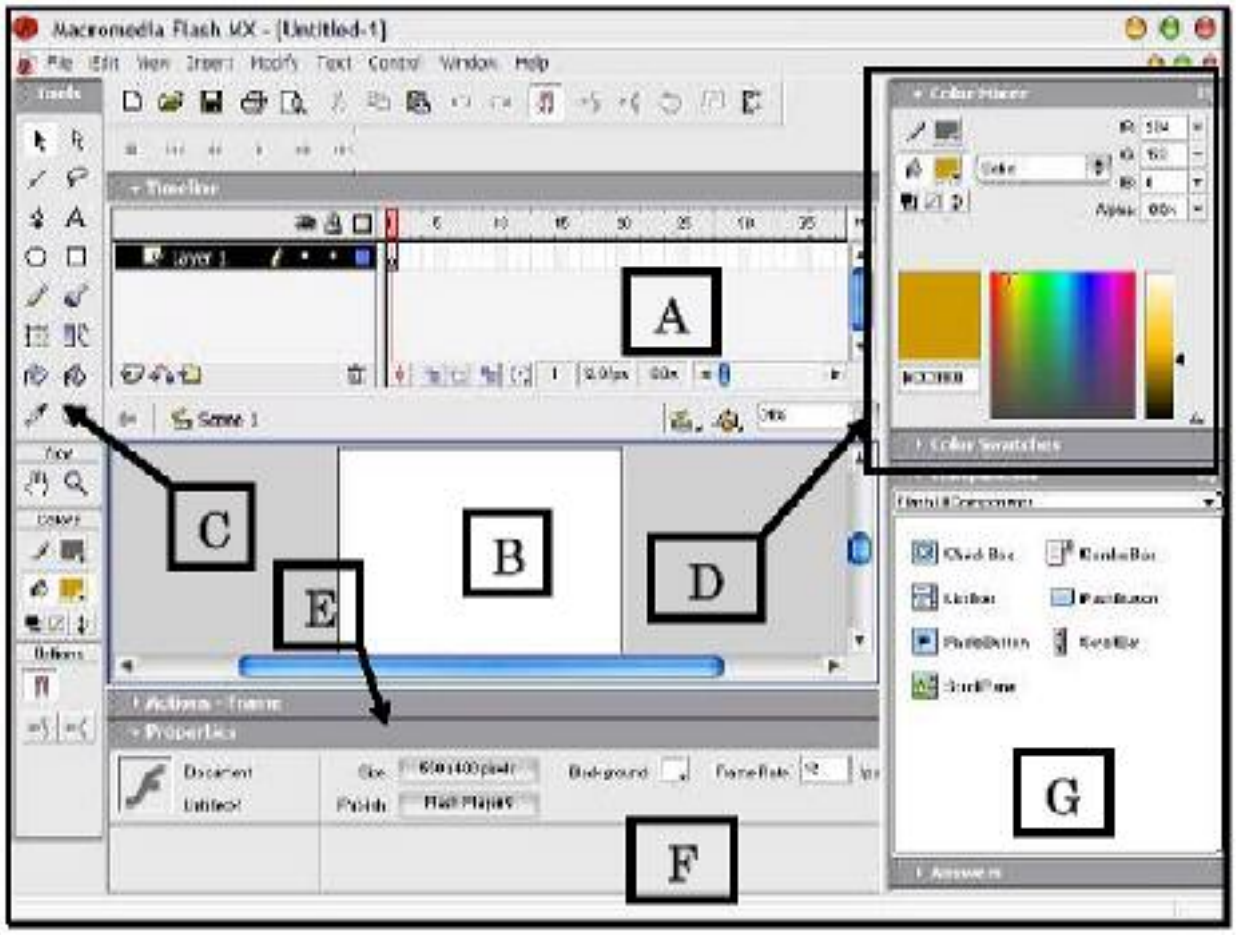
MENGENAL WORK AREA FLASH MX

Sebelum membuat sebuah animasi hal terpenting yang harus di ketahui adalah area kerja dari program tersebut, dalam hal ini adalah Flash MX. Pertama yang harus dikuasai adalah mengenal dahulu komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sebuah animasi. Anda harus mengenal semua komponen yang terdapat di aplikasi Flash MX ini agar pekerjaan dalam pembuatan animasi ini dapat berjalan dengan lancar. Di bawah ini merupakan window dari Flash MX yang digunakan dalam pekerjaan pembuatan animasi, baik itu berupa graphic atau animasi bergerak (cartoon).



Gambar a. Window Macromedia Flash MX

Di bawah ini merupakan keterangan dari kegunaan masing-masing komponen Flash MX secara detail:

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

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

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

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.



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.



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.

COLOR WINDOW



Gambar d. Window Color Mixer

Color Window terdiri dari:

Color Mixer, digunakan untuk mengatur warna pada objek sesuai dengan keinginan Anda. Ada 5 pilihan tipe warna, yaitu: None, Solid, Linear, Radial,Bitmap.
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.
Zoom Tool, digunakan untuk memperbesar tampilan objek pada stage.
Hand Tool, digunakan untuk menggerakkan suatu tampilan objek pada stage tanpa merubah posisi objek tersebut pada stage.

Color Swatches, digunakan untuk memberi warna pada objek yang Anda buat sesuai dengan yang warna pada window.

Gambar **E***. Window Color Swatches*

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.

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

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

*Gambar **H**. Window Components*

Window diatas merupakan window utama yang sering digunakan dalam pembuatan animasi, secara window *default layout*. Pada dasarnya Flash MX mempunyai banyak window layout dalam pembuatan sebuah animasi, diantaranya yaitu: Default Layout, Designer [1024x768], Designer [1280x1024], Designer [1600x1200], Developer [1024x768], Developer [1280x1024], Developer [1600x1200]. Untuk merubah window layout Anda dapat membukanya melalui menu *Window* lalu pilih *Panel sets*. Tetapi kali ini kita akan menggunakan window Default Layout, karena semua tools dan window standart yang kita butuhkan untuk membuat sebuah animasi ada disini semua.

Window Utilitas Pada Flash MX

Library Window

Window ini digunakan untuk menampilkan objek-objek yang kita import dari luar lingkungan Flash MX maupun objek-objek bawaan dari Flash MX itupun sendiri. Untuk menggunakannyaAnda dapat menekan tombol F11 pada keyboard atau dari menu *Window* pilih *Library*.

Document Properties Window

Window ini digunakan untuk merubah setting (baik itu ukuran, warna, maupun kecepatan movie) pada dokumen yang berada pada stage. Untuk menggunakannya Anda harus menekan tombol*Ctrl+j* secara bersamaan pada keyboard Anda, atau dari menu *Modify* pilih *Document…*.Pada window yang satu ini Anda dapat merubah warna background dari dokumen Anda beserta ukurannya.

Window Layer Properties

Merupakan window dimana Anda dapat mengatur setting dari layer yang Anda buat sesuai dengan keinginan Anda. Melalui windowni Anda dapat mengatur bagaimana sebuah animasi berjalan. Untuk menjalankannya Anda dapat memilih menu *Modify* lalu pilih *Layer…*

Window Scene

Merupakan window dimana Anda dapat mengatur scene yang ada. Melalui window ini Anda dapat menambahkan scene, menghapus scene, atau menduplikasikan sebuah scene. Untuk mengaktifkannya Anda dapat menekan secara bersamaan tombol Shift+F2 melalui keyboard, atau dengan memilih menu *Modify* lalu *Scene…*.

Menjalankan Flash MX Movie

Untuk menjalankan movie yang telah Anda buat, Anda dapat mengaktifkannya melalui menu *Control* lalu pilih *Play* (tombol Enter pada keyboard). Untuk membuat movienya Anda dapat menekan tombol *Ctrl+Enter* secara bersamaan setelah Anda simpan project Anda.

Konversi File melalui Flash MX

Anda dapat melakukan konversi file melalui flash MX. File yang dikonversi biasanya berbentuk file*.swf ke dalam bentuk lainnya, seperti *.html, *.exe, *.avi, dan lain sebagainya. Untuk mengkonversi file flash yang telah Anda buat, terlebih dahulu Anda harus mengaktifkan konverternya terlebih dahulu. Cara mengaktifkannya yaitu dengan memberi checkmark pada type file yang Anda inginkan.

Untuk mengaktifkan publish settings Anda dapat memilih menu File > Publish Settings…(Ctrl+Shift+F12).

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.