MENGGAMBAR OBJEK PADA FLASH MX

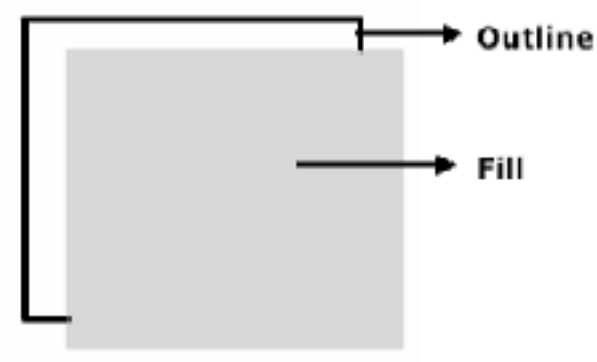
Flash MX menyediakan berbagai macam tools dalam menggambar sebuah objek. Disini Anda diberikan kebebasan dalam menggambar suatu objek, objek yang Anda buat tergantung dari imajinasi Anda sendiri.

Pengetahuan Dasar Objek Pada Flash MX

Di dalam Flash MX terdapat berbagai macam objek yang sangat unik diantaranya yaitu oval tool (yang sering digunakan untuk menggambar sebuah lingkaran) dan rectangle tool (yang sering digunakan untuk menggambar sebuah bujur sangkar atau persegi panjang). Kedua tool tersebut bersifat paten yakni sudah menjadi bawaan Flash MX itu sendiri.

Kedua objek tool tersebut (oval tool & rectangle tool) terdiri dari dua bagian yaitu: *Outline* dan *fill*.

Outline merupakan bagian terluar dari objek tersebut, sedangkan fill merupakan bagian terdalam dariobjek tersebut yang dapat diisi dengan warna atau gambar [Lihat gambar berikut].



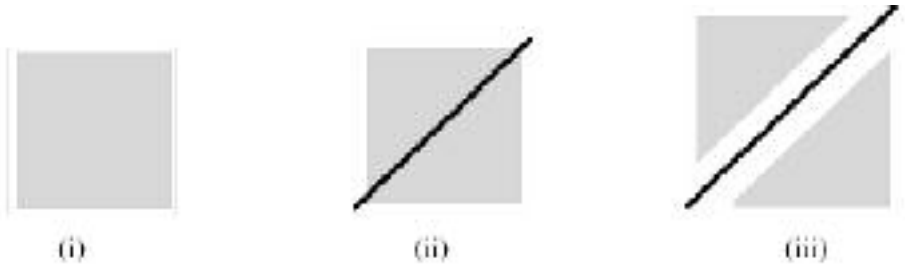
Outline & Fill dapat disatukan dengan cara membuatnya menjadi satu grup, yaitu dengan perintah:

Group (dapat dipilih melalui menu *Modify* > *Group*) atau dengan cara menekan tombol Ctrl+G secarabersamaan. Tetapi sebelum Anda menjadikan Outline & Fill menjadi satu grup yang harus Andalakukan adalah memblok seluruh bagian Outline & Fill hingga terlihat seperti gambar m.1.

Jika telah diblok maka Anda harus membuatnya menjadi satu grup dengan cara yang telah dijelaskan diatas.

Membelah Objek dengan Line Tool

Selain itu dalam pemotongan gambar melalui Flash MX tools sangatlah mudah, karena Anda dapat menggunakan berbagai macam cara. Misalnya dalam memotong sebuah fill dengan menggunakan line tool.



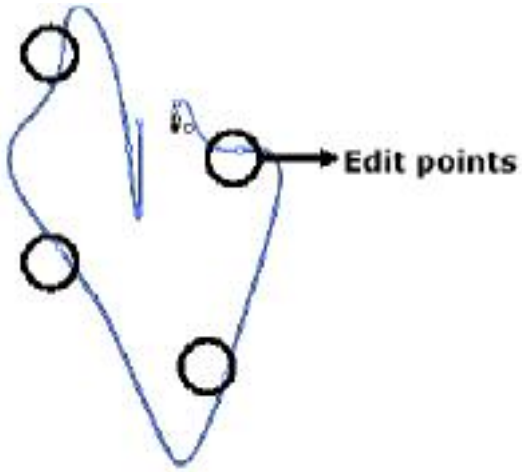
Menggambar dengan Pencil Tool

Dalam membuat sebuah objek, Anda dapat menggunakan tool yang terdapat pada Tools box, yaitu pencil tool.

Jika Anda memilih *Straighten* maka objek yang Anda buat akan berbentuk bujur sangkar yang rapi. Tetapi jika Anda memilih *Smooth* maka objek yang Anda buat akan tampak halus garisnya meskipun tidak serapih *straighten*. Begitu pula dengan *Ink* bentuknya juga tidak serapih *Straighten*, tetapi yang membedakan antara *Ink* dengan *Smooth* adalah garisnya yang kurang halus(masih terlihat kasar).

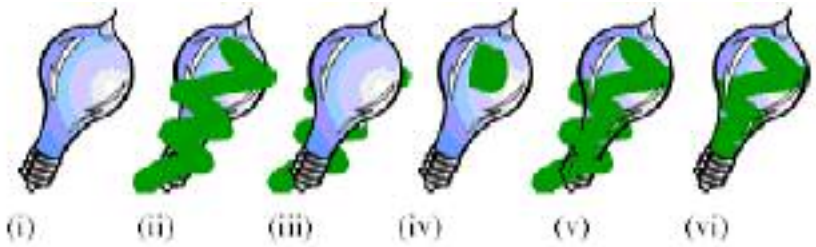
Menggambar dengan Pen Tool

Pen tool biasanya digunakan untuk menggambar objek dengan metode edit points. Untuk menggambar sebuah objek, Anda tinggal menentukan posisi dari edit points yang Anda inginkan.



Mewarnai objek dengan Brush Tool

Brush yang artinya sendiri adalah sikat/kuas. Tool ini digunakan untuk mewarnai sebuah objek secara keseluruhan. Ada 5 metode pemberian warna pada brush tool (lihat gambar dibawah ini).



Merubah Bentuk Objek dengan Arrow Tool

Merubah dalam flash mx sangatlah mudah dan efisien. Untuk mengubah bentuk suatu objek Anda dapat menggunakan arrow tool. Dengan arrow tool Anda tinggal mengubah suatu objek dengan menggerakkan outline (garis objek) dari objek tersebut.

Gambar q.a. merubah bentuk objek dengan arrow tool **Edit points**

Merubah Bentuk Objek dengan Subselection Tool

Merubah bentuk suatu objek dengan menggunakan Subselection tool sangatlah mudah dan menyenangkan, karena dengan subselection tool Anda dapat merubah suatu objek tool menjadi suatu objek yang Anda inginkan. Lihat gambar dibawah ini yang telah dipilih dengan menggunakan subselection tool.

Gambar q.b. merubah bentuk objek dengan subselection tool

Dengan menggunakan subselection tool maka objek diatas dapat diubah menjadi objek baru (seperti gambar dibawah ini).

Gambar q.c.Objek yang telah diubah