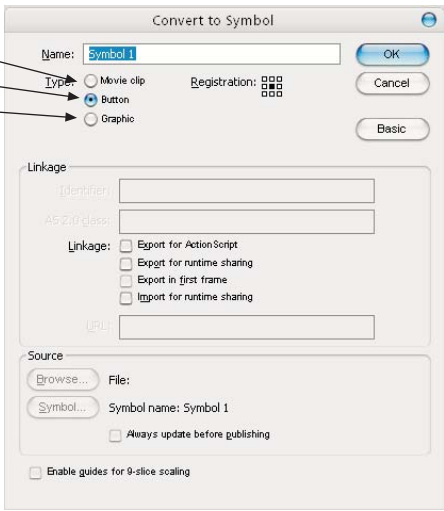


Software : Flas MX
Update : des.2007
Sub Title : Basic-Symbol

Symbol adalah sebuah elemen dalam flash yang dapat berupa object tombol, images ataupun movie clip. Symbol ini dapat digunakan berulang kali dalam sebuah document flash. Letaknya pada panel library. Symbol memiliki 3 fungsi:

- 1. Movie Clip
- 2. Button
- 3. Graphic

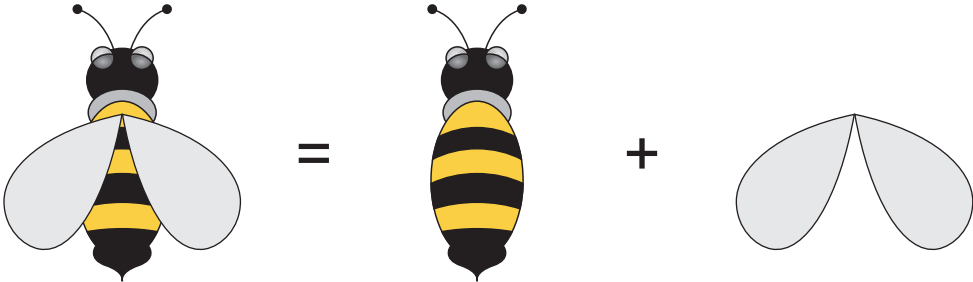


A. MOVIE CLIP

Merupakan symbol dengan animasi di dalamnya.

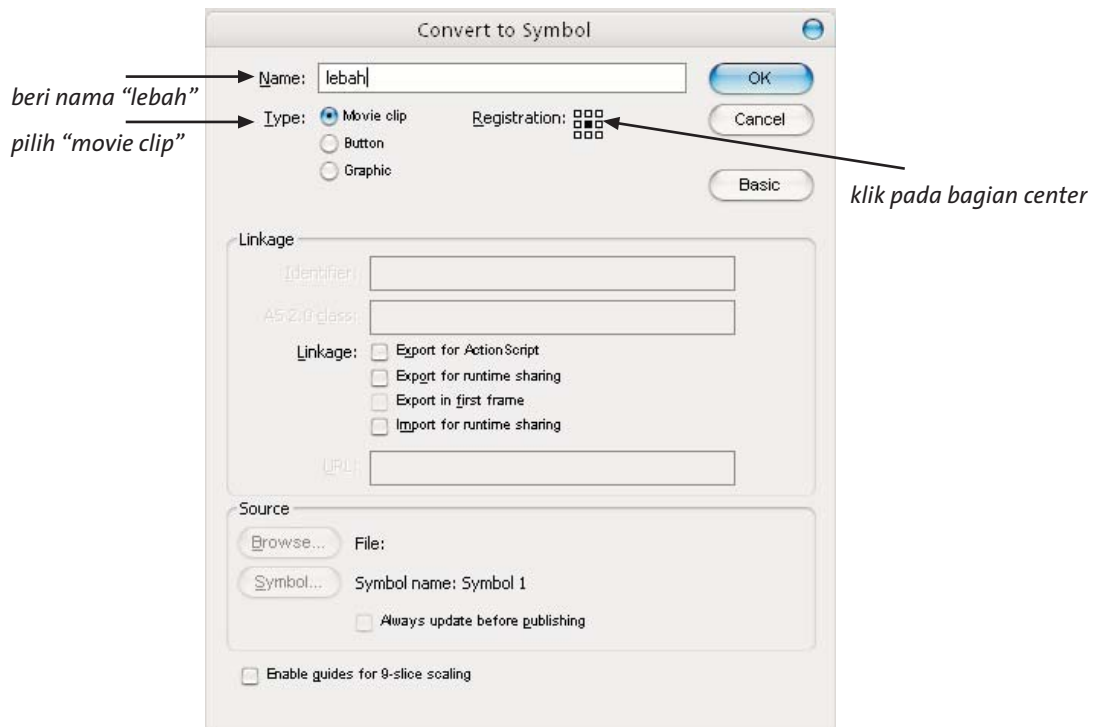
Langkah-langkah membuat sebuah movie clip:

- 1. Buat sebuah file baru, File > New.
- 2. Siapkan sebuah object yang akan menjadi symbol. Sebagai contoh di sini digunakan sebuah file vector image lebah (untuk membuatnya, bisa menggunakan freehand ataupun illustrator). Nantinya lebah ini akan di-animasikan bagian sayapnya, dijadikan movie clip untuk digunakan berulang-ulang.



- 3. Di freehand / illustrator, pisahkan terlebih dahulu tubuh dan sayapnya

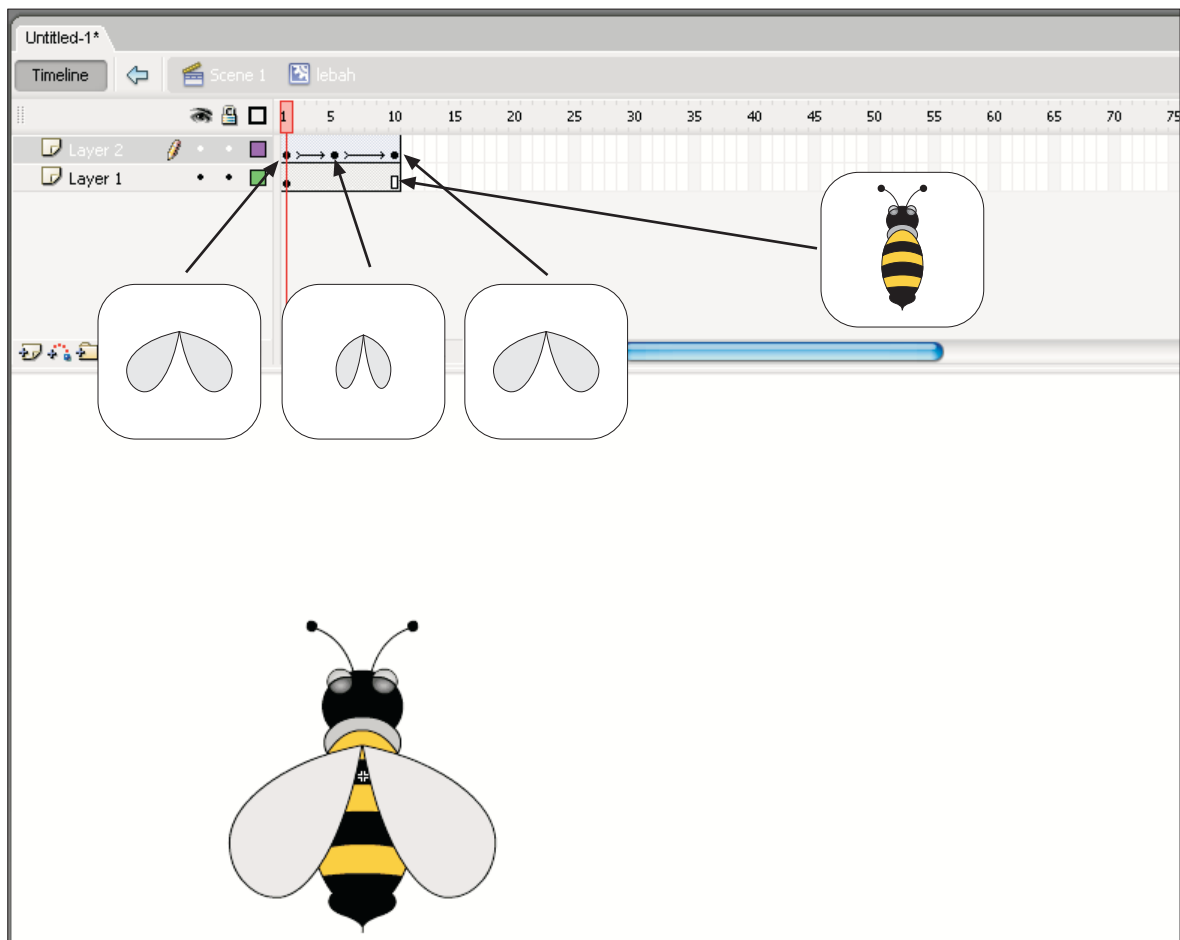
4. Masuk ke freehand/illustrator, copy badannya terlebih dahulu (ctrl+c), kembali ke flash, letakan pada layer 1, frame ke-1, paste (ctrl + v).
5. klik kanan pada badan lebah tersebut, pilih convert to symbol. Klik pada bagian movie clip



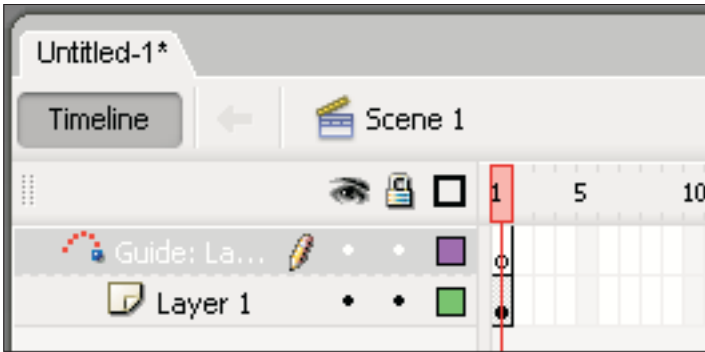
6. Double klik pada objek lebah, fungsinya untuk mengedit symbol yang sudah kita buat. maka pada bagian timeline akan tampil Scene 1--- lebah, artinya kita sedang dalam mode mengedit movie clip lebah.



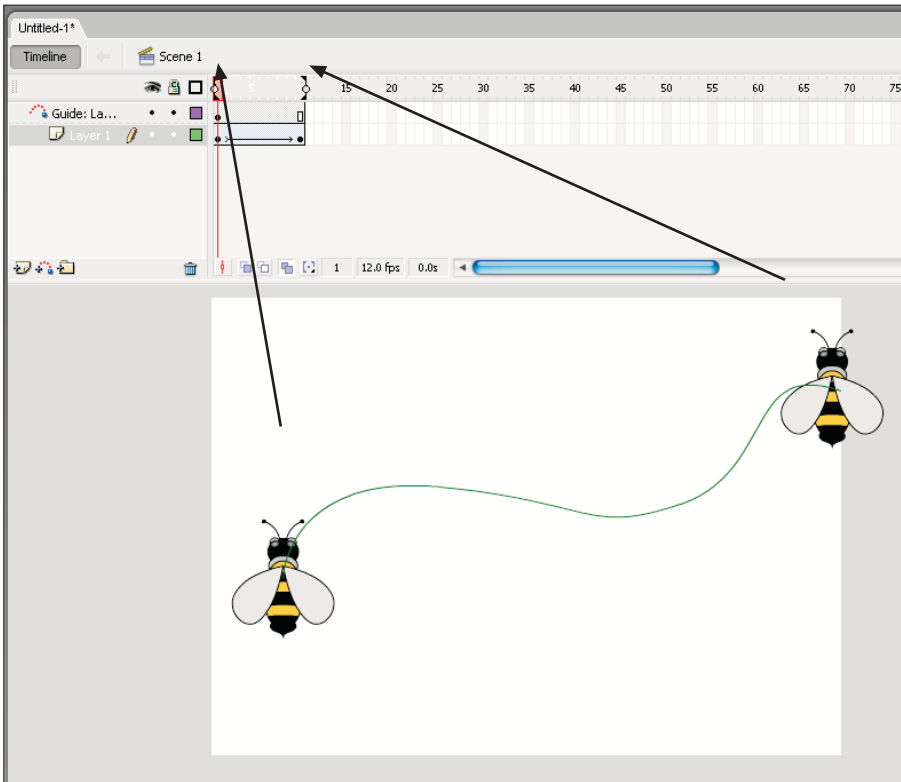
7. Buat layer baru untuk sayapnya, copy dari freehand/illustrator
8. Klik kanan pada layer 2, frame 5, insert key frame.
9. Klik pada layer 2, hingga tampak di blok, kembali klik kanan, pilih create motion tween.
10. Klik frame 10, F6 (Insert keyframe). kembali ke frame 5, tekan "Q" untuk free transform, kecilkan bagian sayap ini.
11. Tekan F5 (Insert Frame) pada layer 1, grame 10.

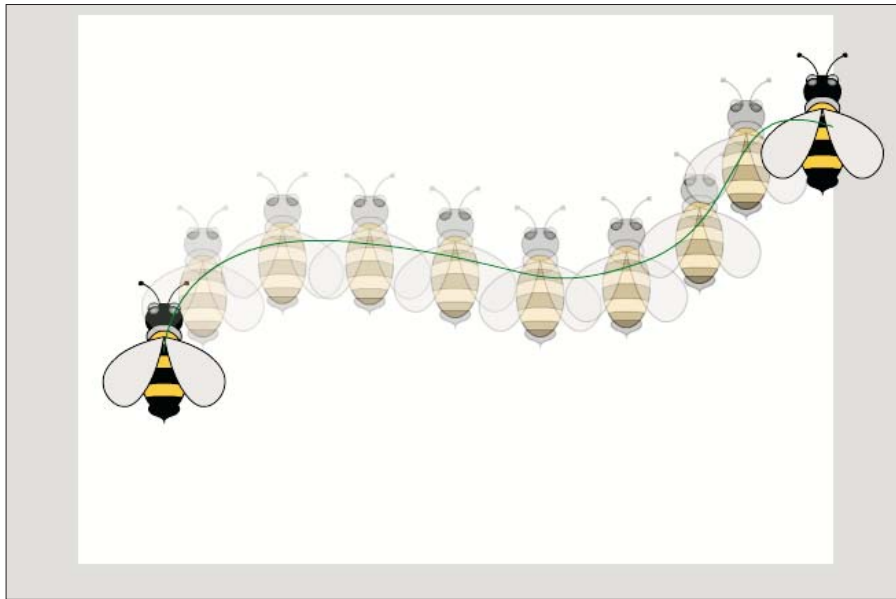


12. Kembali ke scene 1, dengan meng-klik text "scene 1" pada timeline
13. Test Movie (ctrl +ENTER)
14. Klik kanan pada layer lebahnya, pilih "add motion guide".
15. Maka akan tampil layer tambahan seperti pada gambar berikut.

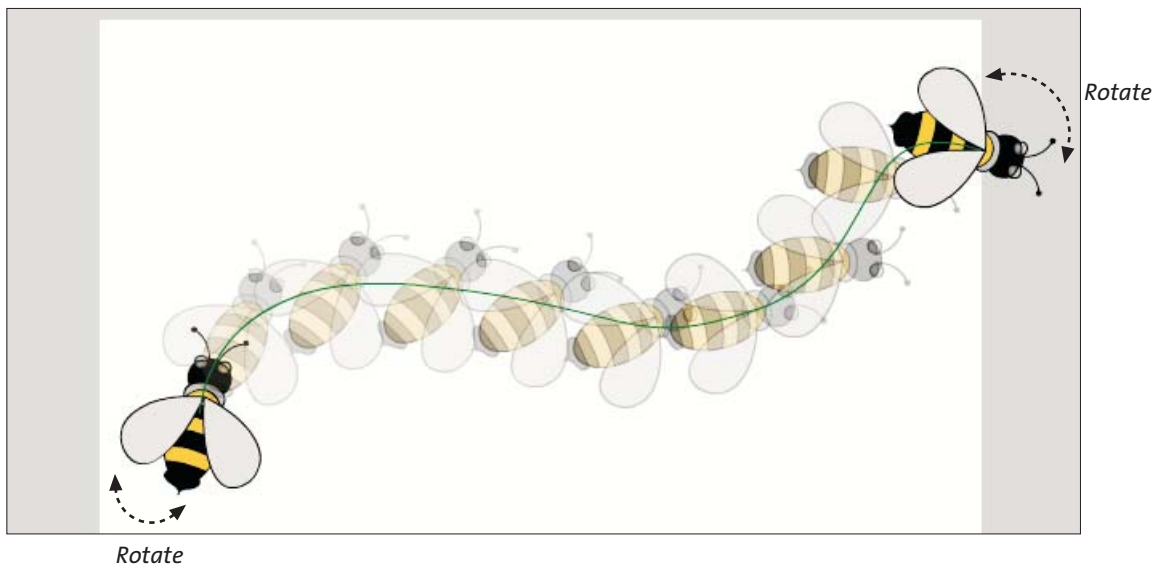


- 16. Klik di frame ke-1 layer guide, hingga tampak di blok.
- 17. Gambar lintasan yang akan dilalui sang lebah, gunakan pen tool.
- 18. Klik kanan pada frame 10 layer guide, "insert frame" / F5
- 19. Klik kanan pada frame 10, layer 1, "insert keyframe" / F6
- 20. Blok dengan cara meng-klik layer 1, klik kanan pada framenya, pilih "create motion tween"
- 21. Klik frame ke-10 layer 1, geser ke ujung lain lintasan yang sudah kita buat.

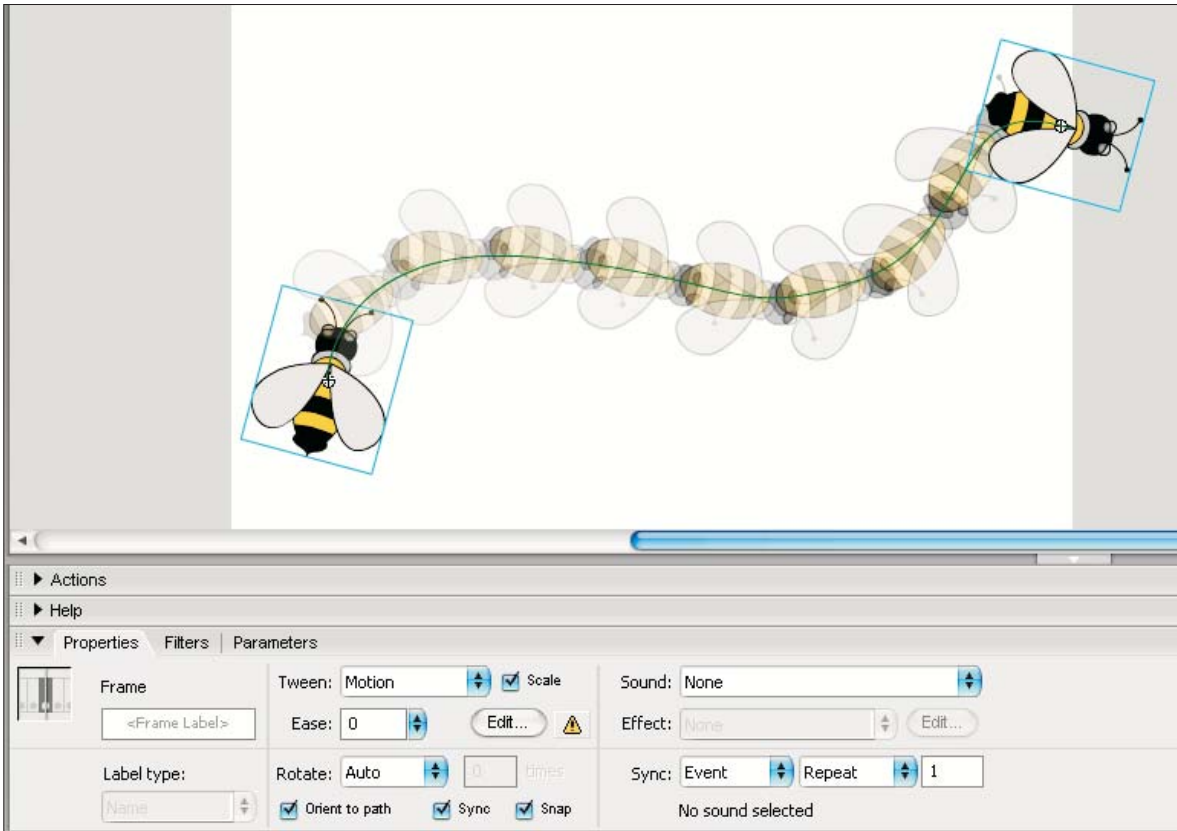




- 22. Test movie, maka akan tampil seperti dia atas ini. Lebah akan mengikuti lintasan yang sudah kita buat, tetapi arahnya, masih satu, hanya ke atas saja.
- 23. Rotate sang lebah hingga searah dengan lintasan, shingga seperti di bawah ini.



- 22. Lanjutkan dengan mengklik panel "orient to path" di bagian properties, gunanya, agar lebah tersebut mengikuti alur yang sudah kita tentukan.



Orient to path

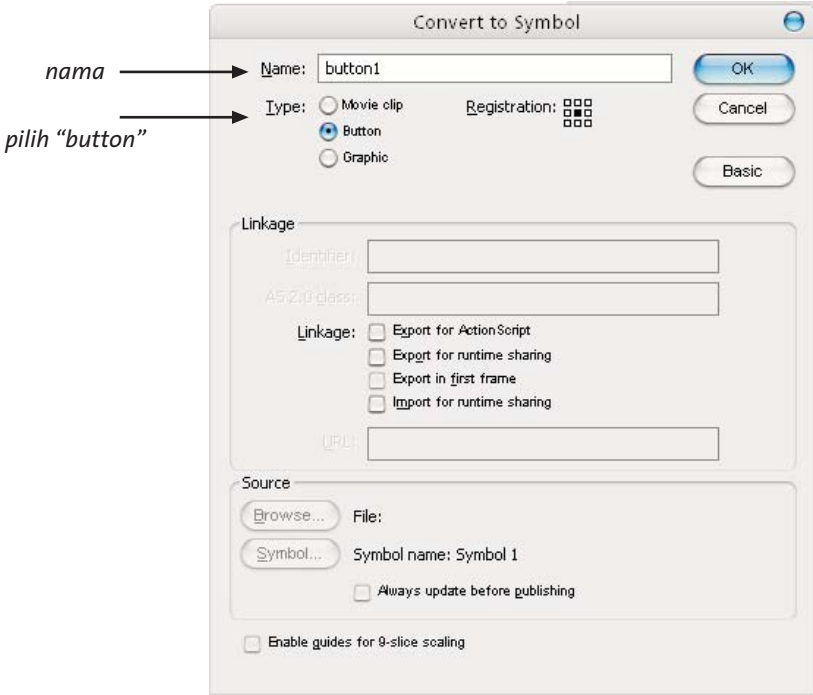
23. Test movie.

B. BUTTON

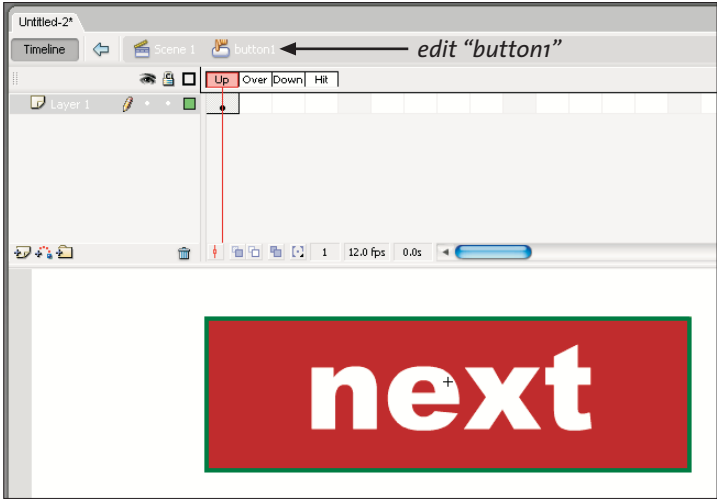
Merupakan symbol yang berfungsi sebagai tombol, jika di klik maka akan memberikan respon, entah itu link, sound ataupun eksekusi sebuah perintah

Langkah-langkah membuat sebuah movie clip:

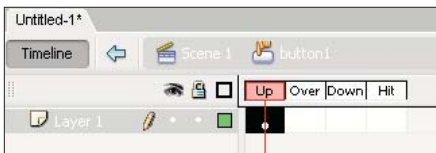
- 1. Buat sebuah file baru, File > New
- 2. Buat sebuah kotak dengan rectangle tool atau tekan R pada layer 1 frame 1.
- 3. Double klik pada kotak tersebut, sehingga baik stroke maupun fillnya ter-select. Klik kanan pilih "convert to symbol"



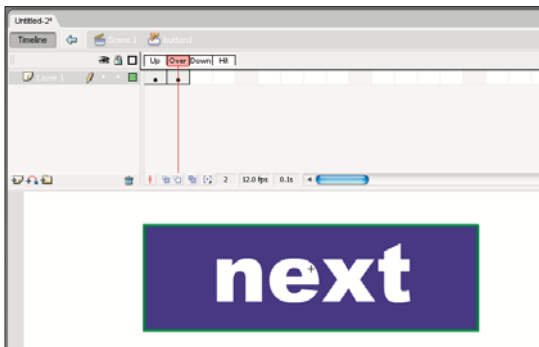
- 4. Pilih "Button" dan beri nama pada kolom "name"
- 5. Lanjutkan dengan double klik pada tombol tersebut sehingga kita meng-edit button-nya.



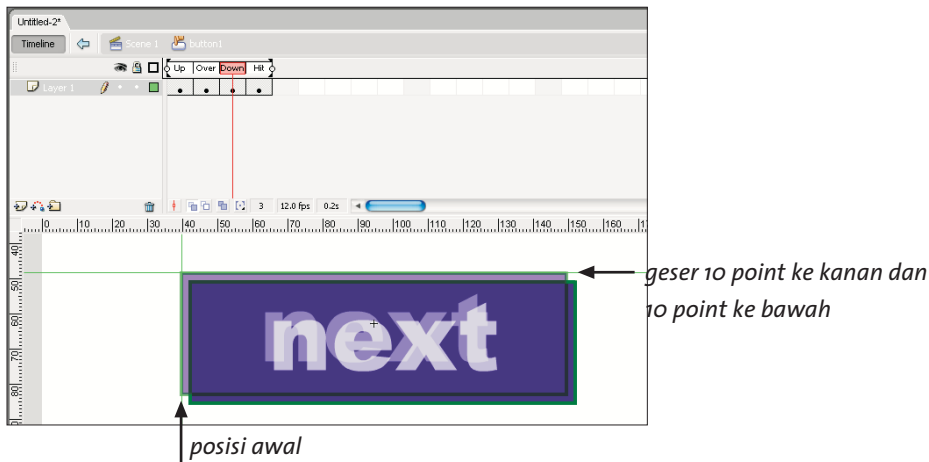
- 6. Di dalam button tersebut terdapat 4 frame,
Up --> Posisi statis button, tidak ada aksi.
Over --> Posisi ketika cursor singgah di button, button menunjukkan respon atau perubahan.
Down --> Posisi ketika button di klik, button menunjukkan respon atau perubahan.
Hit --> Area aksi dimana button akan menunjukkan responnya. Apa yang ada di dalam frame hit, nantinya tidak akan ditampilkan pada button kita.



- 7. Klik F6, pada frame "over".
- 8. Aktif pada frame "over" double klik pada object, ganti warnanya, maka ketika cursor memasuki area "hit" tombol akan berubah warna menjadi biru.



- 9. Klik F6, pada frame "down" dan "hit" kembali aktif di frame "down". Pilih object tersebut geser ke bawah 10 point, ke kanan 10 point.



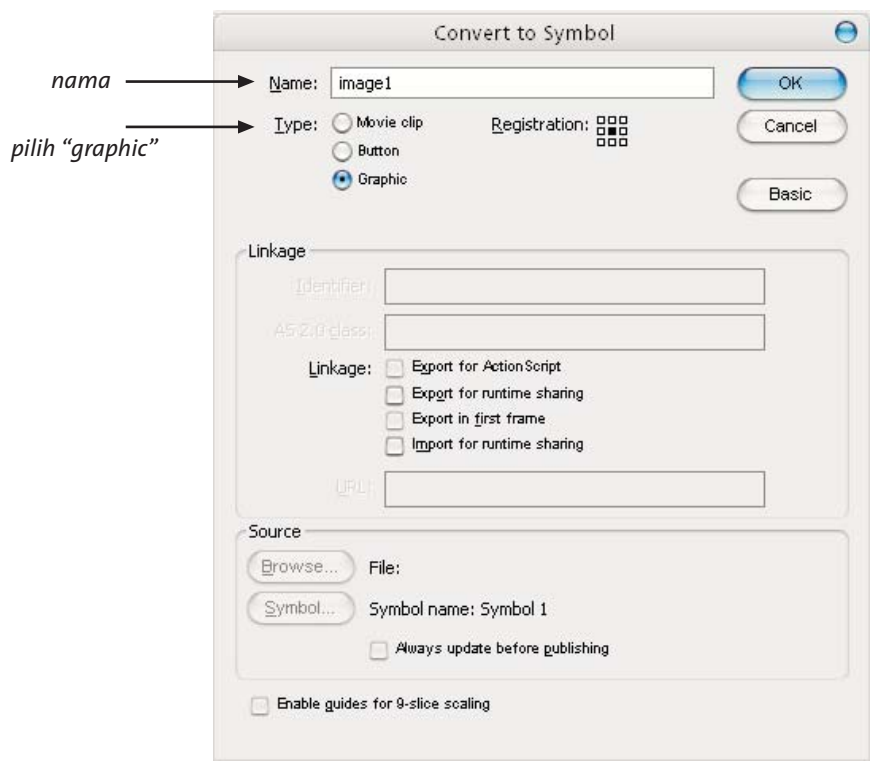
- 10. Hasilnya jika button tersebut di klik, akan tampak sperti ditekan ke bawah.
- 11. Test movie

C. GRAPHIC

Merupakan symbol yang berfungsi hanya sebagai image statik, tidak ada animasi

Langkah-langkah membuat sebuah movie clip:

1. Buat sebuah file baru, File > New
2. Import sebuah gambar, File > Import > Import to stage, pilih sebuah image dari folder anda.
3. Klik kanan pada image tersebut, pilih "convert to symbol"



4. Jika anda ingin mengecek image tersebut, tekan F11 atau Window > Library, secara otomatis image tersebut akan disimpan di library, dan sewaktu-waktu dapat digunakan, tinggal klik dan drag pada stage.