

# FLASH MX

- Yanis Oktri Pranita, Tutorial Flash MX bagi Pemula, [ilmukomputer.org/2008/11/25/tutorial-flash-mx-bagi-pemula/](http://ilmukomputer.org/2008/11/25/tutorial-flash-mx-bagi-pemula/)
- <http://en.wikipedia.org>, Adobe Flash, 2009
- <http://www.teacherclick.com/>, Flash MX 2004 Tutorial

# Pengenalan

- Flash MX adalah sebuah perangkat canggih yang dibuat oleh Macromedia untuk mengatasi harapan para creator animasi.

Macromedia Flash pada awalnya dibuat dalam upaya untuk mewujudkan animasi berwarna-warni untuk web serta untuk membuat animasi GIFs.

Desainer, web profesional dan para pemula telah memilih Flash MX karena berbagai alasan diantaranya kemudahan dan tersedianya script sehingga memudahkan pembuatan animasi secara interaktif

# Pengenalan (2)

- Flash dapat memanipulasi vektor dan raster grafik dan mendukung streaming audio dan video secara bi-directional.
- Flash berisikan sebuah bahasa skripting yang disebut dengan Action Script.
- Program authoring Adobe Flash Profesional digunakan untuk membuat isi untuk platform Adobe seperti, aplikasi web, permainan dan film, dan content untuk telepon selular dan peralatan embedded lainnya

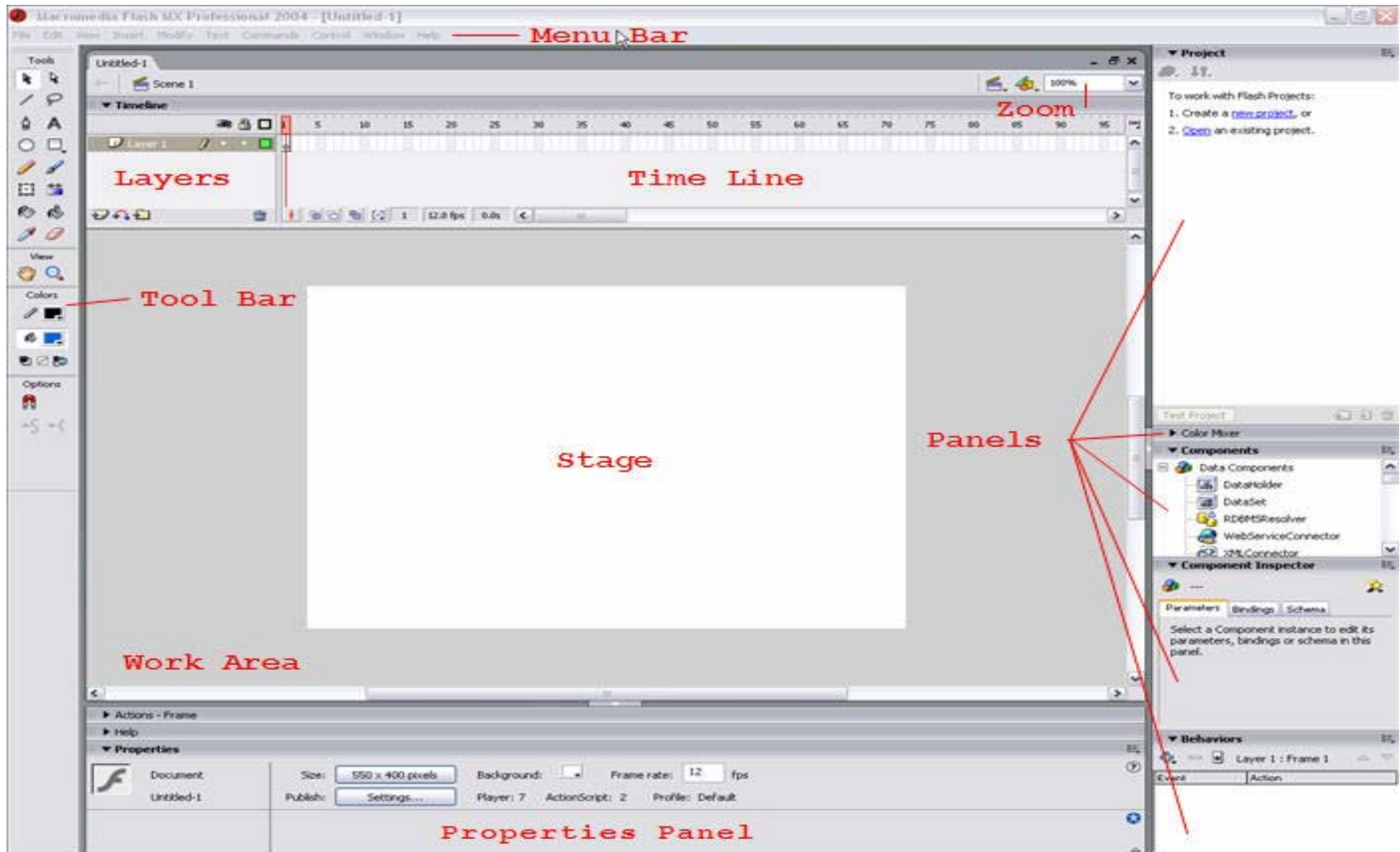
# Pengenalan (3)

- File dalam SWF format (Shock Wave Flash), Flash Movie atau Flash Games biasanya berekstensi .swf dan dapat berupa sebuah obyek halaman web.
- Dapat pula dijalankan menggunakan standalone Flash Player
- File Flash video mempunyai ekstensi .flv dan dapat dijalankan melalui flv player

# System Requirement

- Hardware :
  - Intel Pentium 200 MHz.
  - 64 MB RAM (128 MB dianjurkan).
  - 85 MB disk space.
  - CDROM drive.
  - Monitor dengan warna 16-bit dan mampu resolusi sebesar 1024x768. (minimal monitor 15" dengan resolusi 800x600).
- Software (OS) : - Windows 98 SE, Windows ME, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP.

# Komponen Flash MX



# Komponen Flash MX (2)

- **Menu Bar** berfungsi untuk memudahkan pengaksesan ke fitur program lainnya.
- **Layer** dapat didefinisikan sebagai satu film independen dari hanya satu level. Dengan kata lain, satu **layer** berisikan Timelinenya sendiri (dengan frame terakhir)
- **Timeline**, digunakan untuk mengatur dan mengontrol isi keseluruhan film.
- **Stage**, merupakan tempat bekerja dalam membuat sebuah animasi.
- **Tools Box**, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada stage.

- **Properties**, merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari obyek yang dibuat.
- **Components**, digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application* yang nantinya di publish ke internet.
- **Actions – Frame**, merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk Flash MX. Biasanya Action Script digunakan untuk mengendalikan objek yang dibuat sesuai dengan keinginan creator.



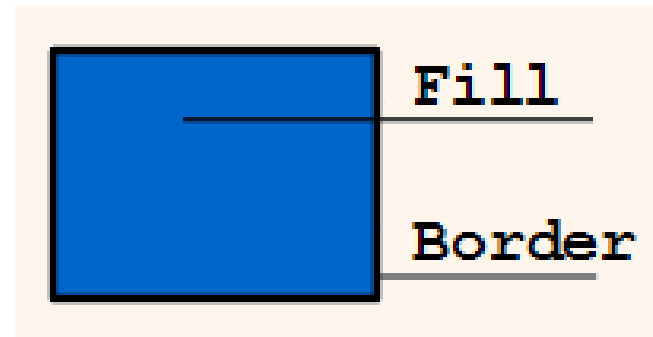
# Dasar-dasar Menggambar Obyek

- Objek terdiri dari 2 bagian dasar yaitu :
  - **Border:** Merupakan satu garis tipis yang memisahkan obyek dari bagian luar stage. Border ini bisa ada bisa tidak ada tergantung pada kenyamanan dari creator. Ketika sebuah obyek dibuat, border selalu dibuat dan warnanya akan diindikasikan dalam **Outline Color** (berada didalam **Color Mixer Panel**).

Menggambar atau membuat border digunakan **Pencil Tool, Line or Pen** dan jika ingin menggambar tanpa border, cukup dengan “memilih” border tersebut dan di harus.

# Dasar-dasar Menggambar Obyek(2)

- **Fill:** Adalah objek tanpa border. Fill merupakan bagian dalam dari objek. Untuk menggambarkan Fill (tanpa border) dapat digunakan tools seperti **Paintbrush or the Paint Bucket**



# Bekerja Dengan Obyek

- Untuk bekerja dengan obyek perlu diketahui bagaimana “memilih” bagian obyek yang ingin dimodifikasi (dipindahkan, dirotasi, dirubah warna, dsb).



Tidak ada  
yang dipilih



Memilih Border



Memilih Fill

# Bekerja Dengan Obyek

- **Memilih Fill atau Border:** click satu kali pada Border and Fill.
- **Memilih Fill dan Border:** Double click pada Fill.
- **Memilih semua borders (atau garis) dari warna yang sama:** Double click salah satu dari garis yang memiliki warna yang ingin dipilih.
- **Memilih Symbol, text, atau group:** Click Symbol dalam text atau dalam group. Secara default tipe obyek ini akan ditampilkan dengan warna border adalah biru setelah dipilih.
- **Memilih berbagai element:** Tekan tombol SHIFT ketika memilih objek yang diinginkan.

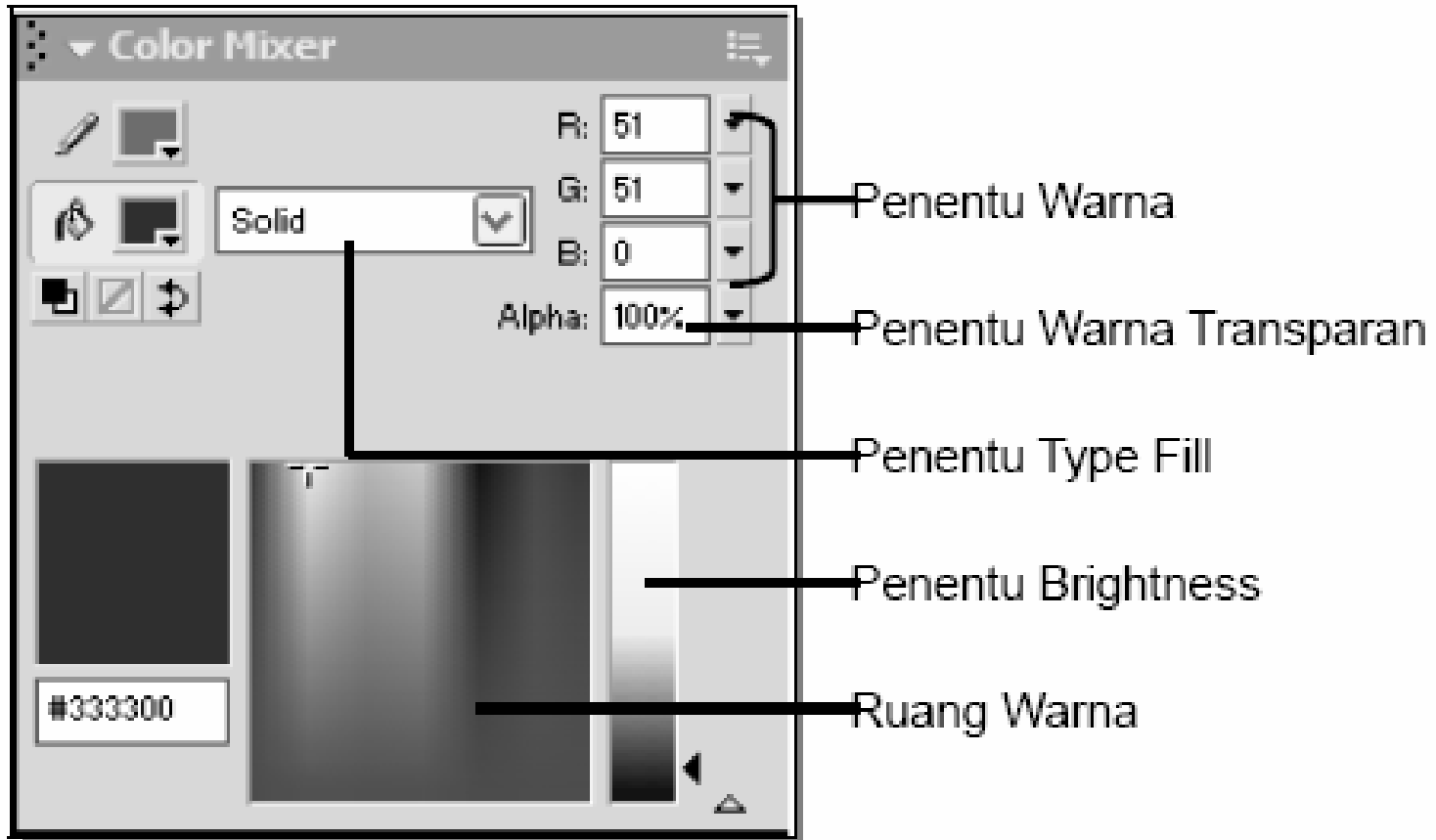
# Bekerja Dengan Obyek

- **Memilih object, pada bagian tertentu:**gunakan **Selection Tool (Arrow)**. Cara ini memudahkan dalam memilih objek secara cepat.
- Memilih beberapa bagian dari beberapa bentuk objek : gunakan **Lasso Tool**. Bagian yang dipilih bisa bukan berupa kotak.
- **Select from the Timeline:** Jika memilih suatu fram dari timeline , semua objek dari frame ini akan secara otomatis terpilih. Pemilihan ini berguna jika ingin memodifikasi dengan cepat seluruh elemen frame.
- **Select All:** Mode yang paling alami untuk memilih semua yang ada dalam stage dengan meng-click menu **Edit → Select All**.

# Dasar-dasar Pewarnaan Objek

- Pewarnaan pada obyek dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam tools, diantaranya yaitu:
  - A. Color Mixer.
  - B. Color Swatches.
  - C. Paint Bucket Tools.
  - D. Ink Bottle Tools.
  - E. Brush Tools.
  - F. Fill Transform Tools. (Untuk mengatur efek warna *radial*)

# Memberi warna dengan Color Mixer



# Memberi warna dengan Color Mixer (2)

Didalam Color mixer terdapat 5 macam type fill:

1. None – tidak memberi warna apapun pada fill.
2. Solid – memberi warna padat pada fill.
3. Linier – memberi warna berbentuk linier pada fill.
4. Radial – memberi efek warna radial pada fill.
5. Bitmap – memberi image pada fill. (untuk mengimpor file gambar gunakan import to library pada file menu).



# Memberi warna dengan Color Mixer (3)

- Untuk memberi warna pada objek yang ditentukan, harus menggunakan tools yang bernama *paint bucket tool*. Biasanya yang diberi warna pada obyek ialah fill-nya saja.
- Untuk memberi warna pada outline, harus menggunakan *ink bottle tool*.

# Metode pembuatan Animasi Sederhana

- **Frame by Frame Animation**

Frame by frame animation merupakan suatu metode pembuatan animasi dalam flash mx yang menggunakan frame pada timeline.

Biasanya animasi yang dibuat dengan metode ini prinsipnya sama dengan membuat sebuah film pada windows movie maker, tetapi bedanya pada flash mx harus menyesuaikan kuncinya terlebih dahulu dan meletakkan film tersebut pada kunci yang telah dibuat dan disesuaikan.

# Metode pembuatan Animasi Sederhana (2)

- **Tweened Animation**

Tweened animation merupakan suatu animasi yang memanfaatkan fasilitas motion dari Flash MX.

Untuk membuat suatu animasi motion sangatlah mudah karena tinggal menentukan panjang lama animasi tersebut dijalankan lalu menggerakkan dari satu sisi ke sisi lainnya. Biasanya objek yang telah di tween pada timeline akan terlihat tanda panah.

# Konversi File melalui Flash MX

- File yang dikonversi biasanya berbentuk file \*.swf ke dalam bentuk lainnya, seperti \*.html, \*.exe, \*.avi, dan lain sebagainya.
- Aktifka file converter yaitu dengan memberi checkmark pada type file yang diinginkan.
- Untuk mengaktifkan publish settings, dapat memilih menu File > Publish Settings... (Ctrl+Shift+F12).

