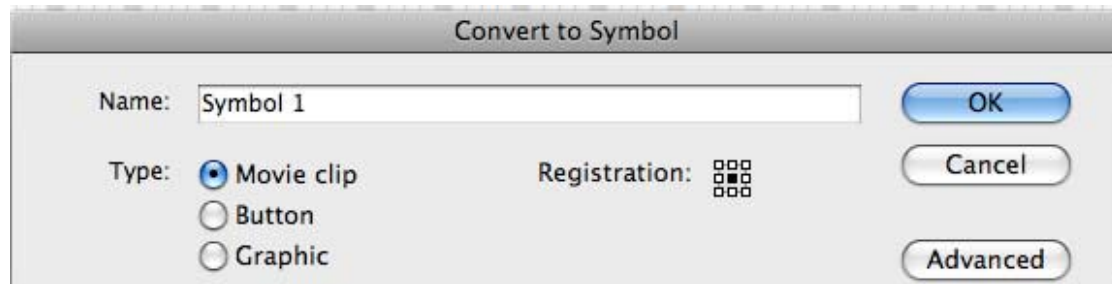


Símbolos

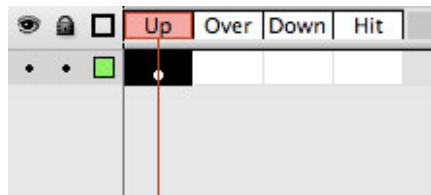
No Flash podemos converter os objectos em três tipos de símbolos: **Graphic**, **Button** e **Movie Clip**. Podemos converter um objecto no **Stage** em símbolo ou criar um símbolo de raiz a partir da livraria. Para converter um objecto seleccionado no **Stage** em símbolo: menu **Modify** › **Convert to Symbol**, ou, usando o atalho **F8**. Temos três opções: **Graphic Symbol** (símbolo gráfico), **Button** (botão) e **Movie Clip** (clip de filme).



O **Graphic Symbol** serve principalmente para backgrounds e elementos estáticos. Não suportam action script nem conseguem integrar som. Têm a sua própria **Timeline**, mas é completamente dependente da **Timeline** principal do filme; ou seja, se tivermos uma animação de 17 frames e a **Timeline** principal só tiver uma frame, só poderemos ver uma frame da animação do **Graphic Symbol**.

O **Movie Clip Symbol** tem uma **Timeline** independente da principal e pode ver-se a animação de um **Movie Clip** na **Timeline** principal mesmo que o número de frames não seja coincidente. Podem ter **nomes de instâncias** diferentes, logo podem ser trabalhados com **action script** e podem integrar som.

Os **Button Symbol**, são usados para criar botões interactivos. Têm a sua própria **Timeline** e são compostos por quatro estados: **Up**, **Over**, **Down**, e **Hit**. **Up**, representa a forma normal do botão; **Over**, quando o utilizador passa o cursor por cima; **Down**, quando o utilizador clica sobre o botão; **Hit**, define a área clicável. O **Hit** não é visível, apenas define a área de interacção.



Para criarmos símbolos de raiz, clicámos em **Create New Symbol**, botão no canto inferior esquerdo da Livraria. Abre-se uma nova **Timeline**, a do símbolo, onde podemos criar e animar o símbolo.

