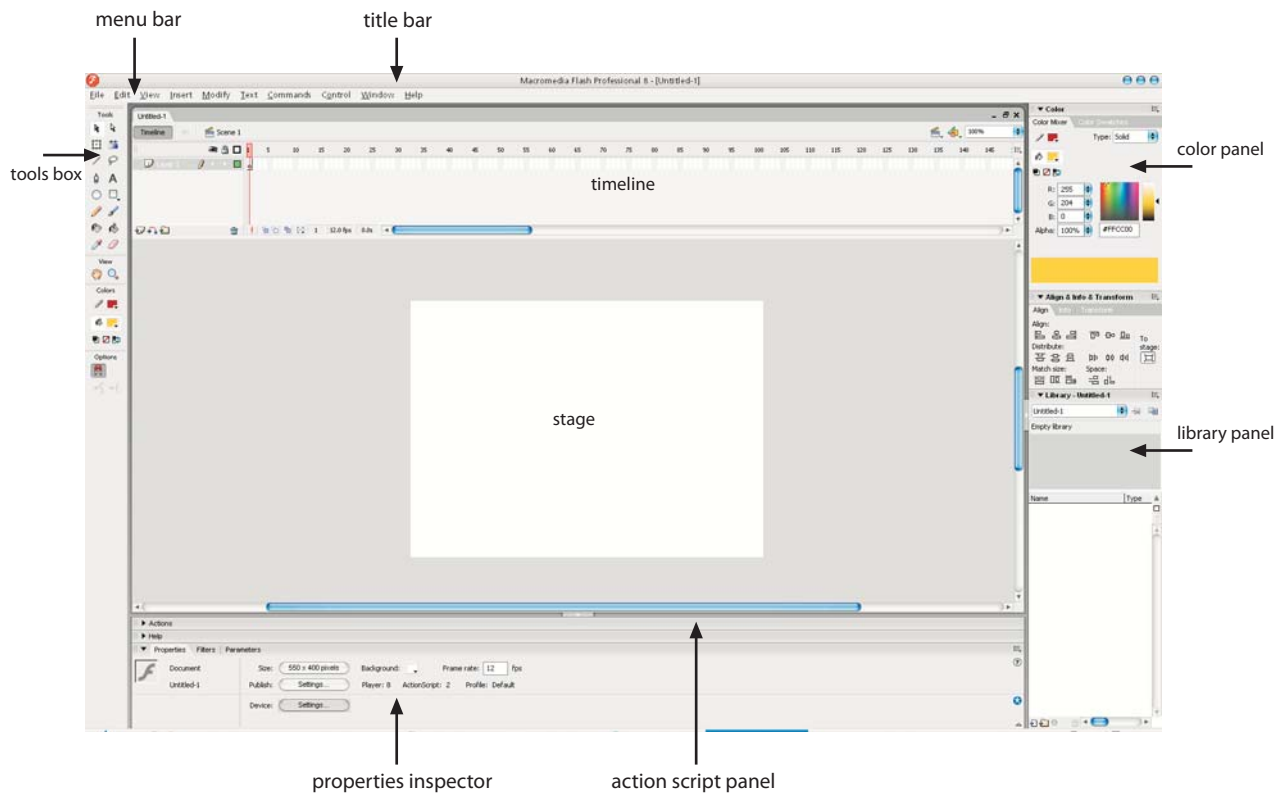


Software : Flash MX  
Last Update : des.2007  
Level : Basic

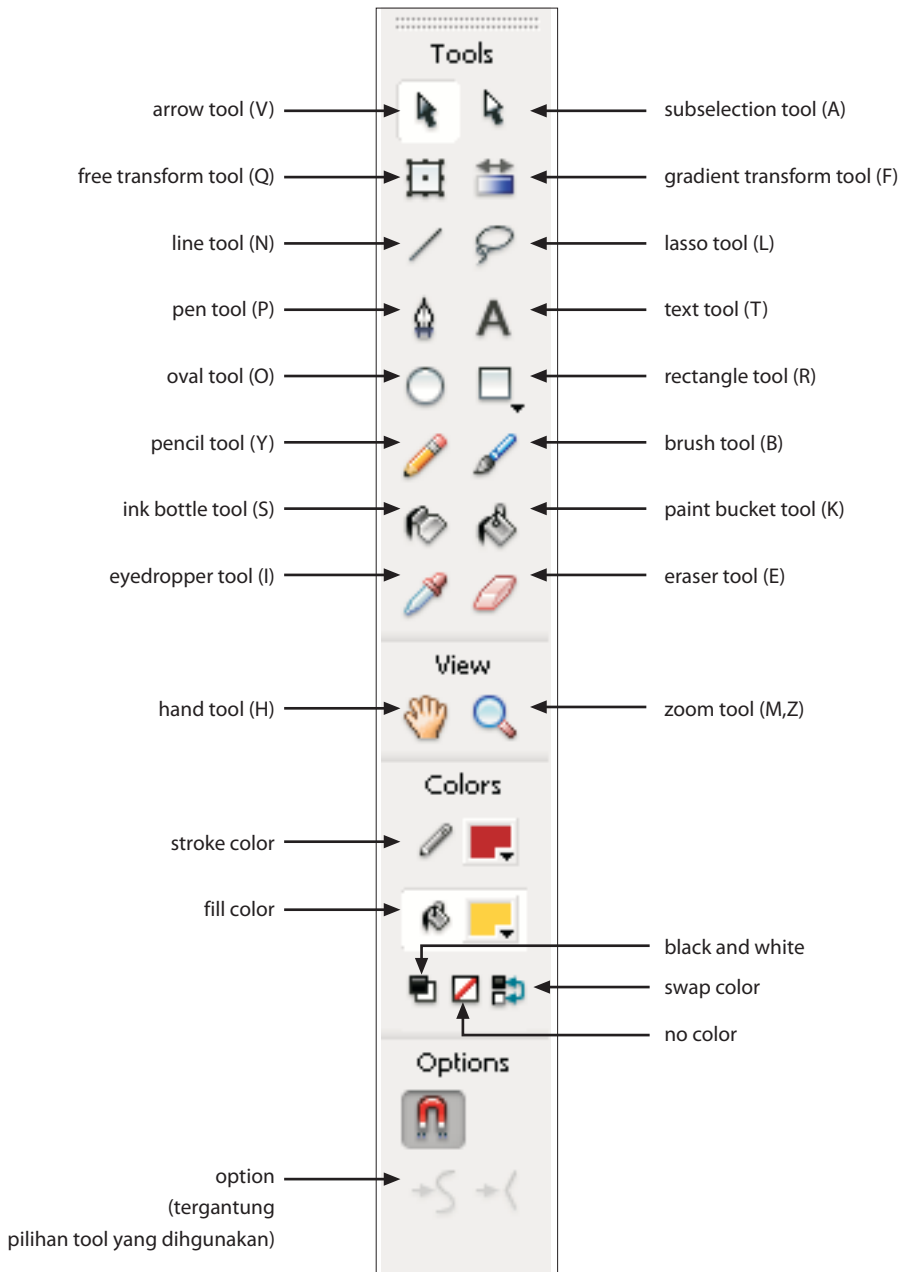
Macromedia Flash adalah software aplikasi untuk membuat animasi vektor dan image, biasanya digunakan untuk membangun sebuah situs web yang interaktif dan dinamis. Keunggulan Flash adalah pada ukuran final filenya yang kecil, sehingga dapat di download secara cepat pada tampilan web.

Tampilan antar muka flash



- Title bar --> Baris informasi berupa judul movie.
- Menu bar --> Kumpulan menu-menu dalam kategori tertentu: File, Edit, View, etc.
- Tool Box --> Kumpulan tool-tool untuk aplikasi menggambar, seleksi, text, etc.
- Stage --> Area yang nantinya bakal ditampilkan sebagai flash movie.
- Time Line --> Tempat mengatur tiap-tiap object yang dipisahkan dalam layer.
- Color Panel --> Panel untuk mengubah dan mengedit warna.
- Library Panel --> Kumpulan File / Movie Clip yang digunakan dalam Flash Movie.
- Properties Inspector --> Informasi-informasi berupa posisi, ukuran, etc
- Action Script Panel --> Tempat meletakkan perintah-perintah program yang disebut dengan action script

Tampilan tool box

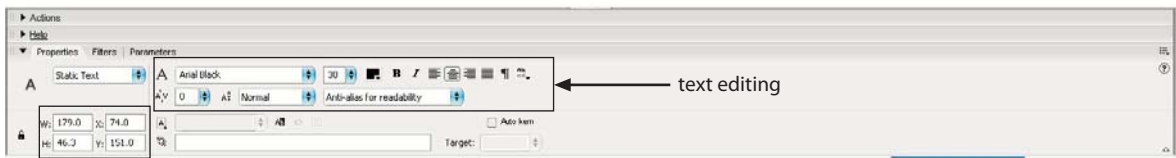


**Tampilan properties inspector**

Properties inspector untuk stage

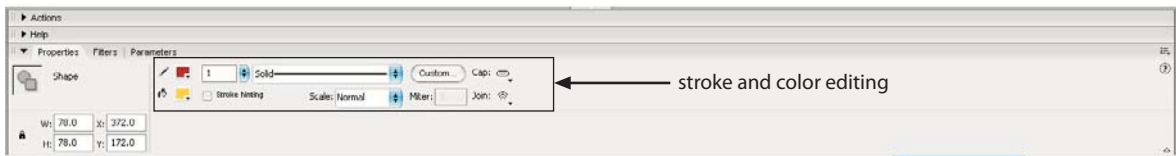


Properties inspector untuk text



↑ position + scala

Properties inspector untuk object lingkaran



← stroke and color editing

Selain itu terdapat juga beberapa flash panel:

Design Panels (biasa digunakan untuk aspek visual sebuah object):

- Align (Ctrl+K), panel untuk mengatur rata kanan-kiri-center.
- Color Mixer (Shift+F9), mengatur pewarna-an
- Color Swatches (Ctrl+F9), pemilihan warna.
- Info (Ctrl+I), menampilkan informasi object.
- Transform (Ctrl+T), memanipulasi size, rotation dan skew .

Development Panels (fokus kepada fungsi sampingan flash):

- Actions (F9), untuk editing action script
- Behaviors (Shift+F3) untuk mengaplikasikan action ke dalam object
- Components (Ctrl+F7) kumpulan komponen-komponen dalam flash.
- Components Inspector (Alt+F7) menentukan parameter dan propertis dalam component-

Debugger (Shift+F4)(untuk mengecek kesalahan dalam action script)

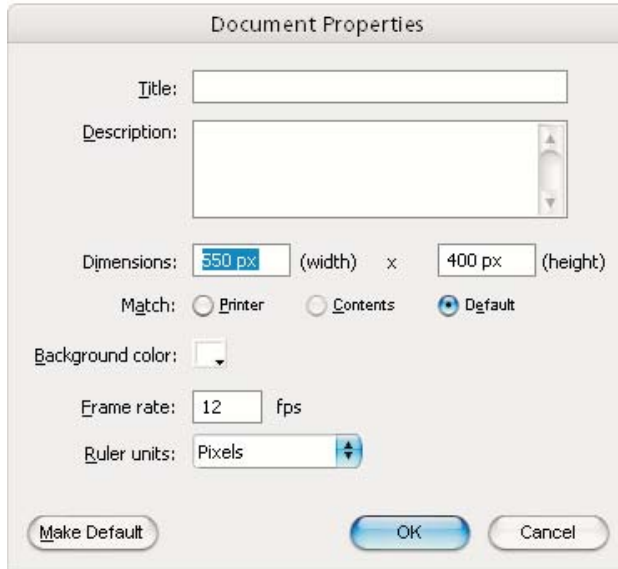
- Output (F2), menampilkan error dalam action script
- Web Services (PCCtrl+Shift+F10) menampilkan web service.

Other Panels The name is self-explanatory; these are the panels that are left over.

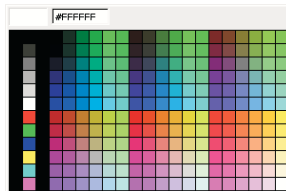
- Scene (Shift+F2) menampilkan kumpulan scenes.
- Accessibility (Alt+F2) untuk mengontrol the accessibility features of Flash.
- History (Alt+F10) mencatat apa yang sudah kita lakukan.
- Movie Explorer (Alt+F3) untuk mencari flash document, termasuk text, object dan action script.
- Strings (Alt+F11) mengubah Unicode text ke dalam other languages.
- Common Libraries , kumpulan beberapa komponen yang siap digunakan, contoh; button.

Untuk memulai sebuah flash movie:

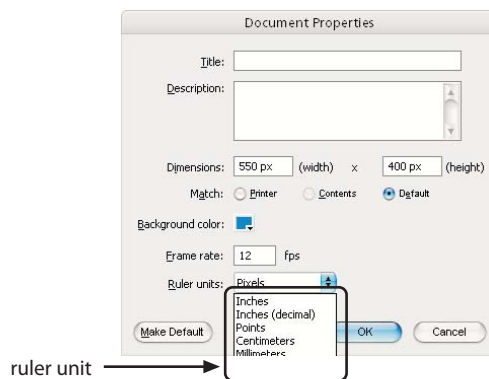
1. File > New
2. Modify > Document



3. Masukkan Judul flash movie di title
4. Masukkan size staginya di Dimension, ukuran default movie: 550 x 400 pixel
5. Untuk menentukan warna background color, klik kotak warna, maka akan tampil palet warnanya.



6. Set frame rate , menentukan banyaknya frame animasi dalam satu detik. Nilai default frame rate adalah 12 fps (frame per secon).
7. Ruler units: untuk memilih satuan ukuran unit yang akan digunakan.



Selain melalui modify > document, untuk mengedit property sebuah document, bisa dengan cara mengklik property panel, yang terletak di bagian bawah stage.



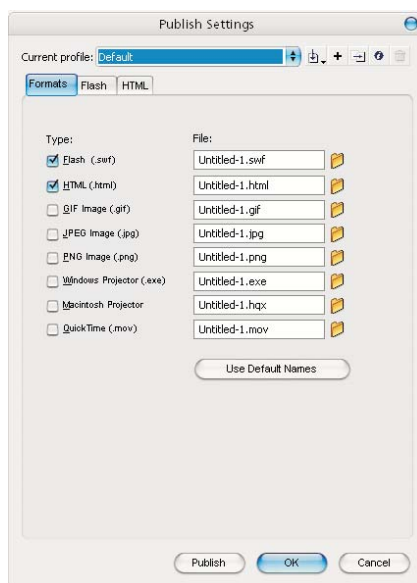
Jika masih dalam kondisi tidak aktif, maka pilih window > properties > properties (ctrl + F3)

Setelah selesai, jangan lupa di-save

File > save atau file > save as. File yang telah di-save masih berupa file \*.fla, artinya file ini hanya bisa dibuka di program flash. Nantinya file yang digunakan adalah berupa file \*.swf, untuk itu file ini perlu di publish terlebih dahulu.

Caranya:

1. File > Publish setting (Ctrl+Shift+F12), maka akan muncul panel seperti di bawah ini:



di bagian panel format ini, klik hanya yang flash (.swf), artinya kita hanya mempublish untuk format flash (\*.swf) saja, Jika kita meng-klik (\*.html), maka ketika di publish akan di dihasilkan 2 file, swf dan html (digunakan untuk website).

2. Klik panel "Flash" dan pilih flash versionnya. Mungkin lebih baik menggunakan versi yang umum, flash player 6 atau 7. Untuk jpeg quality, semakin ke kiri semakin kecil filenya, tapi kualitasnya turun.
3. Klik tombol "publish". Maka setelah di publish file tersebut bisa kita buka tanpa menggunakan program flashnya.