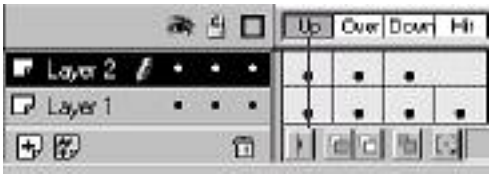
TOMBOL - BUTTONS

Buttons, merupakan asset yang menunjukkan betapa interaktifnya Flash. tekan F8 maka tampil dialog ***new symbol***, pilih buttons untuk menciptakan satu tombol. Terdapat 4 State atau keadaan pada button yang bisa kita gunakan agar button lebih menarik. Kondisinya sama yakni dengan layer kita bisa meletakkan lebih dari satu item pada button. State itu antara lain **Up** State, **Over** State, **Down** State, dan **Hit** State.

UP State,
adalah kondisi button sepanjang movie, normal dan tidak mengalami perubahan apa-apa.





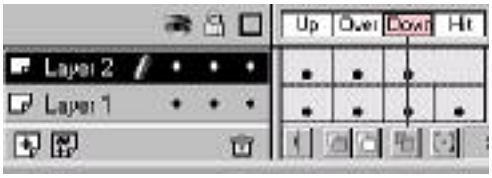
OVER State,
adalah kondisi button bila mouse berada di atasnya, dapat berupa perubahan warna, suara dan lain-lain.





DOWN State,

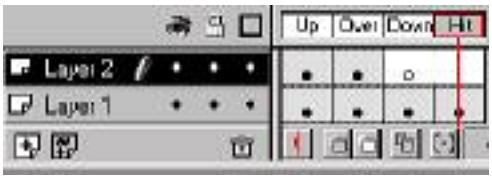
Bila user menekan dan melepas mouse pada button, tidak perlu selalu ada namun akan sangat manis ditambahkan untuk lebih menunjukkan interaktivitas.





HIT State,

merupakan area terakhir dari tombol, katakanlah anda menginginkan hanya bagian tertentu dari button yang menimbulkan efek button, bila pada HIT state anda selipkan keyframe maka pastikan bahwa area tersebut tidak kosong karena akan menyebabkan tombol anda tidak akan berfungsi.





MEMBUAT TOMBOL BERANIMASI

- Kita harus telah memahami movie clip, untuk membuat sebuah tombol beranimasi, atau animated buttons. Namun prinsipnya tidak berbeda dengan tombol regular.
- Misalnya kita hendak memunculkan sebuah animasi berupa asteriks yang berputar di latar belakang tombol pada Over State.
- Buat sebuah Simbol berupa Movie Clip (diantara tiga menu pada dialog setelah anda tekan F8, pilih movie clip), animasi dibentuk dengan

menggunakan tweening motion.

- Kembali pada simbol button anda, dan selipkan/insert layer di bawah tombol tersebut, dan biarkan Up State dalam kondisi kosong. Pada Over State insert Keyframe (tekan F6). Insert (***drag***) movie clip animasi tadi ke bawah button, rapihkan posisinya dengan titik ***cross hair*** , dan biarkan kosong pada down state dan hit state layer ini.
- **Selesai**, berbagai variasi dapat kita terapkan pada metode ini. Ketika mouse berada di dalam area Hit, animasi akan berjalan, dan berhenti saat mouse keluar.

tip: Untuk memasukkan efek suara pada tombol, yang perlu kita lakukan hanya mengimpor sebuah sound, memilih state saat suara tersebut akan muncul, kemudian double klik pada frame bar, dan akan muncul dialog menu, kemudian pilih tab sound, kemudian pilih pula nama file suara tsb.

tip: pada saat kita mulai mebuat sebuah simbol, terdapat ***cross hair*** (tanda silang tipis) yang merupakan titik tengah dari simbol tersebut. Sehingga saat kita men-drag simbol ke work area, ***cross hair*** ini akan menjadi referensi posisi simbol. Oleh karena itu merupakan kebiasaan yang baik sekali bila saat membuat sebuah simbol kita meletakkanya dengan referensi dari ***cross hair*** tersebut.