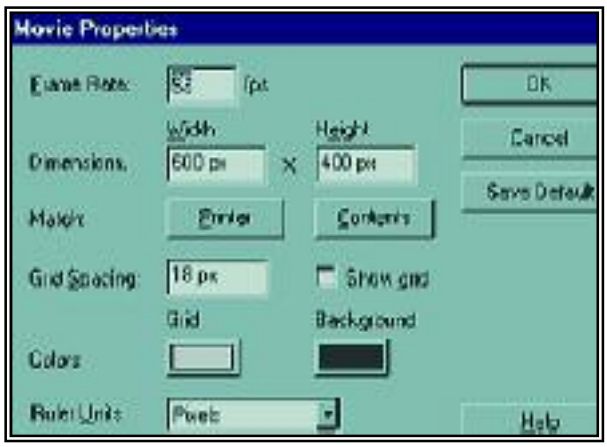
MOVIE PROPERTIES

Untuk persiapan sebuah movie kita perlu mengatur beberapa parameter yang menentukan bagaimana movie tersebut berjalan.



Frame Rate, menunjukkan berapa cepat movie berjalan, dengan nilai dfeault 12 frame per detik. Untuk penggunaan pada internet harap diingat bahwa kecepatan mesin pengguna tidaklah sama oleh karena itu sebaiknya tidak memaksakan penggunaan frame rate yang terlalu tinggi.

Dimensions, menentukan berapa lebar dan tinggi movie anda dengan **px** berarti pixel.

Grid Spacing dan ***show grid***, berarti lebar area grid, dan apakah anda akan menggunakan grid untuk memudahkan anda untuk mengatur posisi dan dimensi obyek

Colors, menentukan warna latar belakan movie anda.

tip: Manfaatkan peran frame rate untuk menentukan tempo bagi mvie anda, kombinasikan waktu frame rate dengan jumlah frame pada timeline sehingga movie anda bisa mnejadi lebih dinamis.

Bila movie anda adalah sebuah film, maka scene adalah episodenya, dengan scene kita bisa mengatur susunan adegan dalam movie kita. Dengan demikian akan lebih terorganisir terutama bila melibatkan berbagai menu dan lompatan isi.
Scene hanya ada untuk memudahkan anda dalam mengorganisir, tidak berbeda dengan yang lainnya, kita bisa cut, paste, dan lain-lain.



Dalam Flash MX kita dengan mudah dapat pindah dari satu scene ke scne lainnya dengan tombol yang terlihat pada gambar. Klik kemudian pilih scene yang anda inginkan.



Untuk membuat sebuah scene baru, gunakan insert/scene/ kemudian masukkan parameter scene gara memudahkan anda mengenalinya.

tip: Biasakan menggunakan scene untuk setiap perbedaan isi pada movie anda, misalkan untuk pembukaan, isi, dan penutup**.**

tip: Scene dapat diduplikasi sehingga bila anda menginginkan beberapa peristiwa yang sama urutannya, namun berbeda beberapa propertinya...buat dahulu base-nya kemudian duplicate, dan terapkan perubahan yang anda inginkan.

MOVIE CLIPS

Adalah salah satu jenis simbol, namun sering terjadi kekeliruan dengan ***movie***.

Movie adalah keseluruhan file shockwave anda, sementara ***movie clips*** merupakan bagian yang lebih kecil lagi, yakni sejenis simbol yang boleh dikatakan merupakan sejenis movie di dalam movie, eh jangan bingung loh :) gampang aja kok. Misalnya anda menyusun sebuah movie seperti yang saya punya di bagian **depan**, nah terdapat sebuah struktur yang terus menerus berputar sepanjang movie,nah itulah ***movie clips***, simbol. Salah satu bentuk simbol yang lain adalah ***graphics***, juga memiliki ***time line*** seperti ***movie clips*** bedanya bila ***movie clips*** akan terus bermain meski frame telah berakhir atau anda menggunakan actions stop, sementara ***graphics*** akan berhenti.

