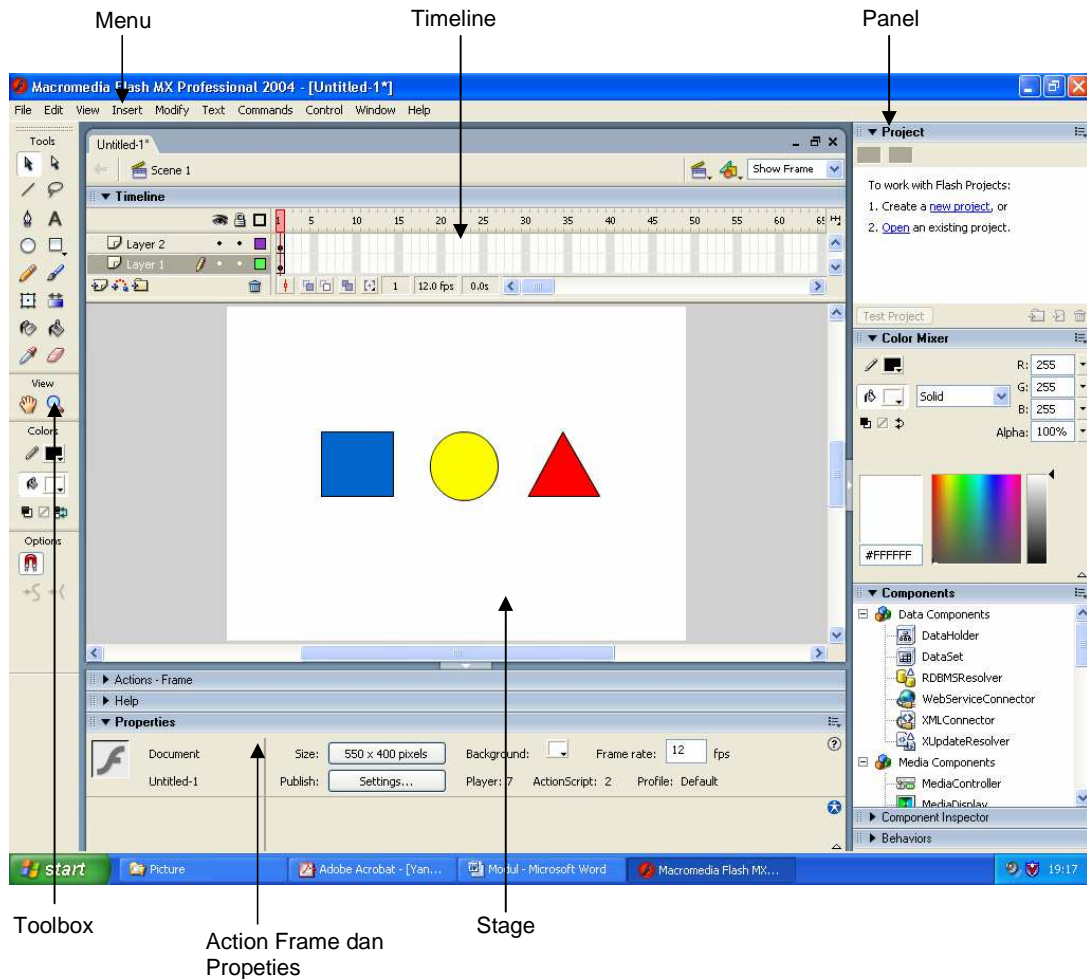


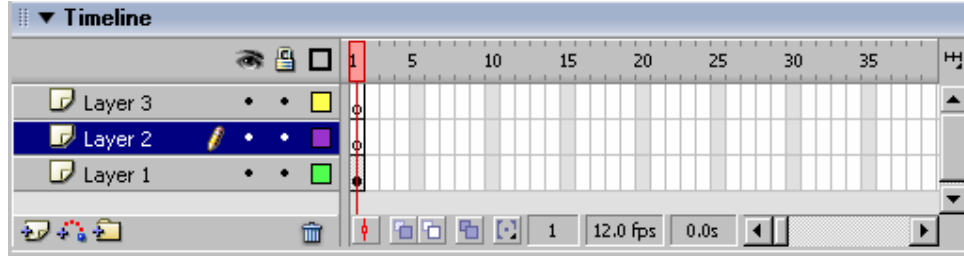
# AREA KERJA DAN TOOLS FLASH

## A. Area Kerja Flash MX

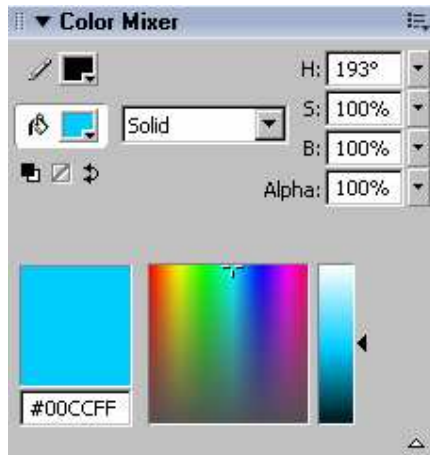


Area gambar pada Flash MX Profesional 2004 terdiri dari beberapa bagian:

1. **Menu**, berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam Flash.
2. **Stage**, adalah dokumen atau layer yang akan digunakan untuk meletakkan atau membuat obyek-obyek dalam Flash.
3. **Timeline**, berisi frame-frame yang dapat dipergunakan untuk mengatur pewaktuan, scenario dan lapisan (layer).



4. **Toolbox**, berisi tool-tool yang berfungsi untuk membuat gambar, memanipulasi obyek yang terdapat dalam stage. Toolbox memiliki empat macam bagian : Tools, View, Color dan Options.
5. **Panels**, berisi control fungsi yang dipakai dalam flash, yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari obyek atau animasi secara cepat dan mudah. Seperti jika Anda akan mengedit warna obyek, dapat diatur dengan color mixer.



6. **Action 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.
7. **Properties**, merupakan window yang digunakan untuk mengatur property dari objek yang Anda buat.

### B. Tool dan Toolbox

Bagian tool berisi alat-alat yang digunakan untuk menggambar obyek pada stage, memberikan warna, memodifikasi dan memilih obyek.



**Arrow tool**, digunakan untuk memilih suatu obyek atau untuk memindahkannya.



**Subselection tool**, digunakan untuk merubah suatu obyek dengan edit points.



**Line tool**, digunakan untuk membuat suatu garis di stage.



**Lasso tool**, digunakan untuk memilih sebagian atau bagian tertentu di obyek yang akan diedit.



**Pen tool**, digunakan untuk menggambar dan merubah bentuk suatu obyek dengan menggunakan edit points (lebih teliti & akurat).



**Text tool**, digunakan untuk menuliskan kalimat atau kata-kata.



**Oval tool**, digunakan untuk menggambar sebuah lingkaran.



**Rectangle tool**, digunakan untuk menggambar sebuah segiempat.



**Pencil tool**, digunakan untuk menggambar sebuah obyek sesuai dengan yang Anda sukai. Tetapi setiap bentuk yang Anda buat akan diformat oleh Flash MX menjadi bentuk sempurna.



**Brush tool**, fungsinya sama dengan Pencil tool. Tetapi brush tool ini bentuk garisnya dapat dirubah sesuai denan keinginan kita.



**Free transform tool**, digunakan untuk memutar (rotate) obyek yang Anda buat atau mengubah bentuk obyek menjadi bentuk lain.



**Fill transform tool**, dipergunakan untuk pengaturan warna terang dan gelap.



Ink bottle tool, dipergunakan untuk memberi warna garis tepi obyek.



Paint bucket tool, dipergunakan untuk memberi warna dasar obyek.



Eyedropper tool, dipergunakan untuk mengidentifikasi warna atau garis dalam obyek.



Erase tool, digunakan untuk menghapus obyek yang Anda bentuk.



Zoom tool, digunakan untuk memperbesar tampilan obyek pada stage.

Hand tool, digunakan untuk menggerakkan suatu tampilan obyek pada stage tanpa merubah posisi obyek tersebut pada stage.



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

**Fill Color,** digunakan untuk memberi warna objek.

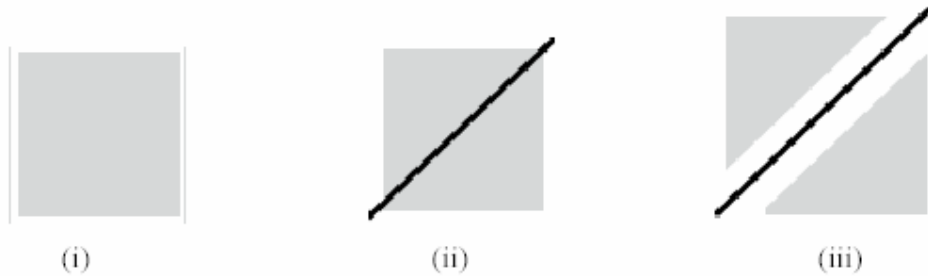
**Swap Colors,** digunakan untuk menukar warna objek(Fill Color) dengan warna border / garis(Stroke Color).

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

# TEKNIK MENGGAMBAR FLASH

## A. Membelah Obyek dengan Line Tool

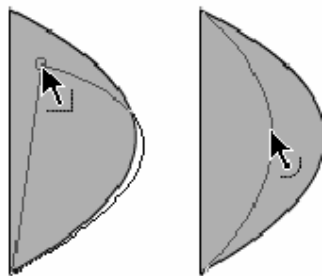
Selain itu dalam pemotongan gambar melalui Flash MX tools sangatlah mudah, karena Anda dapat menggunakan berbagai macam cara. Misalnya dalam memotong sebuah fill dengan menggunakan line tool.



*Gambar (i) merupakan fill yang belum dipotong dengan line tool, (ii) merupakan fill yang dipotong dengan line tool, (iii) merupakan fill yang telah terbelah menjadi dua.*

## B. Merubah Bentuk Obyek dengan Arrow Tool

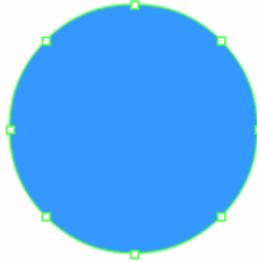
Merubah dalam flash mx sangatlah mudah dan efisien. Untuk mengubah bentuk suatu obyek Anda dapat menggunakan arrow tool. Dengan arrow tool Anda tinggal mengubah suatu obyek dengan menggerakkan outline (garis obyek) dari obyek tersebut.



*Gambar merubah bentuk obyek dengan arrow tool*

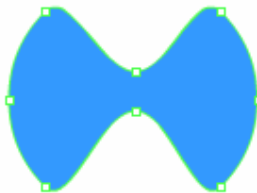
### C. Merubah Bentuk Obyek dengan Subselection Tool

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



Gambar q.b. merubah bentuk obyek dengan subselection tool

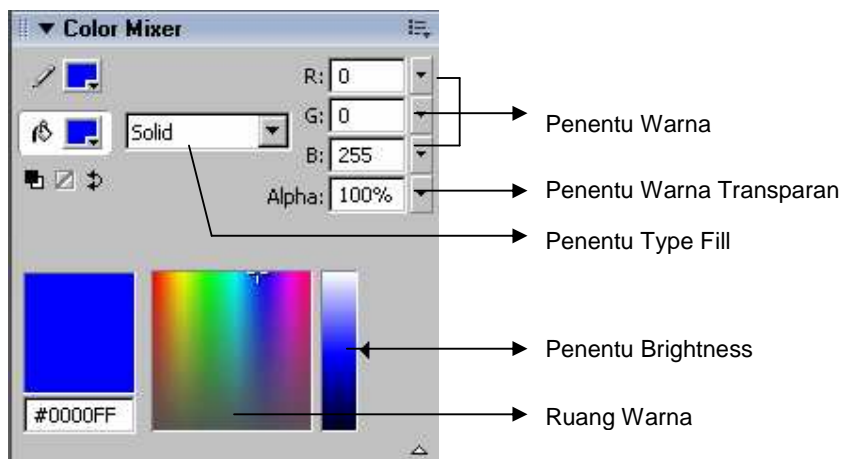
Dengan menggunakan subselection tool maka obyek diatas dapat diubah menjadi obyek baru (seperti gambar dibawah ini).



Gambar .Obyek yang telah diubah

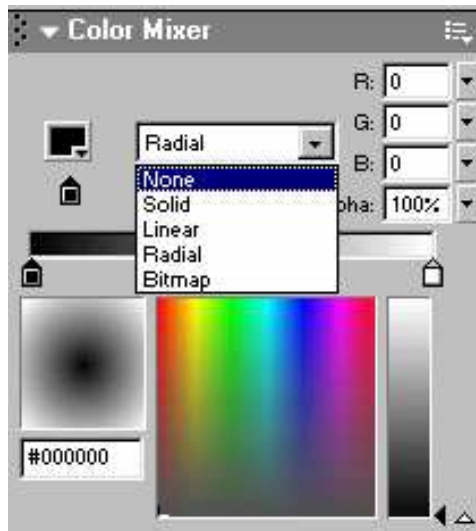
### D. Memberi warna dengan Color Mixer & Color Swatches

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

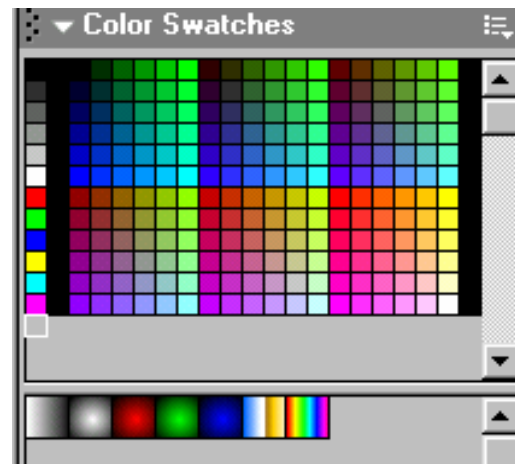


Didalam Color mixer terdapat 5 macam type fill:

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).





Gambar Color Mixer



Gambar color swatches

**Color swatches** digunakan 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.

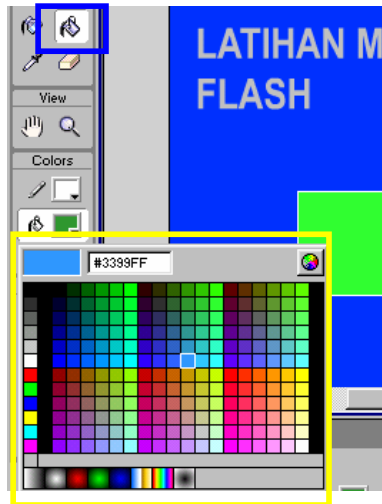
### **Pengaturan warna objek melalui Tool Box**

Gunakan paint bucket tool  untuk memberi warna pada fill objek. Untuk memberi warna pada outline, Anda harus menggunakan *stroke color* .

Cara mengubah warna fill dan outline :

- Klik icon *paint bucket tool*

- Tentukan warna fill (Fill color).



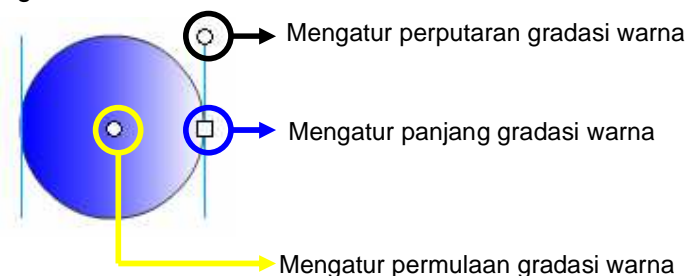
- Kemudian Klik obyek yang akan diganti warnanya. Maka obyek akan berganti warna sesuai warna fill tadi.

### E. Mengatur Tata letak warna pada Obyek

Untuk mengatur tata letak warna pada obyek dapat menggunakan tool yang bernama *Fill Transform*

*Tool*. Cara menggunakannya yaitu:

1. Pilih seluruh area dari obyek tersebut. Kemudian pilih Fill Transform Tool dari Tools Box.
2. Setelah itu klik kembali obyek yang akan diatur warnanya.
3. atur pewarnaan sesuai selera dengan merubah tata letak dari setiap
4. Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah ini



**Gambar 3. Object yang diatur warnanya**

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.

## SEKILAS TENTANG TEXT

---

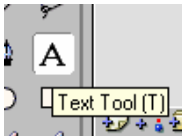
Teks (Istilah dalam flash dikenal dengan type atau ketikan) dapat ditampilkan dengan efek-efek yang menarik. Teks juga merupakan bagian dari obyek yang dapat dianimasikan. Teks dapat diperpanjang dan diperpendek atau diperbesar diperkecil, atau sebaliknya seperti pada obyek-obyek yang lain.

Ada tiga jenis field teks dalam Flash, yaitu Static Text, Dynamic Text dan Input Text.

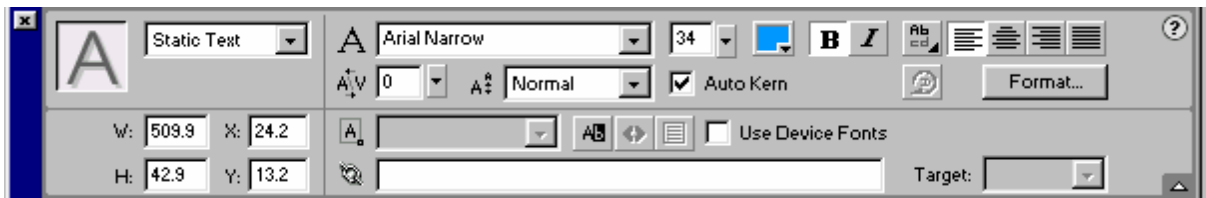
**Static Text**, adalah teks yang didalam pengoperasiannya tidak akan mengalami perubahan secara dinamis. Sebagai contoh, teks yang ditampilkan secara statis atau diam maupun teks yang dianimasikan secara gerak saja tanpa mengubah bunyi tulisan itu secara otomatis.

**Dynamic Text**, merupakan teks yang didalam pengorasiannya akan mengalami perubahan-perubahan secara dinamis sesuai dengan masukan perintah yang diberikan. Contohnya, teks yang menampilkan score pada papan score hasil pertandingan olah raga, jadwal kedatangan pesawat, tampilan jam digital dll.

**Input Text Fields**, test field yang memungkinkan user memberikan masukan teks. Selanjutnya masukan tersebut akan ditindak-lanjuti dengan aksi-aksi tertentu sesuai dengan *script* yang dimasukkan. Musalnya menghitung nilai masukan angka dan menampilkan dalam bentuk aksi yang lain.



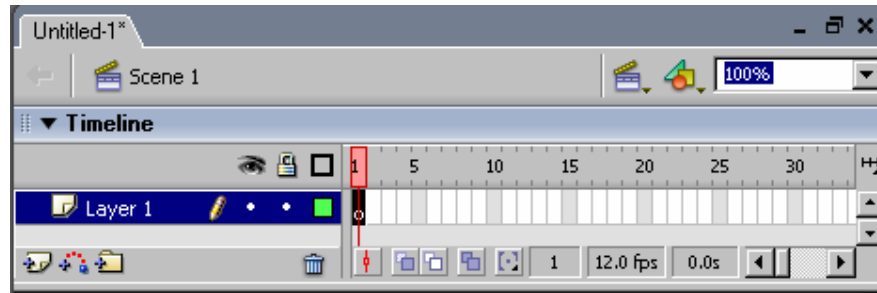
### Text Tool



### Text Properties

# TIMELINE, LAYER, FRAME AND SCENE

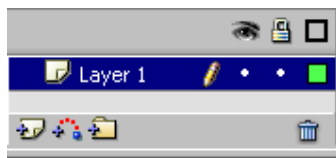
## A. Time line



Timeline berisi layer dan frame yang berfungsi untuk mengontrol objek yang akan dianimasikan. Time line merupakan bagian dari flash yang berfungsi sebagai pengatur urutan tampilan yang berdasarkan frame.

## B. Layer

Layer seperti lembaran-lembaran film yang berisi gambar actor yang akan dianimasi. Dalam satu film terdapat lebih dari 1 layer. Setiap kali Anda membuka sebuah file movie yang baru, disitu akan tersedia sebuah layer sebagai modal awal. Sehingga Anda bisa menambahkan layer, apabila menginginkan lebih dari satu layer.

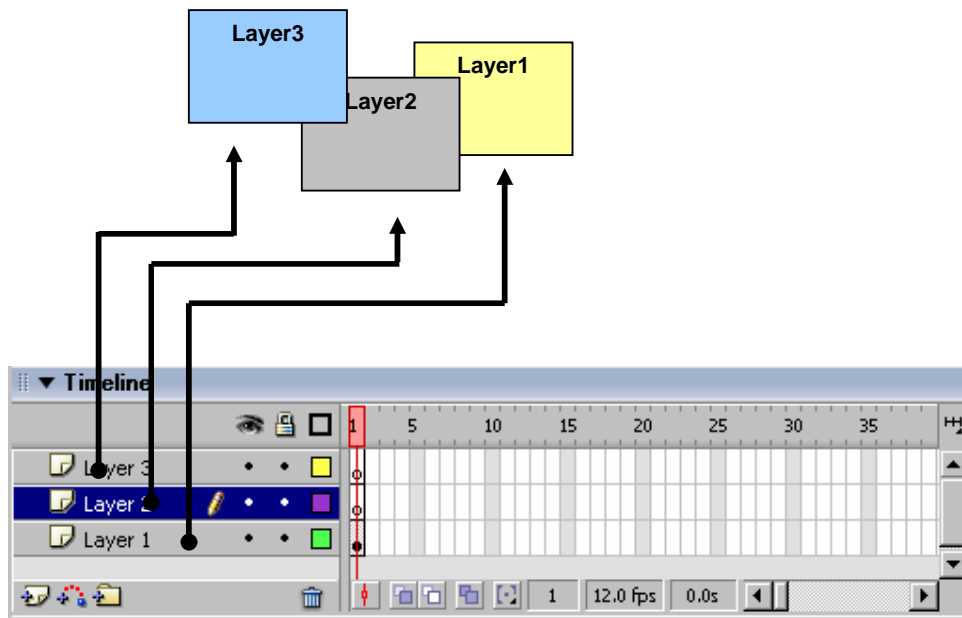


Kegunaan layer antara lain yaitu; untuk membuat animasi lebih dari satu, untuk mengorganisasikan elemen-elemen dalam satu movie, agar tidak terjadi pengirisan antara satu objek dengan objek yang lainnya, agar bisa menemukan objek lebih cepat dan mudah, dan lain sebagainya.

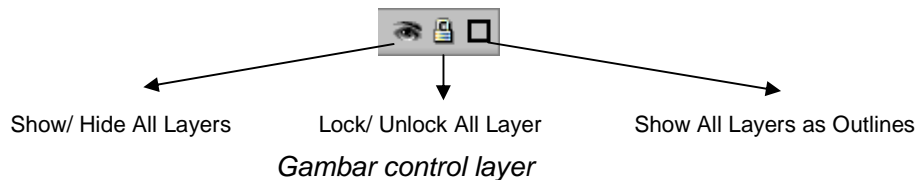
Layer adalah bagian yang memungkinkan kita untuk memberikan nama atau identitas lain (Normal, Guide, Guided dan Mask) yang berguna untuk memberikan efek pada tampilan yang dibuat. Selain itu, pengguna layer dimaksudkan untuk memberikan tingkatan atau hirarki dari gambar yang dibuat.

Membuat Layer

untuk membuat layer dapat meng-klik Insert → Timeline → pilih Layer. Atau dapat melalui icon layer baru.

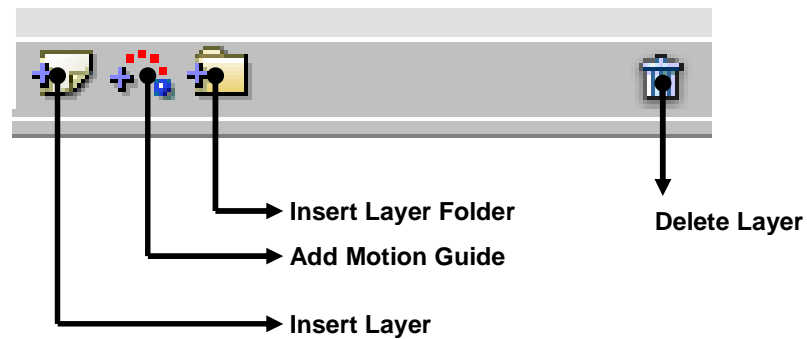


Perhatikan susunan layer di atas, nampak bahwa layer 3 berada pada posisi paling atas kemudian disusul layer 2, layer 3. pola susunan layer di atas memudahkan kita untuk membuat gambar animasi satu kemudian bersembunyi (dibelakang) pada layer lain. Layer yang paling atas akan menutupi layer yang berada dibawahnya, begitu seterusnya.



Gambar di atas merupakan control later. Show/ Hide All Layers untuk menyembunyikan atau menghilangkan semua gambar obyek yang berada di semua layer. Lock/ Unlock All Layer untuk mengunci semua layer, agar layer tertentu yang dapat diedit. Show All Layers as Outlines untuk menampilkan warna strokenya.

Untuk membuat sebuah gambar pada layer Anda tinggal memilih layer yang mana yang akan digunakan kemudian Anda tinggal buat gambar atau tulisan sesuai dengan yang diinginkan. Namun perlu diperhatikan bahwa setiap obyek memiliki pewaktuan yang berbeda (timing). Hal tersebut sangat bergantung dari scenario yang anda buat.

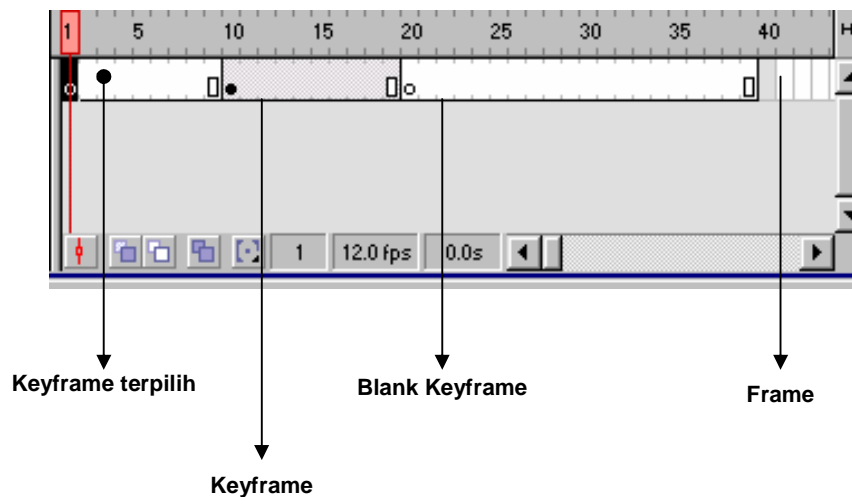


Dalam pengaturan layer kita akan menjumpai ikon seperti diatas, kegunaan dari ikon-ikon tersebut adalah :

- Insert Layer : untuk menambah layer
- Add Motion Guide : untuk menjadikan layer tertentu sebagai guide layer
- Insert Layer Folder : untuk menambah layer folder
- Delete Layer : untuk menghilangkan (mendelete layer)

### C. Frame

Merupakan bagian dari layer, tempat meletakkan gambar. Frame digunakan untuk menentukan jeda (tenggang) waktu obyek untuk beranimasi.



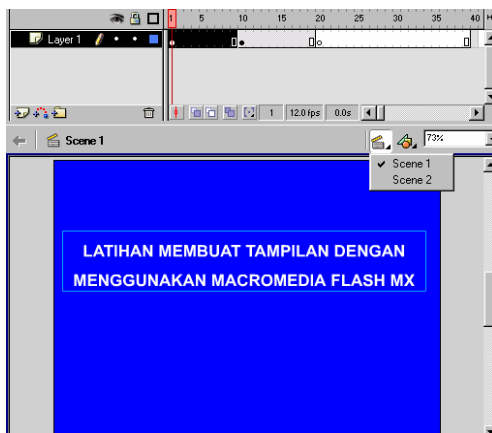
**Frame** diumpamakan seperti film dimana kumpulan gambar disusun kemudian dimainkan secara berurutan sehingga gambar tersebut terlihat bergerak.

**Keyframe** artinya kunci dari berbagai frame dimana frame tersebut berisi gambar (gambar diam ataupun gambar beranimasi) dan sebagai tempat untuk meletakkan action script (bahasa program dari flash).

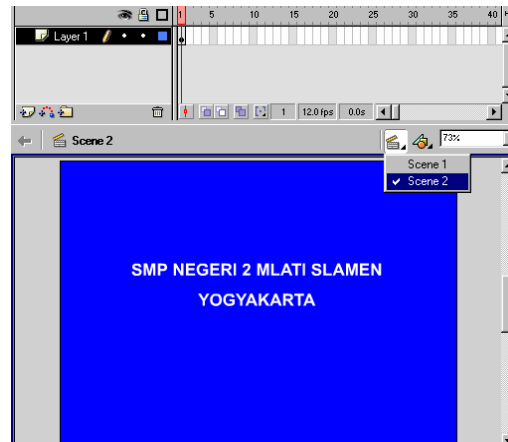
**Blank keyframe** artinya keyframe yang belum berisi objek, atau keyframe yang masih kosong.

#### D. Scene

Scene kita umpamakan seperti bagian adegan dari sebuah film dimana setting latar dan pemainnya dapat berbeda. Di flash scene merupakan bagian-bagian dari sebuah projek yang berisi kumpulan layer, gambar animasi maupun tombol, pada setiap scene, gambar, animasi objek dan tombol dapat berbeda-beda sesuai dengan skenario bahan yang ingin kita buat.



Scene 1

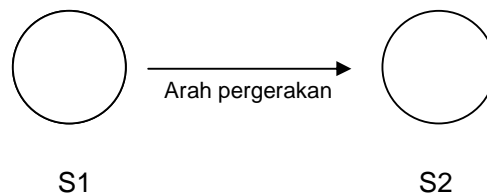


Scene 2

# TEKNIK ANIMASI FLASH

## A. Animasi Gerak (Motion Tween)

Animasi gerak atau lebih dikenal dengan Motion tween merupakan model animasi yang sangat mendasar. Motion tween adalah perintah untuk membuat gerakan dalam satu layer. Motion tween ada untuk memudahkan kita membuat gerakan dari satu titik ke titik yang lain.



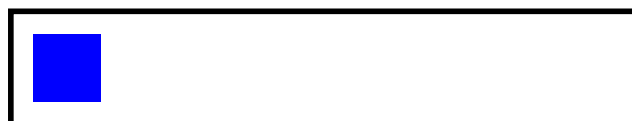
Proses pergerakan dari obyek dapat didefinisikan menjadi berdasarkan bentuk (shape) atau berdasarkan gerakan (motion).

Adapun langkah-langkah membuat motion tween:

1. Buatlah sebuah gambar oval pada layer1, frame1.
2. Kemudian perpanjang time framenya sampai 25, selanjutnya klik kanan dan pilih create motion tween.
3. Pada time frame 25 klik kanan dan buat *keyframe*. Apabila benar time frame akan nampak seperti dibawah ini:
4. Dari keyframe 25 lakukan perpindahan obyek oval ke kanan (sesuai keinginan).
5. Jalankan dengan perintah **Control Test Movie** atau dengan **Ctrl+Enter**.

Latihan motion tween :

- buatlah persegi panjang di layer 1 dengan tebal garis 2,5, warna fill putih
- buat layer 2 dan buat bujursangkar dengan warna biru di sebelah kiri persegipanjang, lihat gambar



- kemudian klik kanan pada layer 1, pilih **create motion tween**

- klik kanan pada layer 30 dan pilih **insert keyframe** baik untuk layer persegi panjang maupun bujursangkar.
- Pindahkan posisi bujursangkar ke sebelah kanan persegi panjang pada frame 30



- apabila cara membuat motion tween anda benar maka time line akan berbentuk seperti berikut ini :



- apabila caranya salah maka akan tampil sebagai berikut :



- jalankan movie (Ctrl + Enter)

### ANIMASI TRANSPARAN

- coba ubah bujursangkar pada frame ke 30 dengan klik gambar bujursangkar
- kemudian pilih properties, pilih tab color dengan pilihan alfa
- isikan alfa sebesar 10%
- kemudian jalankan movie. (animasi transparan)

### ANIMASI ROTATE

- coba ubah propereti motion tween bujursangkar pada frame 1 dengan klik frame 1 kemudian klik properties.
- Ubahlah pada propereties untuk tab rotate dengan model CW.
- Kemudian jalankan movienya

### B. Animasi Bentuk (Shape tween)

Animasi ini lebih dikenal dengan Shape tween, yaitu animasi dengan mengubah bentuk atau mengganti suatu bentuk ke bentuk yang lain. Perubahan dapat berupa perubahan bentuk, obyek menjadi tulisan atau sebaliknya, perubahan

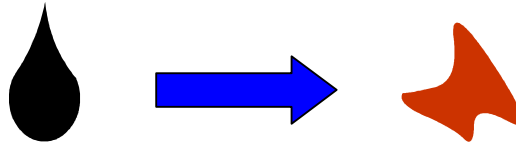
dari bentuk satu ke obyek yang lain (misalnya dari kotak menjadi lingkaran atau sebaliknya).

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Buatlah sebuah rectangle tool.
2. Klik pada frame 25, lalu klik kanan dan pilih Insert → Blank Keyframe.
3. Pada frame 25 buat gambar lingkaran dengan Oval tool.
4. Kemudian kembali ke frame 1 dengan cara meng-klik pada frame 1. selanjutnya pada properties pilihlah **shape** pada bagian **tween**.
5. Jalankan animasi.

Latihan :

1. membuat perubahan bentuk



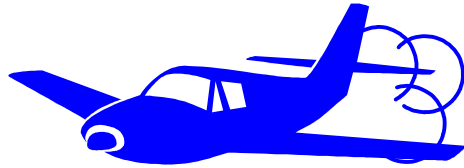
- buatlah bentuk tetesan air seperti gambar diatas pada frame 1
  - buatlah bentuk pecahan air seperti gambar diatas pada frame 30
  - tempatkan gambar tetesan air diatas gambar pecahan air, buat agar posisinya sesuai.
  - Klik pada frame 1
  - Lihat ke panel **properties**
  - Ubah pada tween => **shape**
  - Jalankan animasi
2. perubahan dari bentuk ke tulisan (bunga menjadi tulisan)
    - buat gambar bunga pada frame 1
    - buat tulisan nama anda pada frame 30
    - klik tulisannya
    - klik menu modify
    - klik break appart sebanyak 2 kali
    - klik pada frame 1
    - lihat ke properties
    - ubah tween menjadi mode **shape**
    - jalankan animasi

**C. Animasi Jalur (Motion Guided Tween)**

Animasi jalur atau Motion Guided Tween adalah obyek yang bergerak mengikuti suatu jalur tertentu yang telah ditentukan pada layer guide.

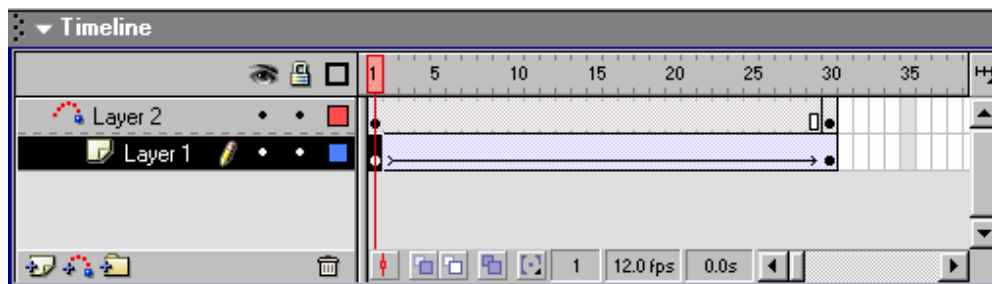
Adapun langkah-langkah membuat motion guided tween:

1. Buatlah sebuah gambar pesawat seperti berikut ini:

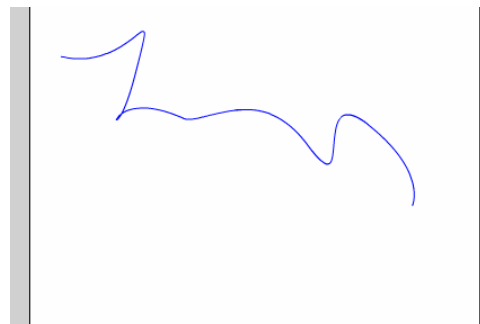


caranya :

- ketik huruf **J** pada stage
  - ubah jenis huruf menjadi **webdings**
  - kalau huruf sudah berubah menjadi pesawat kemudian klik pada menu **modify**, pilih **break apart** (gambar pesawat telah menjadi bentuk gambar)
2. Klik menu **Add Motion Guided**, maka akan muncul layer baru (layer guide) di atas layer 1. posisikan layer 1 di dalam guide layer, perhatikan pada gambar berikut:

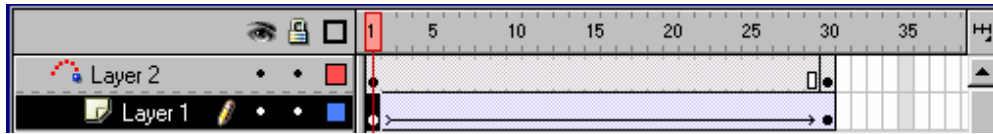


3. gambarkan garis yang menandakan jalur perpindahan pesawat pada guide layer dengan menggunakan pen tool.

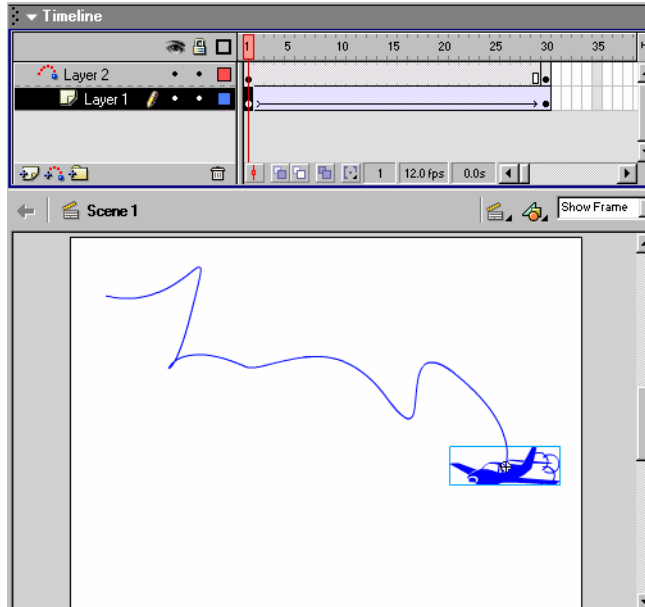


4. Klik pada layer 1 frame 1, klik kanan, lalu pilih **create motion tween**.

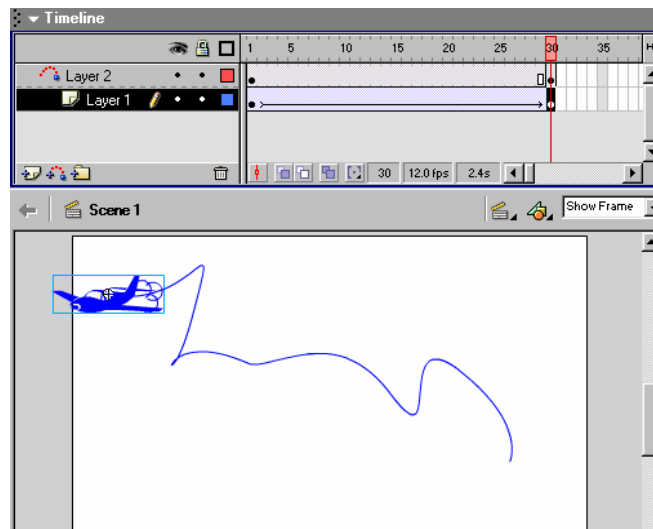
5. klik pada masing-masing layer (layer 1 dan guide layer), buat **keyframe** yang sama (missal di frame 30).



6. klik pada layer 1 frame 1, pindahkan pesawat pada jalur perpindahan awal, missal dari kanan.



7. klik pada layer 1 frame 30, pindahkan pesawat pada titik akhir perpindahan/ tepat pada garis akhir pada guide layer.



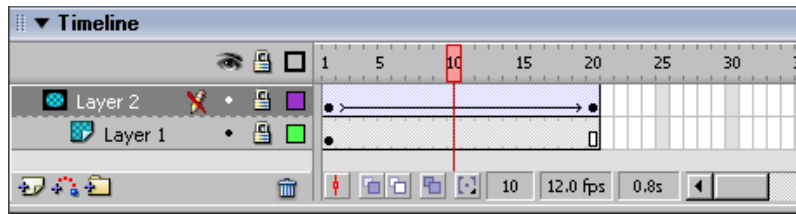
8. jalankan animasinya

**D. Animasi Masking**

Animasi masking merupakan animasi obyek yang menutupi obyek lain sehingga obyek yang menutupi akan terlihat transparan. Animasi ini sangat berguna apabila kita membuat semacam penegasan daerah tertentu (spot area).

Langkah-langkah membuat animasi masking:

1. Buatlah sebuah tulisan MASKING AREA dengan text tool. Kemudian pada layer 1 frame 40, buat Frame.
2. Buatlah gambar lingkaran dari Oval tool pada layer 2 dan buat create motion tween.
3. Pada frame 40 layer 2 insert Keyframe, kemudian pindahkan gambar lingkaran ke ujung tulisan MASKING AREA.



4. Klik kanan layer 2 dan pilih Mask.
5. Jalankan animasi

Hasil animasi:

**ASIF**