

7. Ús de símbols i instàncies

Un símbol és una imatge, animació o botó reutilitzable que s'emmagatzema a la biblioteca. Convertirem en símbol quan necessitem repetir un element diverses vegades per tal de no tornar-lo a dibuixar i editar. Un dels seus avantatges és que redueix el tamany dels arxius, ja que un símbol amb diverses referències ocupa menys memòria que una versió de cada element realitzat independentment.

Una instància és un cas de símbol en l'escenari, és a dir, cada vegada que copiem o utilitzem un símbol des de la biblioteca estem fent us d'una instància. Una instància és, per tant, una versió d'un símbol (que pot tenir algunes propietats alterades).

Existeixen símbols de tres tipus:

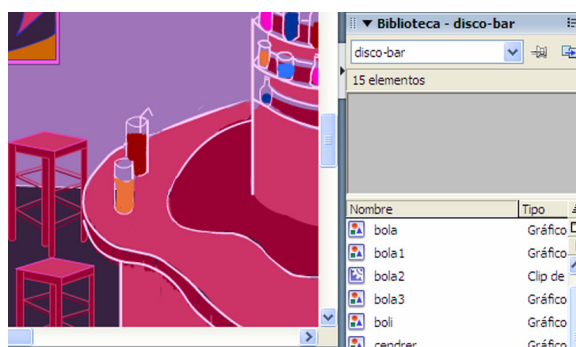
- Guardarem com a **gràfic** les imatges estàtiques.
- Guardarem com a símbols de **clip** de pel·lícula, petites animacions independents, secundàries respecte de la principal.
- Guardarem com a **botó** els gràfics destinats a crear interactivitat.

Per a convertir en símbol cal seleccionar un objecte creat ja en l'escenari i polsar f8. Apareixerà el quadre de diàleg i podrem triar entre les tres opcions anteriors.

Per a crear un símbol nou podem recórrer al menú “insertar > nuevo símbolo”, o polsar control + f8, igualment caldrà triar una de les tres opcions i posar-li un nom al símbol. Es pot editar un símbol a partir de la instància d'un altre: aquest es fa dependent del primer. No succeeix al contrari.

Per a introduir un símbol en l'escenari de nou, arrosseguem des de la finestra biblioteca —Ja estem creant una instància—. En el cas dels clips de pel·lícula aparentment ocupen només un fotograma, encara que posseeixen la seva pròpia línia de temps (cal donar doble clic per editar-la).

Una vegada ja tenim una instància en l'escenari podem modificar-la (prèviament seleccionada) a partir del menú de propietats en la part inferior de l'escenari, aquestes propietats només són aplicables als símbols. Tots els símbols queden emmagatzemats a la biblioteca (menú de la dreta), on estan disponibles.



Biblioteca d'un arxiu: podem identificar símbols gràfics (bola, bola1, cendrer) i un clip de pel·lícula (bola2)