




APLIKASI MANAJEMEN PERKANTORAN E */**

Pertemuan 9

Pengenalan Flash MX

PENGENALAN FLASH MX

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

PENGENALAN FLASH MX CONTINUE

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

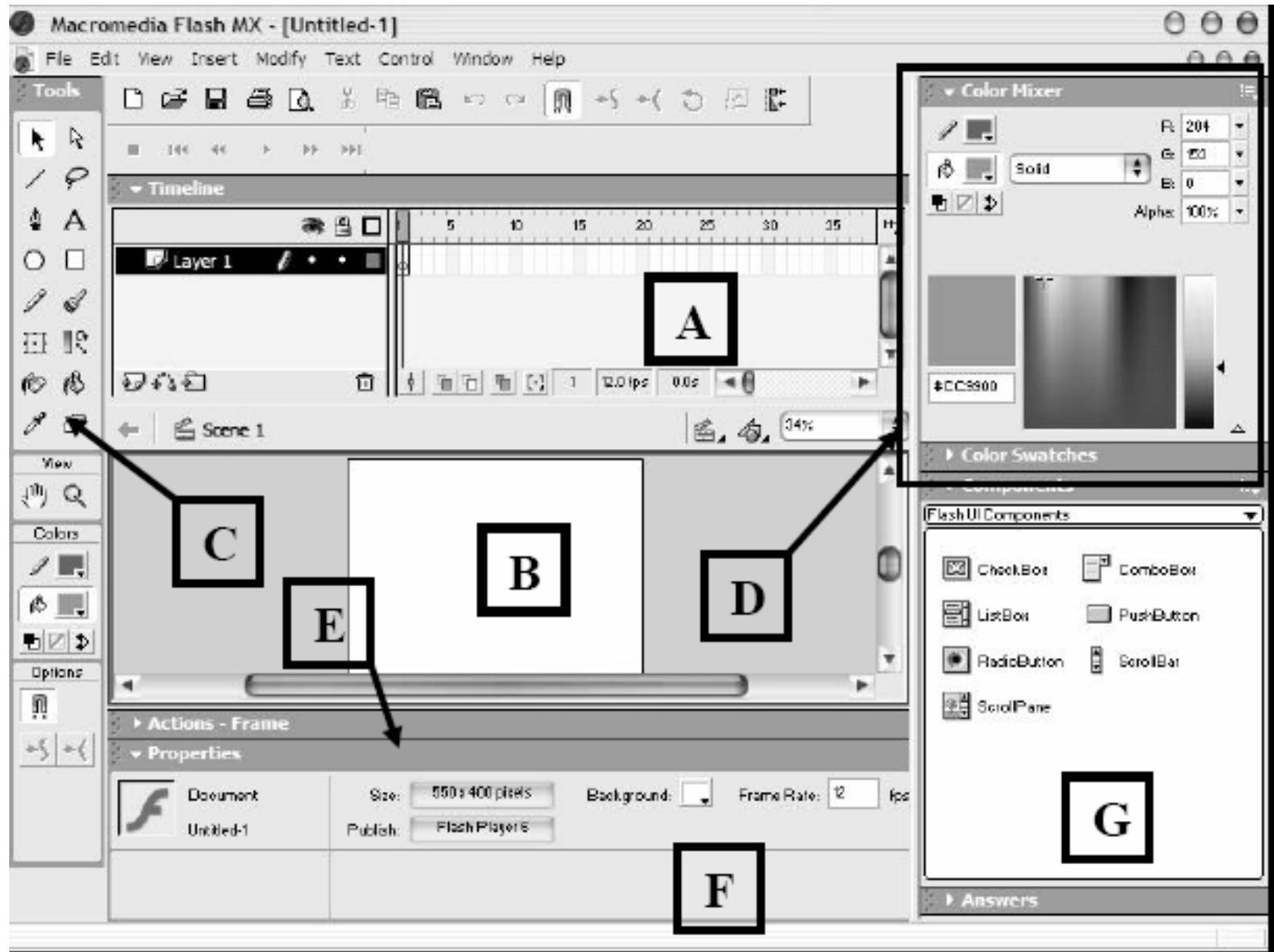


PENGENALAN FLASH MX CONTINUE

- 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 *.flv dan dapat dijalankan melalui flv player.



KOMPONEN – KOMPONEN FLASH MX



KOMPONEN – KOMPONEN FLASH MX

A. Timeline, digunakan untuk mengatur dan mengontrol isi keseluruhan movie Anda.

Stage, merupakan tempat dimana Anda bekerja dalam membuat sebuah animasi.

B. Tools Box, berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar objek pada stage.

Description of Tools Box:



Arrow Tool

Tool ini digunakan untuk memilih suatu objek atau untuk memindahkannya.



Subselection Tool

Tool ini digunakan untuk merubah suatu objek dengan edit points.



Line Tool

Tool ini digunakan untuk membuat suatu garis di stage.



Lasso Tool

Tool ini digunakan untuk memilih daerah di objek yang akan diedit.



KOMPONEN – KOMPONEN FLASH MX



Pen Tool

Tool yang digunakan untuk menggambar dan merubah bentuk suatu objek dengan menggunakan edit points (lebih teliti & akurat).



Text Tool

Tool ini digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.



Oval Tool

Tool yang digunakan untuk menggambar sebuah lingkaran.



Rectangle Tool

Tool yang digunakan untuk menggambar sebuah segiempat.



Pencil Tool

Tool ini digunakan untuk menggambar sebuah objek sesuai dengan yang Anda sukai. Tetapi setiap bentuk yang Anda buat akan diformat oleh Flash MX menjadi bentuk sempurna.



Brush Tool

Tool ini sering digunakan untuk memberi warna pada objek bebas.



Free Transform Tool

Tool ini digunakan untuk memutar (rotate) objek yang Anda buat atau mengubah bentuk objek menjadi bentuk lain.

KOMPONEN – KOMPONEN FLASH MX



Fill Transform Tool

Tools ini digunakan untuk memutar suatu objek yang diimport dari luar lingkungan Flash MX, serta untuk mengatur efek warna.



Ink Bottle Tool

Tool ini digunakan untuk mengisi warna pada objek yang bordernya telah hilang (tidak ada).



Paint Bucket Tool

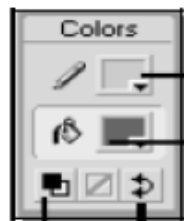
Tool ini digunakan untuk mengisi warna pada objek yang dipilih.



Eraser Tool

Tool ini digunakan untuk menghapus objek yang Anda bentuk.

Description of Colors Box:



Stroke Color, digunakan untuk memberi warna pada garis / border objek.

Fill Color, digunakan untuk memberi warna objek.

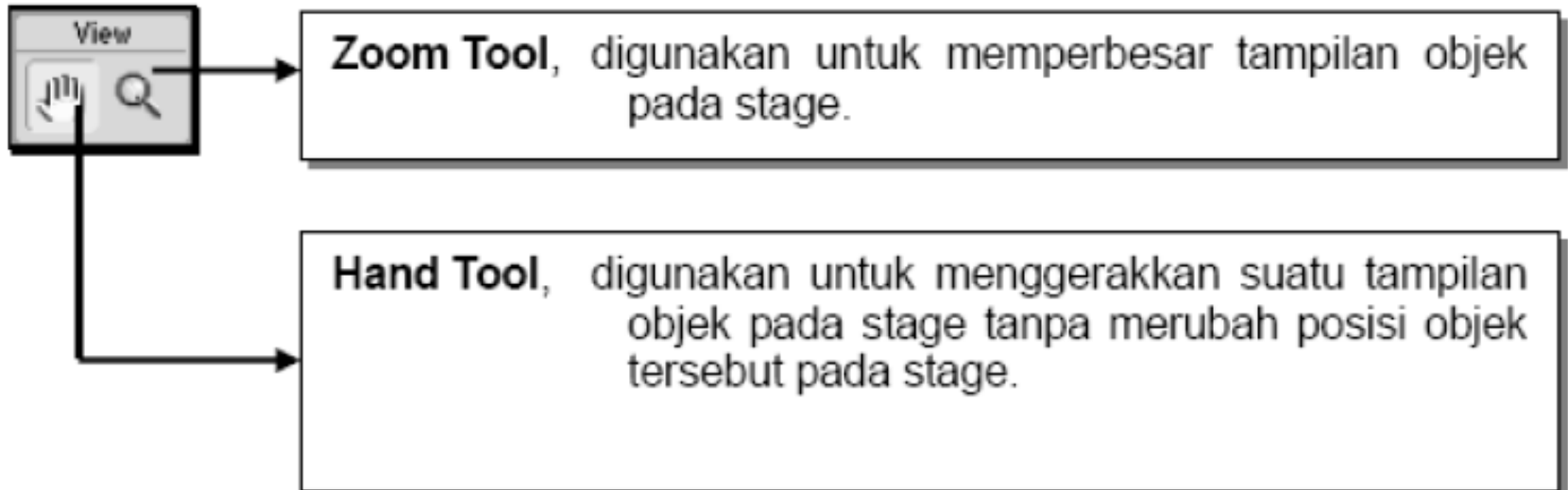
Swap Colors, digunakan untuk menukar warna objek(Fill Color) dengan warna border / garis(Stroke Color).

Black & White, digunakan untuk memberi warna objek dan warna border / garis dengan warna hitam putih.



KOMPONEN – KOMPONEN FLASH FX

Description of View Box:

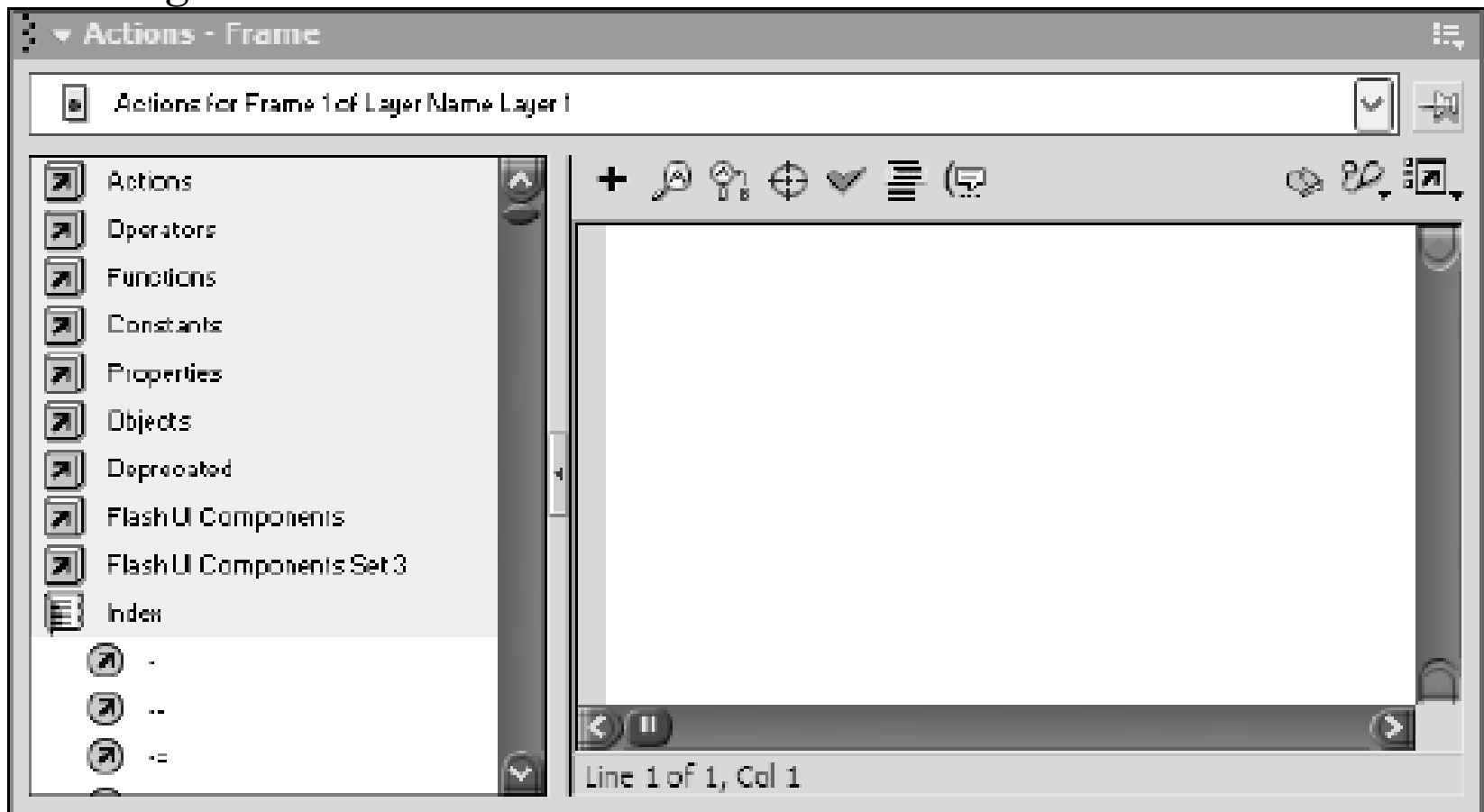


C. Color Window, merupakan window yang digunakan untuk mengatur warna pada objek yang Anda buat.



KOMPONEN – KOMPONEN FLASH FX

D. Actions – Frame, merupakan window yang digunakan untuk menuliskan Action Script untuk Flash MX. Biasanya Action Script digunakan untuk mengendalikan objek yang Anda buat sesuai dengan keinginan Anda.

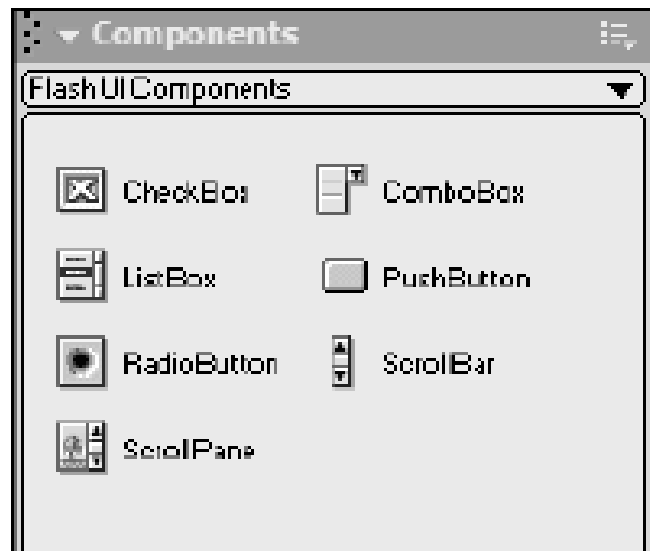


KOMPONEN – KOMPONEN FLASH MX


E. Properties, merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang Anda buat.



F. Components, digunakan untuk menambahkan objek untuk *web application yang nantinya di publish ke internet*.



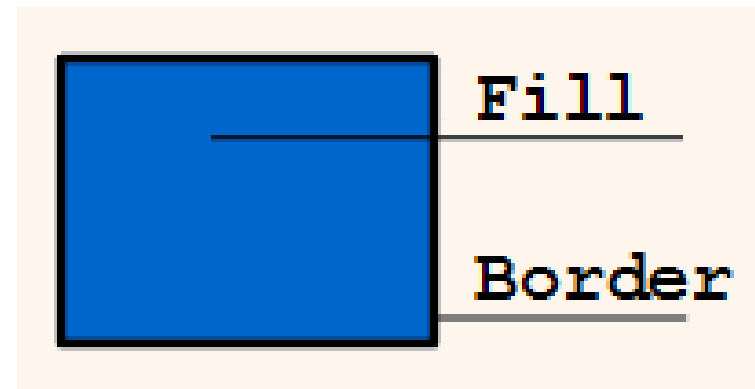
DASAR – DASAR MENGGAMBARKAN OBYEK

- 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 (berada di dalam **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 diharus.
- 

DASAR – DASAR MENGGAMBARKAN OBYEK

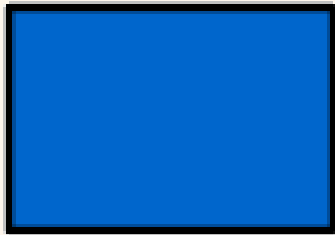
- **Fill:**

Adalah objek tanpa border. Fill merupakan bagian dalam dari objek. Untuk menggambar **Fill** (tanpa border) dapat digunakan tools seperti **Paint brush** or **the Paint Bucket**

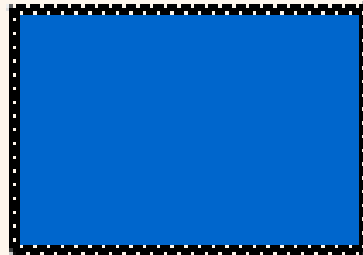


BEKERJA DENGAN OBJEK

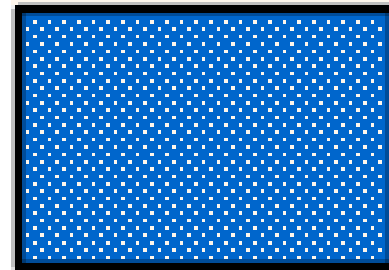
- Untuk bekerja dengan obyek perlu diketahui bagaimana “memilih” bagian obyek yang ingin dimodifikasi (dipindahkan, dirotasi, dirubah warna, dsb).



Tidak ada yang
dipilih



Memilih Border



Memilih Fill



BEKERJA DENGAN OBJEK

- **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 frame 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-klik menu **Edit -> Select All**.

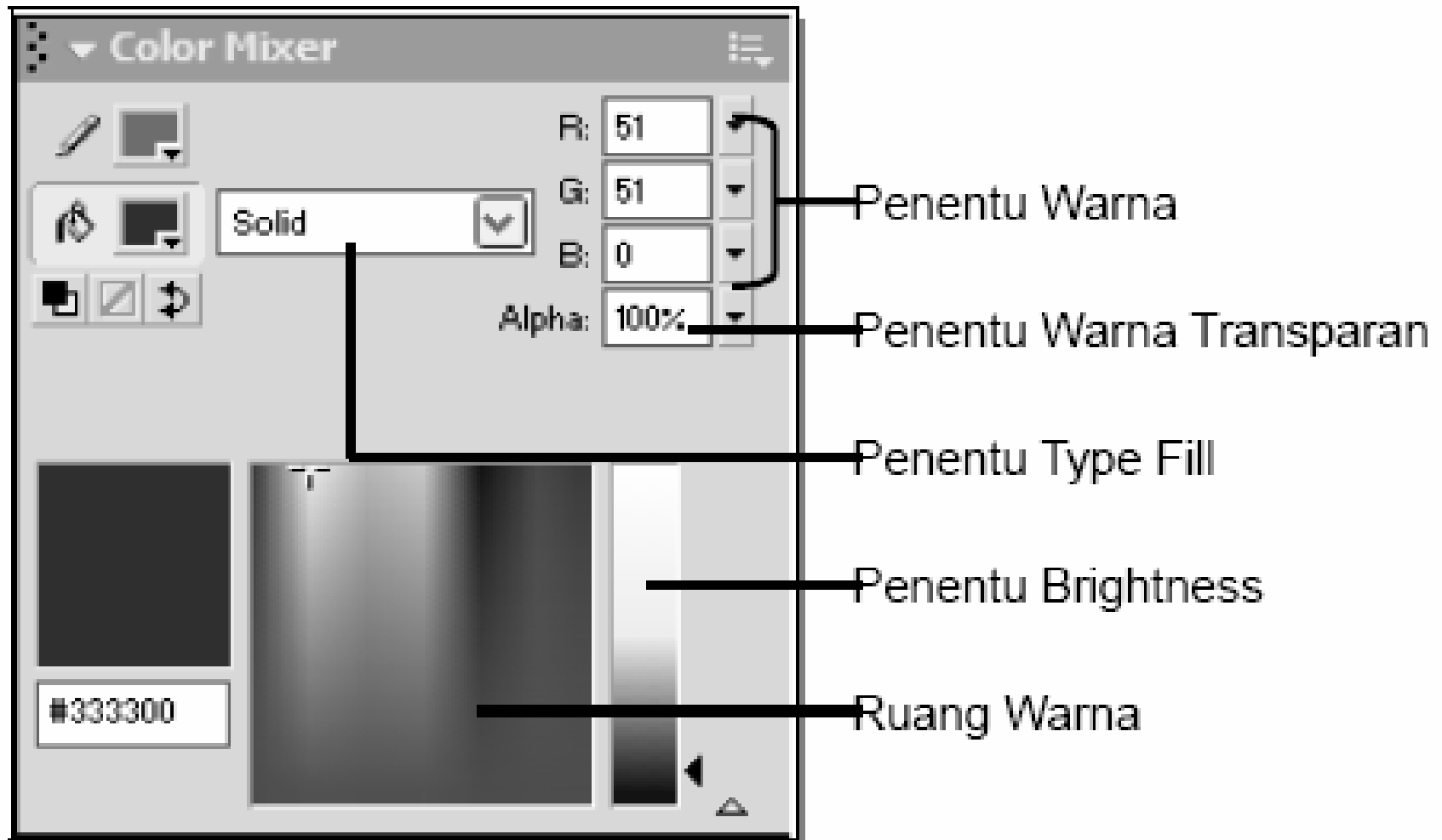


DASAR-DASAR PEWARNAAN OBJEK

- Pewarnaan pada objek 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

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

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

○ Tweened Animation

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

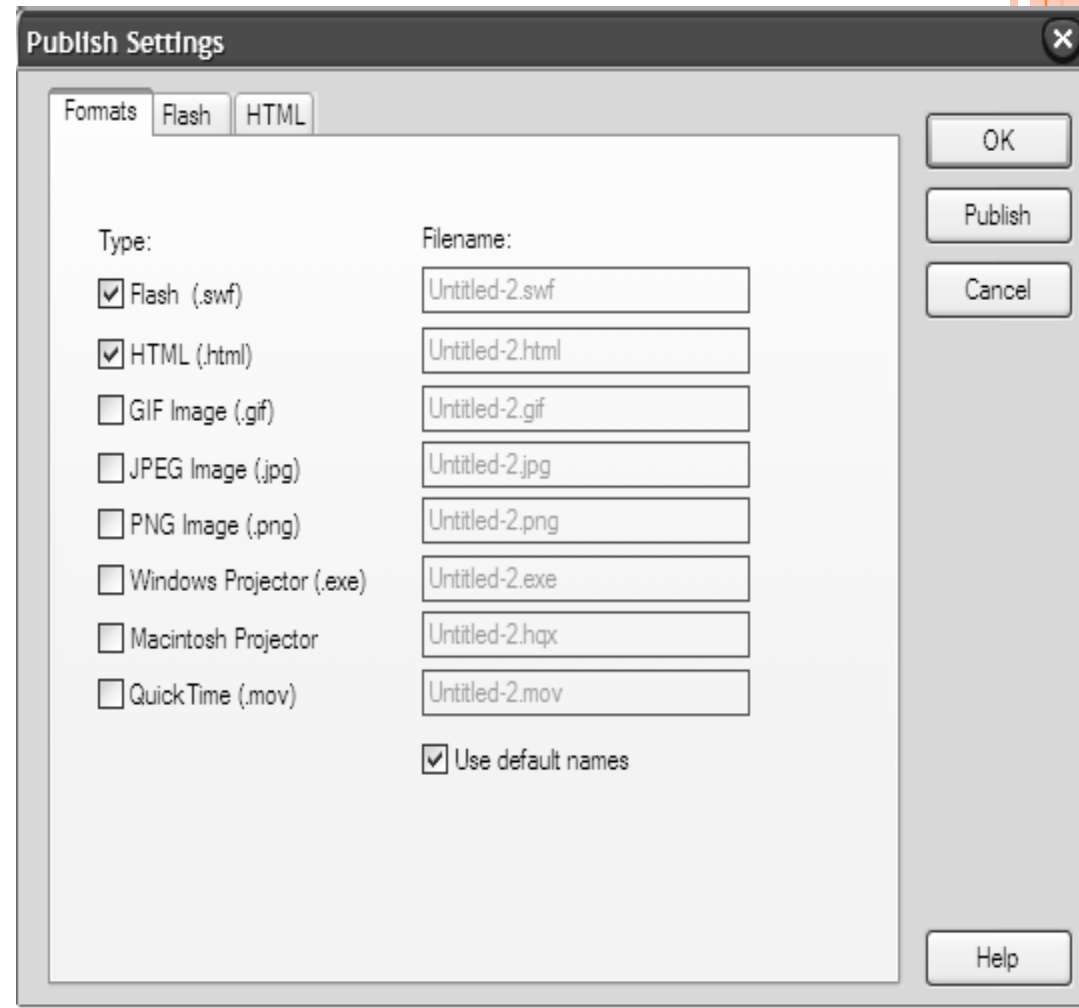
Untuk membuat suatu animasi motion sangatlah mudah karena tinggal menentukan panjang lama animasi tersebut dijalankan lalu menggerakkn dari satu sisi ke sisi lainnya.

Biasanya obyek 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.
- Aktifkan file converter yaitu dengan memberi check mark pada type file yang diinginkan.
- Untuk mengaktifkan publish settings, dapat memilih menu File > Publish Settings... (Ctrl+Shift+F12).



KONVERSI FILE MELALUI FLASH MX

Keterangan:

- Flash (.swf) : Menghasilkan file *.swf (untuk menjalankannya dibutuhkan flash player).
- Html (.html) : Menghasilkan file *.html (diperlukan internet explorer untuk menjalankannya). Konversi ini biasanya digunakan untuk membuat web.
- Gif, Jpeg, Png : Menghasilkan file gambar.
- Windows Projector : Menghasilkan file *.exe yang dapat langsung dijalankan.
- Macintosh Projector : Menghasilkan file *.hqx untuk macintosh.
- Quick Time : Menghasilkan file *.mov untuk Quick time player.



SUMBER

- shirotholmustaqim.files.wordpress.com/.../modul-peng...
- anaknimble.files.wordpress.com/.../pengenalan-flash-p...
- lulu.staff.gunadarma.ac.id/.../files/.../FLASH+MX.pdf
- saefudin.staff.jak-stik.ac.id/files/web-flash.doc
- flashmxtutorial.tripod.com/pengenalan.htm

