Dasar – Dasar Pewarnaan Objek Pada Flash MX

Untuk memberikan efek yang baik pada suatu animasi ada kalanya kita harus mengatur warna suatu objek agar terlihat menarik. Dalam pewarnaan suatu objek pada Flash MX kita dapat 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*)

Jika Anda menginginkan animasi yang Anda buat mempunyai tampilan menarik dan indah, maka
Anda harus memberi efek warna yang baik pula. Oleh karena itu kali ini kita akan belajar bagaimana memberikan efek warna pada suatu objek agar terlihat lebih indah.

Memberi warna dengan Color Mixer & Color Swatches

Untuk memberi efek warna pada objek pada Flash MX hanya membutuhkan 2 color tool, yaitu: Color Mixer & Color Swatches. Saat ini kita akan membahas tentang bagaimana cara menggunakan tools tersebut.

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).

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 warnapada outline, Anda harus menggunakan *ink bottle tool*.

Pada pojok kanan window color mixer terdapat **R**, **G**, **B** (yang biasa disebut sebagai penentu warna).

- **R(Red)** digunakan untuk memberi nilai seberapa besar kemerahan warna objek tersebut.
- **G(Green)** digunakan untuk memberi nilai seberapa besar kehijauan warna objek tersebut.
- **B(Blue)** digunakan untuk memberi nilai seberapa besar kedalaman warna biru pada objek tersebut.
- **Alpha** memberi efek warna transparan pada objek yang dituju.

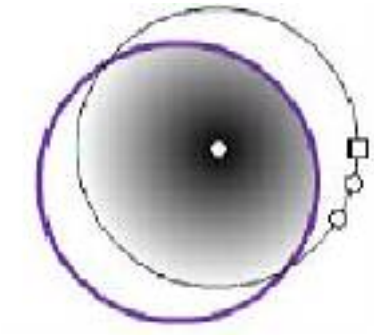
Pada color swatches untuk memberi warna pada object prinsipnya sama saja dengan color mixer, yang membedakannya yaitu kalau pada color mixer Anda dapat mencampurkan berbagai warna sekaligus memodifikasinya menjadi suatu efek warna sesuai dengan keinginan Anda. Tetapi kalau pada color swatches efek warna sudah ditentukan oleh system. Melalui color mixer Anda dapat membuat warna baru di color swatches.

Mengatur Tata letak warna pada Objek

Untuk mengatur tata letak warna pada objek dapat menggunakan tool yang bernama *Fill Transform Tool*.

Cara menggunakannya yaitu:

1. Pilih seluruh area dari objek tersebut. Kemudian pilih Fill Transform Tool dari Tools Box.
2. Setelah itu klik kembali objek yang akan diatur warnanya. Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



Selain cara-cara diatas Anda masih dapat mengontrol warna lewat tools box. Hanya saja warna pilihan untuk outline beserta fill bersifat solid. Kunci kesuksesan dalam membuat suatu animasi bersifat interaktif terletak dalam pengaturan warnanya. Jika Anda memberikan warna yang solid saja pada animasi Anda maka animasi yang Anda buat tersebut akan terlihat kurang menarik. Karena itu efek warna sangat diperhitungkan dalam pembuatan suatu animasi.