



101

TIP & TRIK

- Membongkar rahasia penggunaan fitur-fitur unik Flash CS5
- Ringan, santai, dan langsung bisa!

Flash CS5



101 TIP dan TRIK Flash CS5

Sanksi Pelanggaran Pasal 72
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
Tentang HAK CIPTA

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) atau Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp1.000.000 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp5.000.000.000 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagai dimaksud pada Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000 (lima ratus juta rupiah).

pustaka-indo.blogspot.com

101 TIP dan TRIK Flash CS5

Jubilee Enterprise

Penerbit PT Elex Media Komputindo



KOMPAS GRAMEDIA

pustaka-indo.blogspot.com

**101 Tip dan Trik
Flash CS5**

Jubilee Enterprise

©2010, PT Elex Media Komputindo, Jakarta

Hak cipta dilindungi undang-undang

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit PT Elex Media Komputindo

Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta 2010

121101581

ISBN: 978-979-27-8009-3

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia, Jakarta

Isi di luar tanggung jawab percetakan

Kata Pengantar

Flash CS5 lebih dikenal sebagai software andal yang bisa dipakai untuk membuat animasi-animasi berbasis vector. Animasinya bisa diaplikasikan di banyak tempat, mulai dari animasi website, animasi untuk film, dan animasi-animasi periklanan, serta banyak lagi.

Di dalam buku ini, Anda akan membaca 101 tip dan trik menggunakan Flash CS5, mulai dari cara-cara menemukan fitur-fitur unggulan, tersembunyi, dan unik serta khas. Buku ini cocok dipelajari bagi siapa pun yang baru mengenal Flash atau mereka yang sudah menggunakan software ini sejak lama.

Akhir kata, semoga buku ini bermanfaat buat Anda!

Yogyakarta, 4 Juni 2010

Gregorius Agung

Founder Jubilee Enterprise

<http://jubilee.ruangkerja.com>

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii

BAB 1 OPERASI DASAR DOKUMEN DAN USER INTERFACE FLASH CS5 1

1. Cara Jitu Lebih Menguasai Flash CS5	1
2. Membuat Dokumen Baru dari Template	3
3. Cara Cepat Mengetahui Fitur-Fitur Baru yang Ditawarkan dalam Versi CS5	5
4. Tidak Menampilkan Welcome Screen Saat Flash Setiap Kali Di-Launch	7
5. Membuat Wokspace Sendiri	8
6. Membersihkan Tampilan Area Kerja	9
7. Menambahkan File Video ke dalam Stage Animasi ...	10
8. Mengimpor File Photoshop dalam Bentuk Layer-Layer	12
9. Membuat Animasi Berformat Video	13
10. Mengekspor Artwork dalam Format JPEG	14
11. Cara Cepat Membuka Kembali Dokumen yang Baru Dibuka	16
12. Menutup Semua Dokumen yang Dibuka Secara Serempak	17

BAB 2 PANEL LIBRARY, OBJEK, SYMBOL, DAN INSTANCES 19

13.	Membuat Objek Garis Lurus.....	19
14.	Membuat Objek Lingkaran yang Benar-Benar Bulat	20
15.	Cara Mudah Membuat Objek Bintang	21
16.	Mengaktifkan Lebih dari Satu Panel Library.....	23
17.	Menggunakan Item Library dari File Lain.....	24
18.	Cara Cepat Mengubah Objek Menjadi Symbol.....	25
19.	Membuat Duplikasi Objek dan Mengeditnya Secara Serempak.....	26
20.	Membalik Posisi Objek Secara Vertikal	28
21.	Mengubah Ukuran Objek Secara Proporsional	29
22.	Duplikasi Symbol melalui Panel Library	30
23.	Cara Cepat Mencari Isi Library	31
24.	Menggabungkan Beberapa Objek Menjadi Satu	32
25.	Mewarnai Objek Garis dengan Warna Gradasi.....	33
26.	Memutar dan Mengubah Ukuran Objek Secara Akurat	34
27.	Memperhalus Tepian Warna Objek.....	35
28.	Menggandakan Objek dan Meletakkan Hasil Penggandaannya Tepat pada Posisi Objek Asli	37
29.	Menggandakan Objek dan Meletakkan Hasil Penggandaan Tepat di Tengah Stage.....	37
30.	Menggunakan Symbol Siap Pakai	38
31.	Cara Cepat Mengakses Symbol untuk Mengeditnya.....	39

BAB 3 TEKS 41

32.	Mengganti Beberapa Teks yang Sama dengan Cepat	41
33.	Menambahkan Efek Bayangan pada Teks	43
34.	Mengganti Warna Teks dengan Contoh Warna	44
35.	Memiringkan Teks	45
36.	Menyeleksi Seluruh Teks dengan Cepat	46

37.	Mewarnai Teks dengan Warna Gradasi.....	47
38.	Mewarnai Teks dengan Beberapa Warna di Setiap Huruf	48
39.	Menambah Bingkai di Sekitar Teks.....	49
40.	Membuat Teks Bermuatan Link.....	51
41.	Memosisikan Teks Tepat di Tengah Stage.....	52

BAB 4 PANEL TIMELINE..... 55

42.	Cara Cepat Memunculkan Panel Timeline	55
43.	Cara Cepat Menambahkan Frame	56
44.	Cara Mengubah Frame Rate dengan Cepat.....	57
45.	Mengunci Layer.....	58
46.	Memudahkan Pengeditan dengan Mengaktifkan Opsi Union Skin.....	59
47.	Menampilkan Objek dalam Bentuk Sketsa.....	61
48.	Menampilkan Frame dengan Lebih Jelas.....	63
49.	Menyembunyikan Layer	64
50.	Cara Cepat Menyeleksi Seluruh Frame.....	66
51.	Membalik Posisi Frame	68
52.	Cara Cepat Menambahkan Actions pada Frame.....	69
53.	Membuat Animasi Pergerakan	70
54.	Cara Mudah Membuat Animasi Shape.....	71
55.	Mengubah Properties Layer.....	73
56.	Cara Mudah Memindahkan Objek pada Layer yang Lain ke dalam Layer Tersendiri Secara Terpisah	74

BAB 5 SEPUTAR TOOL LAINNYA 77

57.	Cara Mudah Membuat Animasi dengan Kesan Ruang Tiga Dimensi.....	77
58.	Membuat Animasi Kobaran Api dengan Instan.....	79
59.	Membuat Animasi Butiran Kembang Api dengan Mudah.....	80
60.	Membuat Deretan Titik-Titik	82

61.	Menggeser Stage dengan Mudah.....	83
62.	Membuat Warna Transparan.....	84
63.	Mengecat Objek Hanya Bagian Dalamnya	86
64.	Mengganti Warna ke Warna Default	88
65.	Cara Cepat Menukar Warna Stroke dan Fill	89
66.	Cara Mudah Membuat Objek Pie	89

BAB 6 WEB DESIGN..... 91

67.	Mengubah Tombol yang Berubah Warna Saat Mouse Over	91
68.	Menambahkan Suara Anjing Menggonggong Saat Tombol Ditekan	94
69.	Membuat Animasi Sebagai Intro atau Front Page	96

BAB 7 MOTION EDITOR..... 99

70.	Membuat Animasi Pergerakan dari Kecil Membesar	100
71.	Memperbesar Ukuran Grafik Motion Editor	102
72.	Memperbesar Tampilan Frame.....	104
73.	Menambahkan Efek Transparan pada Animasi	105
74.	Menghilangkan Efek Warna	107

BAB 8 TIP TRIK LAINNYA..... 109

75.	Mengurangi Tingkat Kesalahan dengan Mengatur Undo Level	109
76.	Mempermudah Proses Bekerja dengan Pengaturan Grid.....	111
77.	Mengunci Garis Bantu	113
78.	Membuat Gambar Bitmap Seperti Lukisan.....	114
79.	Menentukan Kombinasi Keyboard Shortcut Sendiri.....	116
80.	Cara Cepat Menguji Coba Animasi	119
81.	Cara Cepat Menduplikasi Dokumen	120

82.	Cara Cepat Berpindah Scene	121
83.	Mengirimkan Artwork via Email	122
84.	Cara Cepat Memunculkan Panel Actions.....	124
85.	Mengubah Huruf Action Script Sesuai Keinginan...	125
86.	Mengantisipasi Kesalahan Script.....	126
87.	Memberikan Komentar pada Script	127
88.	Menyimpan Action Script	128
89.	Menggunakan Action Script Siap Pakai.....	130
90.	Cara Cepat Menemukan Line Script.....	131
91.	Mengganti Kode dengan Cepat	133
92.	Cara Mudah Menulis Kode Action Script	134
93.	Memainkan Movie Tanpa Henti.....	135
94.	Memainkan Movie Tanpa Menyertakan Suaranya	136
95.	Mengetahui Riwayat Test Movie.....	137
96.	Membuat Aplikasi untuk Iphone	139

BAB 9 BELAJAR FLASH ONLINE GRATIS 109

97.	Belajar di Flashperfection	141
98.	Belajar di Flashadvisor	143
99.	Belajar di Tutorialhero.....	145
100.	Belajar di Flashkit.....	147
101.	Belajar di Knowflash	149

Operasi Dasar Dokumen dan User Interface Flash CS5

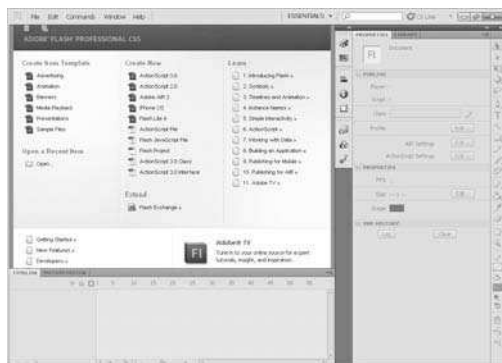
Kehadiran program aplikasi Flash CS5 semakin menambah opsi bagi para pecinta dan kreator animasi, mungkin juga termasuk Anda. Bagi kreator yang telah berpengalaman, tentu sudah tidak asing dengan tampilan user interface dari program aplikasi ini termasuk dengan cara mengoperasikannya. Namun bagi Anda yang masih awam, mungkin sedikit bingung untuk memulai bekerja dengan Flash CS5. Berencana dengan hal tersebut, berikut ini dapat disajikan tip dan trik seputar operasi dasar dokumen dan user interface dari program aplikasi Flash CS5.

1

Cara Jitu Lebih Menguasai Flash CS5

Jika Anda ingin menguasai Flash CS5 dengan lebih cepat dan mudah, Anda bisa mempelajarinya dari welcome screen. Namun untuk itu, komputer Anda harus terkoneksi dengan jaringan internet. Adapun tip dan triknya sebagai berikut.

1. Mulailah dengan menekan tombol **Start** kemudian sorot **All Programs**.
2. Selanjutnya pilih menu **Adobe Flash Professional CS5**.
3. Sesaat kemudian jendela **Adobe Flash Professional CS5** langsung meluncur ke hadapan Anda.



Gambar 1.1. Tampilan jendela Adobe Flash Professional CS5

4. Berikutnya perhatikan bagian **Learn** pada welcome screen, lalu pilih salah satu opsi yang ingin Anda ketahui secara lebih mendalam.
5. Secara otomatis web browser Anda langsung meluncur dan menampilkan informasi yang Anda pilih mengenai Flash CS5.



Gambar 1.2. Tampilan informasi yang lebih detail mengenai Flash CS5

2

Membuat Dokumen Baru dari Template

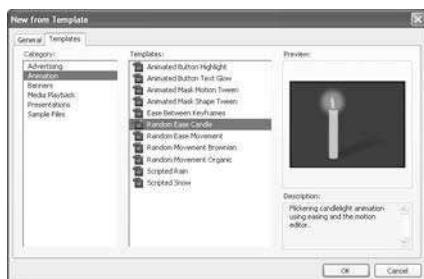
Anda yang belum terbiasa bekerja dengan Flash, mungkin agak kesulitan ketika membuat kreasi tertentu. Namun Anda tidak perlu khawatir, karena Anda bisa memanfaatkan template dokumen yang telah tersedia. Untuk itu, ikutilah tip dan trik berikut ini.

1. Dari welcome screen Flash, pilih salah satu template yang diinginkan di bagian **Create From Template**, misalnya **Animation**.



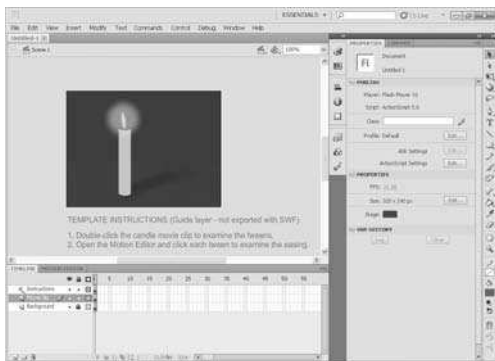
Gambar 1.3. Memilih template Animation

2. Sesaat kemudian muncul kotak dialog **New from Template**, pilih salah satu dari deretan template yang tersedia.



Gambar 1.4. Memilih salah satu template

3. Kalau sudah tekanlah tombol **OK** dan hasilnya template yang dipilih langsung ditampilkan ke hadapan Anda beserta dengan instruksi penggunaannya.



Gambar 1.5. Tampilan dokumen baru dari template

3

Cara Cepat Mengetahui Fitur-Fitur Baru yang Ditawarkan dalam Versi CS5

Setiap program versi baru pastilah terdapat fitur-fitur baru yang menyertainya. Demikian pula halnya dengan Flash CS5. Program untuk membuat animasi ini juga menawarkan fitur-fitur baru yang tidak ditemukan pada versi sebelumnya. Untuk bisa mengakses fitur-fitur baru tersebut dengan cepat, terapkan tip dan trik berikut, namun sebelumnya pastikan komputer Anda terkoneksi dengan jaringan internet.

1. Pastikan Anda telah meluncurkan jendela Adobe Flash Professional CS5.
2. Dari welcome screen klik link **New Features**.



Gambar 1.6. Mengklik link New Features

3. Dalam hitungan detik web browser Anda segera menampilkan halaman situs Adobe Flash Professional CS5 yang berisi fitur-fitur baru dalam program aplikasi tersebut.



Gambar 1.7. Tampilan halaman situs yang berisi fitur-fitur baru

Tidak Menampilkan Welcome Screen Saat Flash Setiap Kali Di-Launch

Secara default welcome screen otomatis muncul ketika jendela Adobe Flash Professional CS5 diluncurkan. Jika Anda ingin jendela Adobe Flash langsung menampilkan dokumen yang terakhir dibuka, Anda bisa mengubahnya. Bagaimana caranya? Ikuti tip dan trik berikut.

1. Pilih menu **Edit > Preferences**.
2. Pada kotak dialog **Preferences**, sorot kotak kombo **On Launch** kemudian pilih opsi **Last Documents Open**.



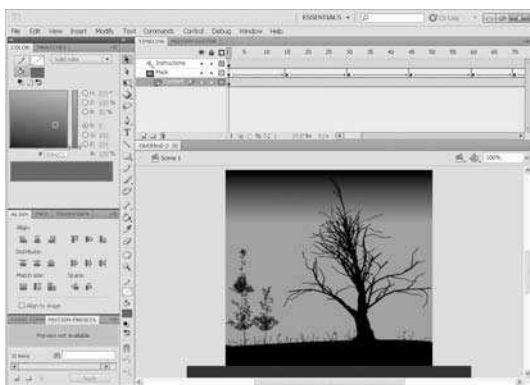
Gambar 1.8. Memilih opsi Last Documents Open pada kotak kombo On Launch

3. Kalau sudah tekanlah tombol **OK**.

Membuat Wokspace Sendiri

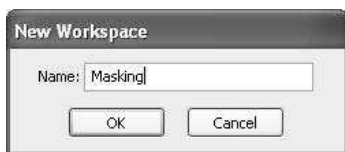
Pada prinsipnya Adobe Flash Professional CS5 telah menampilkan workspace yang siap digunakan. Namun, jika Anda merasa kurang nyaman dengan tampilan workspace default, Anda bisa membuat workspace sendiri. Untuk itu, terapkan tip dan trik berikut ini.

1. Pertama-tama aturlah penempatan panel, timeline, dan stage sesuai keinginan Anda.



Gambar 1.9. Mengatur penempatan panel, timeline, dan stage

2. Setelah itu pilih menu **Window > Workspace > New Workspace**.
3. Muncul kotak dialog **New Workspace**, ketikkan nama workspace baru yang Anda ciptakan.



Gambar 1.10. Mengetikkan nama workspace baru

4. Sesudahnya tekanlah tombol **OK** dan otomatis workspace baru tersebut langsung aktif.

6

Membersihkan Tampilan Area Kerja

Secara umum workspace Adobe Flash Professional CS5 terdiri atas beberapa bagian inti, yakni menu bar, timeline, panel, dan stage atau dokumen. Keberadaan bagian-bagian tersebut tentu saja berpengaruh pada ukuran area dokumen yang tidak terlalu luas. Kondisi ini cukup menyulitkan ketika Anda membuat kreasi yang cukup rumit dan detail sehingga membutuhkan area cukup luas untuk menampilkan dokumen tersebut.

Lantas, bagaimana caranya? Mudah saja, Anda cukup membersihkan tampilan workspace atau area kerja. Tindakan membersihkan yang dimaksudkan dalam hal ini lebih pada menyembunyikan bagian-bagian lain dalam workspace Adobe Flash. Adapun caranya dengan menekan tombol **F4**. Secara otomatis, jendela Adobe Flash hanya akan menampilkan bagian stage atau dokumen saja, sedangkan bagian lainnya disembunyikan.



Gambar 1.11. Tampilan bagian screen atau dokumen setelah bagian lain disembunyikan

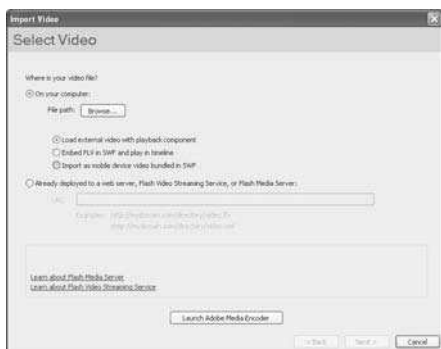
Untuk menampilkan kembali bagian-bagian lain yang tadi disembunyikan, Anda cukup menekan tombol **F4** sekali lagi.

7

Menambahkan File Video ke dalam Stage Animasi

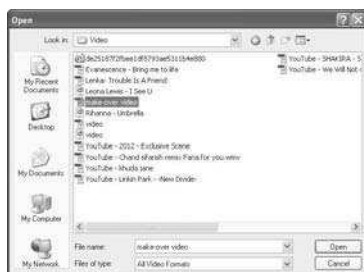
Ketika Anda sedang membuat animasi, Anda bisa menambahkan file video ke dalam stage animasi yang sedang Anda kerjakan. Langsung saja, simak tip dan trik berikut.

1. Bukalah menu **File > Import > Import Video**.
2. Muncul jendela wizard **Import Video**, tekanlah tombol **Browse**.



Gambar 1.12. Menekan tombol Browse

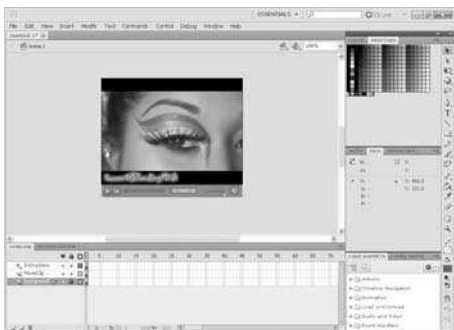
3. Pada kotak dialog **Open** yang muncul kemudian, pilihlah sebuah file video yang akan diimpor.



Gambar 1.13. Memilih sebuah file video

4. Kalau sudah tekan tombol **Open**.
5. Anda dihadapkan kembali pada jendela wizard **Import Video**, tekanlah tombol **Next**.
6. Di halaman **Skinning**, langsung saja Anda tekan tombol **Next**.
7. Sekarang Anda berada di halaman **Finish Video Import**, klik tombol **Finish**.

8. Secara otomatis file video langsung ditampilkan di stage animasi.



Gambar 1.14. Tampilan file video yang diimpor

8

Mengimpor File Photoshop dalam Bentuk Layer-Layer

Secara default, file Photoshop yang berformat PSD jika diimpor ke Adobe Flash akan berubah menjadi bitmap, di mana layer-layernya telah menjadi satu (*flatten*). Apabila Anda ingin mengimpor file Photoshop dalam bentuk layer-layer, Anda bisa mewujudkannya. Namun, sebelumnya Anda harus melakukan pengaturan pada bagian Preferences terlebih dahulu. Adapun caranya seperti ditunjukkan dalam tip dan trik berikut.

1. Buka menu **Edit > Preferences**.
2. Pada kotak dialog **Preferences**, aktifkan kategori **PSD File Importer**.

3. Setelah itu lakukanlah pengaturan sebagai berikut:
- **Import image layers as:** Bitmap images with editable layer styles
 - **Import text layers as:** Editable text
 - **Import shape layers as:** Editable paths and layer styles



Gambar 1.15. Pengaturan kategori PSD File Importer

4. Kalau sudah tekanlah tombol **OK**.

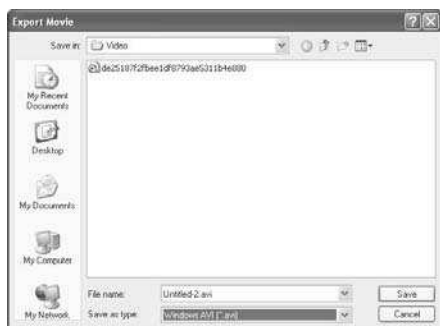
9

Membuat Animasi Berformat Video

Setiap animasi yang dibuat pada Adobe Flash secara default akan disimpan dalam format SWF. Format tersebut umum-

nya hanya bisa dibuka dengan Flash Player saja. Jika ingin animasi Anda dibuka dengan video player kebanyakan, maka Anda harus mengubah formatnya. Untuk itu, simak dan ikuti tip dan trik berikut.

1. Pilih menu **File > Export > Export Movie**.
2. Muncul kotak dialog **Export Movie**, sorot kotak kombo **Save as type** lalu pilih format video yang umum digunakan, misalnya AVI.



Gambar 1.16. Memilih format AVI

3. Kalau sudah tekanlah tombol **Save**.

10

Mengekspor Artwork dalam Format JPEG

Sebuah karya seni memiliki keunikan dan nilai estetika tersendiri. Berkenaan dengan hal tersebut, Anda tidak perlu

malu untuk memublikasikan hasil kreasi yang telah Anda ciptakan. Apa pun kreasi yang Anda ciptakan dalam Adobe Flash, Anda bisa memublikasikannya dalam format image JPEG. Adapun caranya seperti berikut.

1. Mulailah dengan membuka menu **File > Publish Settings**.
2. Pada kotak dialog **Publish Settings** yang muncul kemudian, aktifkan kotak cek **JPEG Image**.



Gambar 1.17. Mengaktifkan kotak cek JPEG Image

3. Sesudahnya tekanlah tombol **Publish**.

Cara Cepat Membuka Kembali Dokumen yang Baru Dibuka

Apa yang Anda lakukan ketika ingin membuka dokumen dalam Adobe Flash? Jika Anda menggunakan menu **File > Open** untuk membuka dokumen yang sudah tersimpan, maka cara Anda tersebut merupakan cara standar yang dilakukan oleh kebanyakan pengguna program aplikasi ini.

Berikut ini dapat disampaikan tip dan trik yang sebenarnya sangat sederhana tetapi sering kali kurang mendapat perhatian. Setiap file atau dokumen yang telah dibuka umumnya tersimpan dalam Recent Document sebagai histori. Dibandingkan harus membuka kotak dialog **Open** dan membuka folder penyimpanan file atau dokumen Flash, maka membuka dokumen melalui Recent Document cenderung jauh lebih efektif. Caranya sangat mudah, Anda cukup membuka menu **File > Open Recent** kemudian pilih nama file yang diinginkan.



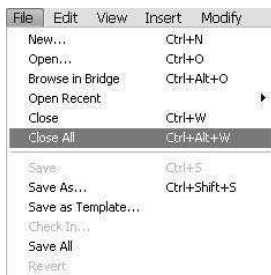
Gambar 1.18. Membuka menu File > Open Recent

Secara otomatis dokumen yang dipilih langsung meluncur ke hadapan Anda.

Menutup Semua Dokumen yang Dibuka Secara Serempak

Ketika mengerjakan kreasi yang cukup rumit dan detail, Anda mungkin saja harus membuka beberapa dokumen sekaligus untuk memudahkan proses penyalinan atau impor. Jika Anda telah selesai dengan pekerjaan tersebut, apa yang selanjutnya Anda lakukan untuk menutup dokumen-dokumen itu? Apakah Anda akan menutupnya satu per satu? Jika dokumen yang terbuka tidak lebih dari tiga, tindakan tersebut tidaklah menjadi masalah. Namun, apabila dokumen yang terbuka lebih dari lima bahkan sepuluh, maka menutup dokumen satu per satu tentu bukanlah cara yang efektif.

Lantas, apa yang harus dilakukan? Anda bisa menutup seluruh dokumen hanya dengan satu langkah. Caranya dengan memilih menu **File > Close All**. Secara otomatis dokumen-dokumen yang terbuka dalam jendela Adobe Flash langsung tertutup seluruhnya.



Gambar 1.19. Memilih menu File > Close All


Panel Library, Objek, Symbol, dan Instances

Panel Library, objek, Symbol, dan Instances merupakan komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan ketika Anda bekerja pada aplikasi Flash CS5. Nah, bab ini secara khusus menyajikan tips dan trik yang berkaitan dengan komponen-komponen tersebut agar kerja Anda semakin mudah, cepat, dan efisien.

13

Membuat Objek Garis Lurus

Objek garis merupakan salah satu elemen penting dalam aktivitas menggambar. Nah, bila Anda harus menciptakan sebuah objek garis yang benar-benar lurus, gunakanlah tips di bawah ini.

1. Pastikan Anda memilih **Line Tool** .
2. Kemudian tekanlah tombol **Shift** dan tahan.
3. Lantas klik dan drag kursor mouse di dalam Stage. Dengan cara ini, Anda akan memperoleh sebuah garis yang benar-benar lurus.




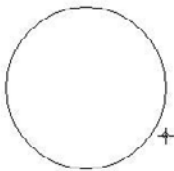
Gambar 2.1. Tampilan garis yang benar-benar lurus

14

Membuat Objek Lingkaran yang Benar-Benar Bulat

Membuat objek elips atau lingkaran tentunya bukanlah suatu pekerjaan yang rumit. Namun untuk menciptakan sebuah objek lingkaran yang benar-benar bulat tentunya membutuhkan ketepatan saat melakukan klik drag kursor mouse di dalam Stage. Nah, untuk memperoleh ketepatan saat membuat sebuah lingkaran yang benar-benar bulat, Cobalah untuk menggunakan tips di bawah ini.


1. Pilihlah terlebih dahulu **Oval Tool**  di panel Tools.
2. Lantas tekanlah tombol **Shift**.
3. Dalam keadaan tombol **Shift** yang masih ditekan, klik dan drag di dalam stage untuk memperoleh bentuk objek lingkaran yang benar-benar bulat.

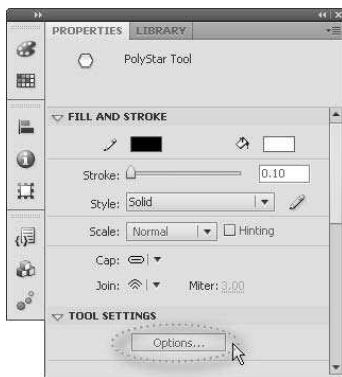


Gambar 2.2. Tampilan objek lingkaran yang benar-benar bulat

Cara Mudah Membuat Objek Bintang

Memang secara khusus aplikasi Flash CS5 tidak menyediakan Tool untuk membuat objek bintang. Namun objek bintang tetap bisa Anda ciptakan dengan memanfaatkan Polygon Tool dan melakukan beberapa pengaturan. Berikut ini tips penggunaannya.

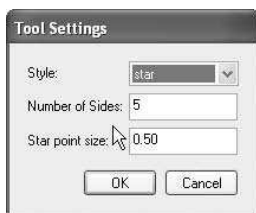
1. Pilihlah **Polystar Tool**  di panel Tools.
2. Setelah itu beralihlah ke panel Properties, di bagian Tool Settings pilihlah tombol **Options**.



Gambar 2.3. Memilih tombol Options

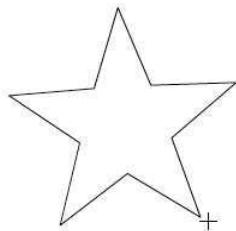
3. Pada kotak dialog **Tool Settings** yang muncul, lakukanlah pengaturan berikut ini.
 - Pilihlah opsi **Star** di kotak kombo **Style**.

- Masukkan nilai antara 3 hingga 32 di kolom **Number of Sides** untuk menentukan jumlah pancaran objek bintang.
- Masukkan nilai 0 hingga 1 di kolom **Star point size** untuk menentukan ukuran pancaran bintang. Semakin kecil nilai yang Anda masukkan di kolom ini, maka pancaran objek bintang akan semakin tajam. Sebaliknya, semakin besar nilai Star point size, maka pancaran objek bintang pun menjadi lebih tumpul.



Gambar 2.4. Tampilan pengaturan tool untuk membuat objek bintang

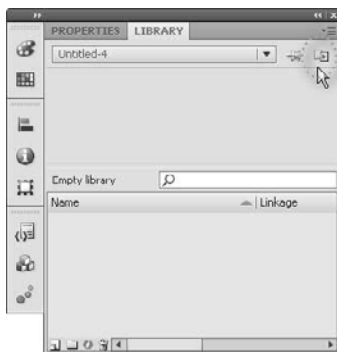
4. Jika sudah klik tombol **OK**.
5. Kembali ke dalam Stage, klik dan drag untuk menciptakan objek bintang.



Gambar 2.5. Tampilan sebuah objek bintang yang dihasilkan

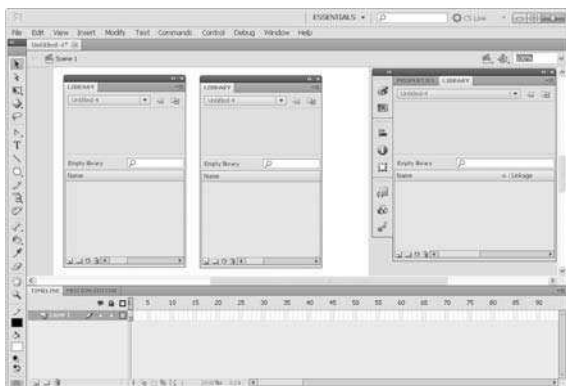
Mengaktifkan Lebih dari Satu Panel Library

Berbeda dengan panel-panel yang lainnya yang terdapat pada aplikasi Flash CS5, panel Library dapat dibuka lebih dari satu panel. Caranya, klik pada ikon **New Library Panel** yang terdapat di sudut kanan atas panel **Library**.



Gambar 2.6. Tampilan ikon New Library

Dengan cara ini, Anda bisa menampilkan beberapa panel Library sekaligus di jendela Flash CS5.



Gambar 2.7. Tampilan beberapa panel Library

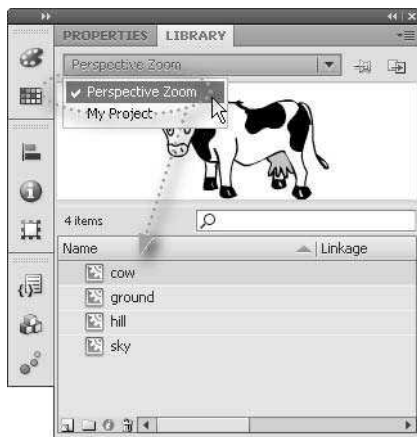
17

Menggunakan Item Library dari File Lain

Dalam membuat sebuah kreasi, acap kali Anda membutuhkan beberapa item Library dari file lain. Nah, untuk mengambil item Library dari file yang lain, gunakanlah cara singkat berikut ini.

1. Pastikan Anda berada dalam jendela Flash tepatnya pada dokumen yang sedang Anda kerjakan.
2. Kemudian bukalah file Flash yang mengandung beberapa item Library yang hendak Anda ambil. Dalam contoh ini, kami hendak mengambil item Library dari dokumen Flash “Perspective Zoom”.
3. Setelah itu kembalilah ke dokumen yang sedang Anda kerjakan dan aktifkan panel Library. Di panel ini,

pilihlah nama file kedua yang telah Anda buka. Dalam contoh ini adalah file “Perspective Zoom”. Dengan cara ini, Anda akan mendapati tampilan item-item yang terdapat pada file kedua tersebut.



Gambar 2.8. Memilih nama file kedua yang berisi item Library yang hendak diambil

4. Selanjutnya klik dan drag salah satu item dari Library tersebut untuk memasukkannya ke dalam Stage dokumen yang sedang Anda kerjakan.

18

Cara Cepat Mengubah Objek Menjadi Symbol

Ada beberapa cara yang bisa Anda tempuh untuk mengubah sebuah objek menjadi Symbol. Misalnya saja melalui

pustaka-indo.blogspot.com

menu **Modify > Convert to Symbol** atau dengan memilih opsi **Convert to Symbol** yang muncul saat Anda melakukan klik tombol kanan mouse pada sebuah objek di dalam Stage.


Nah, sebenarnya masih ada satu lagi cara cepat untuk mengubah sebuah objek menjadi Symbol, yakni dengan menekan tombol **F8**. Pastikan saja objek yang hendak diubah menjadi Symbol berada dalam keadaan aktif atau dalam keadaan terseleksi sebelum Anda menekan tombol tersebut.

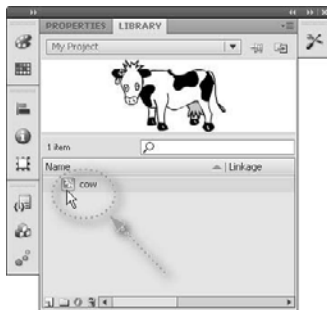
19

Membuat Duplikasi Objek dan Mengeditnya Secara Serempak

Ketika membuat sebuah kreasi, terkadang Anda membutuhkan beberapa buah objek yang sama. Selain itu, acapkali dibutuhkan proses editing untuk masing-masing objek tersebut. Nah, bila Anda harus melakukan proses editing satu demi satu, tentulah hal ini akan membutuhkan waktu yang cukup lama. Untuk mengatasi masalah semacam ini, gunakanlah trik berikut ini.

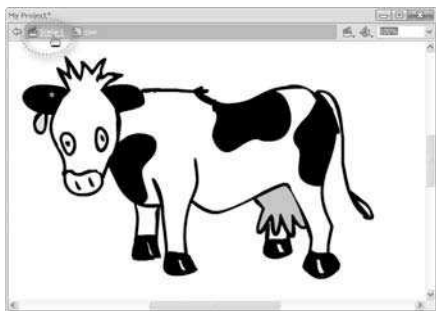
1. Pertama-tama ubahlah terlebih dahulu sebuah objek menjadi sebuah Symbol.
2. Setelah itu gandakan Symbol tersebut dengan cara klik dan tarik Symbol dari panel Library dan letakkan di dalam Stage. Ulangi langkah ini sejumlah penggandaan yang Anda butuhkan.
3. Selanjutnya bila Anda ingin mengedit semua objek hasil duplikasi tersebut secara bersamaan, lakukan

klik-ganda pada ikon Symbol  di dalam panel Library.



Gambar 2.9. Tampilan ikon Symbol di panel Library

4. Dengan cara ini Anda akan masuk ke dalam tampilan editing objek. Dalam tampilan ini, lakukan pengeditan yang diperlukan. Nantinya setiap perubahan pada salah satu Symbol juga akan berpengaruh pada objek-objek lain hasil penggandaan dari Symbol tersebut.
5. Untuk keluar dari tampilan editing itu, pilihlah opsi **Scene 1** di sudut kanan atas tampilan jendela editing.



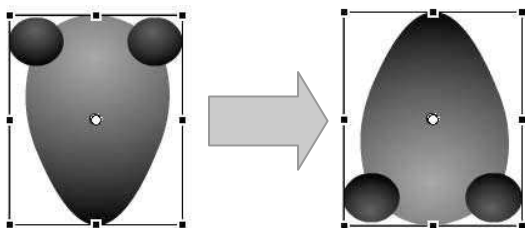
Gambar 2.10. Memilih opsi Scene 1 untuk keluar dari jendela editing Symbol

Membalik Posisi Objek Secara Vertikal

Jika Anda membutuhkan sebuah objek dalam posisi vertikal, maka Anda bisa menggunakan tips berikut ini.

1. Pastikan objek yang akan dibalik posisinya dalam keadaan terseleksi.
2. Selanjutnya, pilihlah menu **Modify > Transform > Flip Vertical**.


Dengan cara singkat ini, sebuah objek akan berubah ke dalam posisi vertikal.

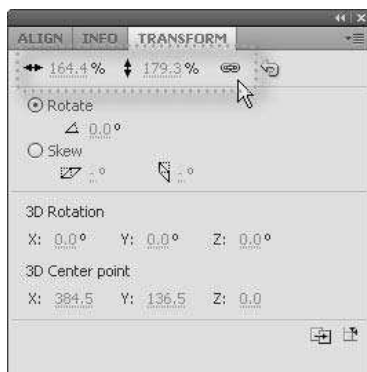


Gambar 2.11. Tampilan posisi objek yang telah diubah ke dalam posisi vertikal

Mengubah Ukuran Objek Secara Proporsional

Untuk dapat mengubah ukuran objek secara proporsional di mana perubahan pada tinggi objek akan berpengaruh juga pada perubahan lebar dari objek, caranya:

1. Pastikan objek yang hendak diubah ukurannya berada dalam kondisi terseleksi.
2. Jika sudah beralihlah ke panel **Transform** dan aktifkan ikon **Constrain** . Setelah itu, Anda dapat mengubah persentase pada bagian **Scale Width** atau **Scale Height** sesuai dengan ukuran baru yang diinginkan.



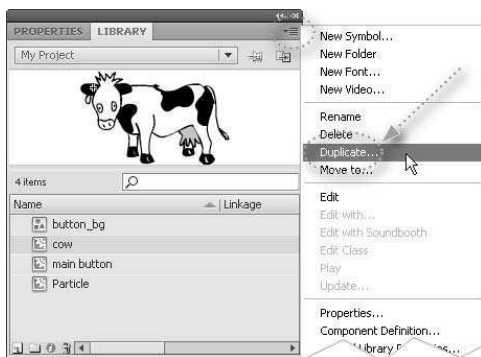
Gambar 2.12. Tampilan ikon *Constrain* dan bagian *Scale Width* serta *Scale Height*

Dengan cara ini, diperoleh perubahan ukuran objek yang proporsional.

Duplikasi Symbol melalui Panel Library

Jika Anda ingin menggandakan sebuah Symbol dengan cepat melalui panel Library, gunakanlah langkah singkat di bawah ini.

1. Caranya, klik pada item Symbol yang akan digandakan dalam panel **Library**.
2. Klik ikon **Panel Menu** dan pilihlah opsi **Duplicate**.

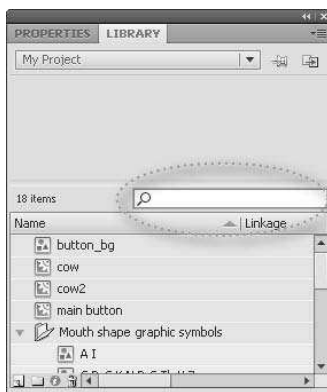


Gambar 2.13. Memilih opsi Duplicate

Cara Cepat Mencari Isi Library


Panel Library menampung banyak Symbol yang Anda perlukan saat membuat kreasi di jendela Flash CS5. Namun bila jumlah Symbol di panel ini terlampau banyak, tentunya cukup sulit bagi Anda untuk menemukan salah satu Symbol yang diperlukan dengan cepat.


Nah, untuk mempersingkat waktu kerja Anda, gunakanlah fasilitas pencarian yang ada dalam panel Library. Caranya, cukup ketikkan nama Symbol yang Anda cari di fasilitas pencarian tersebut dan Symbol yang Anda cari pun akan segera ditampilkan.

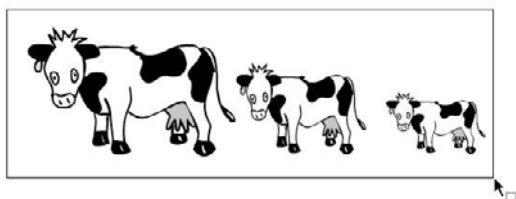


Gambar 2.14. Tampilan fasilitas pencarian di panel *Library*

Menggabungkan Beberapa Objek Menjadi Satu

Ketika Anda membuat sebuah kreasi, acap kali Anda harus menggabungkan beberapa objek menjadi satu. Nah, untuk menggabungkan beberapa objek, seleksilah terlebih dahulu objek-objek tersebut menggunakan **Selection Tool** .




Caranya, pilih **Selection Tool**  lalu klik dan drag di dalam Stage sehingga semua objek berada dalam area seleksi. Atau klik salah satu objek, lalu tekan dan tahan tombol **Shift**. Kemudian klik objek kedua, ketiga dan seterusnya untuk menyeleksi objek-objek tersebut. Setelah itu tekan tombol **Ctrl+G** untuk menyatukan objek-objek yang telah terseleksi tersebut.

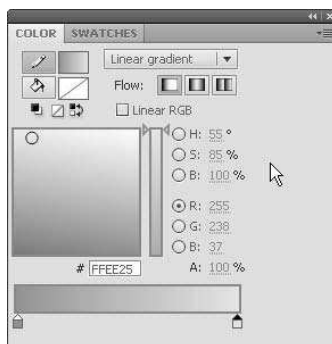


Gambar 2.15. Menyeleksi beberapa objek dengan Selection Tool

Mewarnai Objek Garis dengan Warna Gradasi

Warna-warna gradasi tidak hanya bisa diterapkan pada objek-objek yang memiliki bentuk seperti objek lingkaran, segitiga, persegi empat dan objek-objek sejenis lainnya. Warna-warna gradasi juga bisa diterapkan pada sebuah garis. Jika diterapkan pada sebuah garis tebal, warna-warna gradasi dapat semakin mempercantik tampilan sebuah garis. Nah, jika Anda tertarik untuk mewarnai garis dengan warna gradasi, gunakanlah trik singkat di bawah ini.

1. Klik terlebih dahulu pada objek garis.
2. Beralih ke panel **Color**, lakukanlah langkah-langkah berikut ini.
 - Klik ikon **Stroke Color**  untuk mengaktifkan ikon tersebut.
 - Lantas pilihlah opsi **Linear Gradient** atau opsi **Radial Gradient** di kotak kombo **Color Type**.
 - Setelah itu pilihlah warna-warna yang hendak dipadukan untuk gradasi warna. Klik pada slider  yang pertama, lalu pilih warna yang pertama. Kemudian klik pada slider  yang kedua dan pilih warna yang kedua.



Gambar 2.16. Tampilan pengaturan di panel Color untuk mewarnai objek garis dengan warna gradasi

3. Dengan cara ini, garis tersebut telah diwarnai dengan warna gradasi yang Anda pilih.



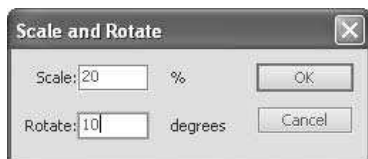
Gambar 2.17. Tampilan sebuah garis dengan warna gradasi

26

Memutar dan Mengubah Ukuran Objek Secara Akurat

Ketika Anda membuat sebuah kreasi, sesekali tentulah Anda harus memutar dan mengubah ukuran sebuah objek secara akurat. Nah, untuk melakukan langkah-langkah tersebut, gunakanlah tips berikut ini.

1. Seleksilah terlebih dahulu objek yang hendak diputar dan diubah ukurannya.
2. Setelah itu tekanlah tombol **Ctrl+Alt+S**.
3. Pada kotak dialog **Scale and Rotate** tentukan berapa persen skala perubahan ukuran objek yang diinginkan dan berapa derajat perputaran objek yang dikehendaki.



Gambar 2.18. Tampilan kotak dialog Scale and Rotate

4. Jika sudah tekan tombol **OK** untuk menerapkan nilai-nilai yang telah Anda masukkan.

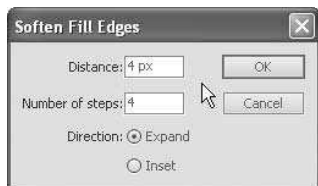
27

Memperhalus Tepian Warna Objek

Saat mewarnai sebuah objek, gunakanlah trik berikut ini untuk memperhalus tepian warna objek sehingga pewarnaan objek terlihat lebih sempurna.

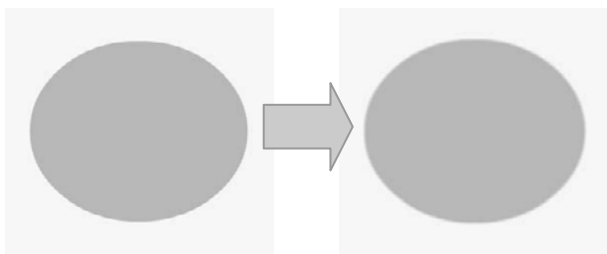
1. Pertama-tama, klik pada objek yang telah diwarnai dan hendak diperhalus bagian tepinya.
2. Selanjutnya pilihlah menu **Modify > Shape > Soften Fill Edges**.
3. Pada kotak dialog **Soften Fill Edges** yang muncul, aktifkan opsi **Expand** di bagian **Direction**. Lantas masukkan nilai di kolom **Distance** untuk menentukan

luas area tepi yang diperhalus. Masukkan pula nilai di kolom **Number of steps** untuk menentukan jumlah garis yang digunakan untuk memperhalus bagian tepi objek. Semakin banyak jumlah garis, maka efek halus di bagian tepi objek akan semakin terlihat.



Gambar 2.19. Tampilan kotak dialog Soften Fill Edges

4. Jika sudah pilihlah tombol **OK**.



Gambar 2.20. Tampilan objek lingkaran sebelum tepiannya diperhalus (kiri) dan sesudah tepiannya diperhalus (kanan)

Menggandakan Objek dan Meletakkan Hasil Penggandaannya Tepat pada Posisi Objek Asli

Menggandakan objek sepertinya merupakan sebuah pekerjaan yang mudah dilakukan. Namun, jika Anda harus menggandakan objek dan meletakkan hasil penggandaan objek tersebut tepat di posisi objek asli, tentulah hal ini cukup sulit dilakukan. Nah, untuk melakukan hal ini dengan mudah dan cepat gunakanlah trik berikut.

1. Klik terlebih dahulu pada objek yang hendak digandakan.
2. Setelah itu tekan tombol **Ctrl+C**.
3. Lanjutkan dengan menekan tombol **Ctrl+Shift+V**.

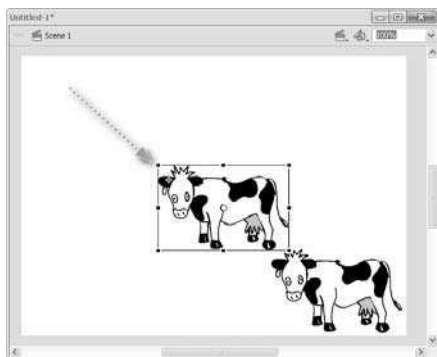
Dengan cara ini, objek hasil penggandaan akan ditempatkan tepat pada posisi objek asli.

Menggandakan Objek dan Meletakkan Hasil Penggandaan Tepat di Tengah Stage

Masih berkaitan dengan penggandaan objek, Anda bisa menggunakan trik berikut ini untuk menggandakan objek

dan meletakkan hasil penggandaan objek tersebut tepat di tengah Stage.

1. Pertama-tama, klik pada objek yang akan digandakan.
2. Setelah itu tekan tombol **Ctrl+C**.
3. Kemudian tekanlah tombol **Ctrl+V**.



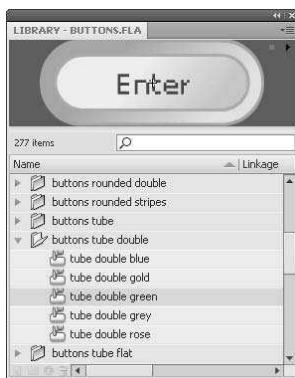
Gambar 2.21. Tampilan hasil penggandaan objek yang berada di tengah Stage

30

Menggunakan Symbol Siap Pakai

Aplikasi Flash CS5 menyediakan beragam koleksi Symbol. Anda bisa menggunakan koleksi Symbol ini untuk menghemat waktu kerja tanpa perlu membuatnya sendiri. Nah, untuk mengakses koleksi Symbol tersebut, gunakanlah langkah singkat di bawah ini.


1. Pilihlah terlebih dahulu menu **Window > Common Libraries** dan pilih salah satu kategori koleksi Symbol yang ingin Anda gunakan. Tiga kategori yang tersedia yakni Buttons, Classes, dan Sounds.
2. Sesudah itu Anda akan mendapati tampilan Library yang berisi koleksi Symbol dari kategori yang Anda pilih. Untuk menggunakannya, cukup klik dan drag item yang diinginkan dari dalam panel Common Library dan letakkan di dalam stage.



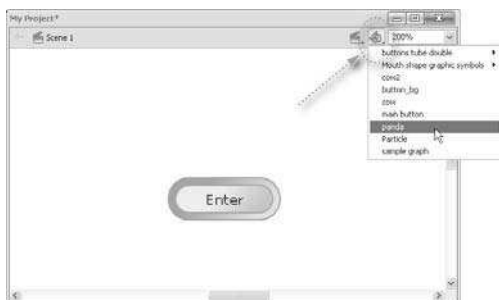
Gambar 2.22. Tampilan koleksi Symbol dari kategori Buttons

31

Cara Cepat Mengakses Symbol untuk Mengeditnya

Jika Anda ingin dengan mudah dan cepat mengakses Symbol dan mengeditnya, klik pada ikon **Edit Symbols** 

yang terdapat di bagian kanan atas Stage. Lantas pilihlah salah satu Symbol yang hendak diedit. Dengan cara ini, Anda segera masuk ke jendela editing Symbol sehingga bisa segera melakukan langkah-langkah editing pada Symbol.



Gambar 2.23. Memilih salah satu Symbol yang hendak diedit

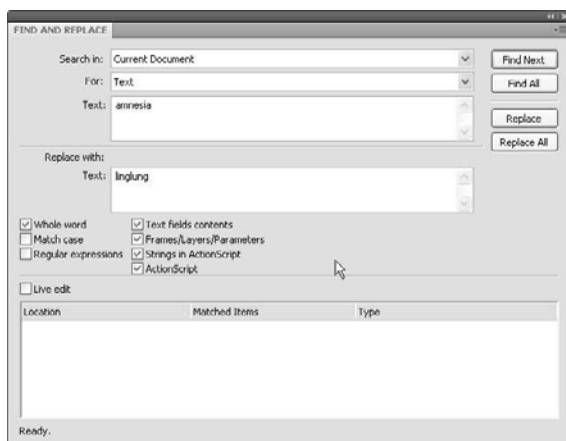
Teks merupakan salah satu unsur penting untuk membuat sebuah kreasi. Karena itu pada bab ini kami mengupas trik-trik yang bisa Anda gunakan untuk mempermudah kerja Anda berkaitan dengan pengolahan teks pada aplikasi Flash CS5.

32**Mengganti Beberapa Teks yang Sama dengan Cepat**

Jika Anda memiliki sebuah paragraf di dalam Stage dan ternyata kata-kata tertentu tidak tepat, maka Anda tidak perlu mengganti atau mengedit kata-kata tersebut satu per satu. Terlebih lagi bila kata yang tidak tepat tersebut berjumlah cukup banyak, tentulah pekerjaan mengganti teks ini akan menyita waktu Anda. Nah, bila Anda menghadapi keadaan seperti ini sebaiknya gunakanlah trik berikut untuk mengganti teks yang kurang tepat tersebut dengan cepat.

1. Pilihlah menu **Edit > Find and Replace**.
2. Pada jendela **Find and Replace** yang muncul, lakukanlah pengaturan di bawah ini.

- Search in: pilihlah opsi **Current Document** agar pencarian kata diterapkan pada dokumen yang sedang aktif.
- For: pilihlah opsi **Text** agar pencarian diterapkan pada teks saja.
- Text: ketikkan teks yang Anda cari.
- Replace with: ketikkan teks yang akan menggantikan teks yang Anda cari.
- Aktifkan opsi **Whole word** agar pencarian teks dilakukan pada teks yang sama persis dengan teks yang Anda ketikkan di kolom Text.



Gambar 3.1. Tampilan jendela Find and Replace

Menambahkan Efek Bayangan pada Teks

Salah satu cara untuk mempercantik tampilan teks adalah dengan menambahkan efek bayangan pada teks. Nah, bila Anda tertarik untuk menambah efek ini, gunakanlah trik di bawah ini.

1. Pastikan teks yang akan diberi efek bayangan berada dalam keadaan aktif.
2. Setelah itu beralihlah ke panel **Properties** dan masuklah ke bagian **Filters**. Lantas klik ikon **Add Filter** yang terdapat di bagian bawah panel dan pilihlah opsi **Drop Shadow** yang muncul.



Gambar 3.2. Memilih ikon Add Filter di bagian Filters

3. Dengan cara ini efek bayangan telah ditambahkan pada teks menggunakan pengaturan default yang telah ada.

Linglung

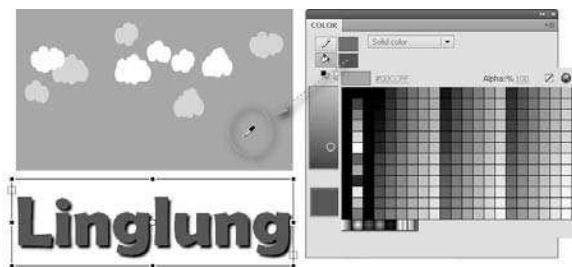
Gambar 3.3. Tampilan efek bayangan pada sebuah teks

34

Mengganti Warna Teks dengan Contoh Warna

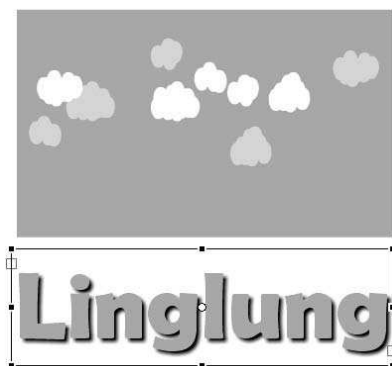
Alih-alih mencari warna yang diinginkan dengan memilihnya pada Color Picker dan belum tentu benar-benar tepat seperti yang diharapkan, maka triknya sebagai berikut.

1. Pastikan teks yang hendak diwarnai berada dalam keadaan diseleksi.
2. Kemudian beralihlah ke panel **Color**. Pada panel ini klik di kotak warna **Fill Color**.
3. Lantas arahkan kursor yang berbentuk seperti Eye Dropper Tool ke arah warna contoh yang diinginkan.



Gambar 3.4. Memilih warna contoh untuk mewarnai teks

4. Dengan cara ini, teks pun akan berganti warna seperti warna contoh yang Anda pilih.



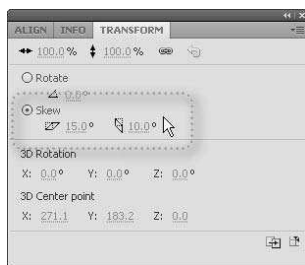
Gambar 3.5. Warna teks yang telah berubah sesuai warna contoh

35

Memiringkan Teks

Aplikasi Flash CS5 menyediakan fasilitas untuk memiringkan teks dengan mudah dan akurat. Fasilitas ini terdapat di panel Transform. Untuk memanfaatkannya, gunakanlah petunjuk singkat di bawah ini.

1. Klik terlebih dahulu pada teks yang hendak dimiringkan sehingga berada dalam keadaan terseleksi.
2. Setelah itu aktifkan panel Transform dengan memilih menu **Window > Transform**.
3. Jika panel Transform telah muncul, tentukan derajat kemiringan yang diinginkan di bagian **Skew**.

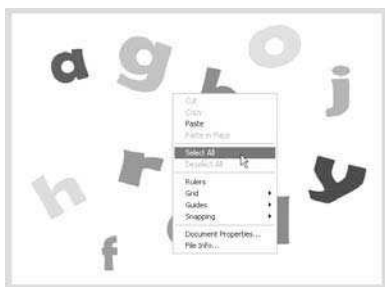


Gambar 3.6. Tampilan panel Transform dan pengaturan Skew

36

Menyeleksi Seluruh Teks dengan Cepat



Terkadang metode klik dan drag cukup sulit diterapkan bila Anda ingin menyeleksi teks yang berjumlah banyak. Nah, untuk melakukan seleksi dengan cepat, klik-kanan pada teks dan pilihlah perintah **Select All**. Dengan cara ini, seluruh teks di dalam Stage akan terseleksi dengan cepat.



Gambar 3.7. Memilih opsi Select All untuk menyeleksi seluruh teks

Mewarnai Teks dengan Warna Gradasi

Objek teks tidak hanya bisa diwarnai menggunakan warna-warna solid. Anda pun bisa menerapkan warna gradasi pada teks dengan trik berikut ini.

1. Awali dengan menyeleksi teks yang hendak diberi warna gradasi.
2. Kemudian tekan tombol **Ctrl+B**.
3. Beralih ke panel Color, pilih opsi Linear Gradient dan Radial Gradient. Lantas klik slider  warna yang terdapat di sisi kiri dan pilih satu warna yang Anda inginkan. Lalu klik slider  warna yang terdapat di sisi kanan dan pilih warna kedua yang hendak dipadukan untuk warna gradasi.
4. Dengan cara ini, warna gradasi diterapkan pada teks.



linglung

Gambar 3.8. Tampilan warna gradasi pada teks

Mewarnai Teks dengan Beberapa Warna di Setiap Huruf

Selain mewarnai teks dengan warna gradasi, Anda pun bisa mewarnai teks dengan warna-warna yang berbeda untuk setiap huruf. Berikut ini triknya.

1. Seleksilah terlebih dahulu teks yang hendak diberi warna.
2. Lalu tekan tombol **Ctrl+B** sehingga setiap teks terpecah atau berdiri sendiri-sendiri.



Gambar 3.9. Tampilan huruf-huruf pada teks yang telah berdiri sendiri

3. Lanjutkan dengan menyeleksi huruf yang pertama.
4. Lantas pilih warna pada panel Color.



Gambar 3.10. Memilih warna untuk huruf yang pertama

5. Selanjutnya, seleksi pada huruf kedua dan dilanjutkan dengan memilih warna pada panel Color. Begitu seterusnya hingga huruf yang terakhir selesai diwarnai.




Gambar 3.11. Tampilan teks dengan warna huruf yang berbeda-beda

39

Menambah Bingkai di Sekitar Teks

Secara default, teks yang dibuat dalam Stage tidak dilengkapi dengan bingkai. Nah, bila Anda ingin menambahkan bingkai pada teks, gunakanlah trik berikut ini.

1. Pertama-tama seleksi atau aktifkanlah terlebih dahulu teks yang hendak diberi bingkai.
2. Kemudian di panel Properties pilihlah opsi **Classic Text** di kotak kombo Text Engine dan pilihlah opsi **Dynamic Text** di kotak kombo Text Type. Lantas klik ikon **Show border around text** .



Gambar 3.12. Tampilan pengaturan di panel Properties

3. Dengan cara ini sebuah bingkai berupa garis telah ditambahkan pada teks di dalam Stage.

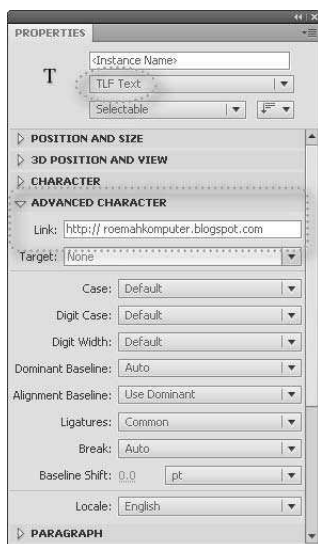


Gambar 3.13. Tampilan teks yang telah ditambahkan dengan bingkai

Membuat Teks Bermuatan Link

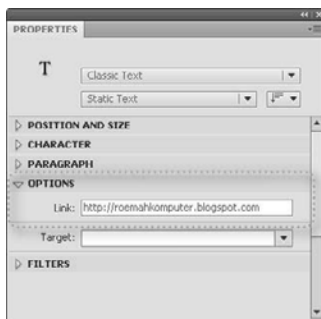
Jika Anda ingin membuat teks dengan muatan link di dalamnya, gunakanlah trik berikut ini.

1. Klik pada teks yang hendak ditambahkan dengan link sehingga teks tersebut berada dalam keadaan aktif atau terseleksi.
2. Sesudah itu beralihlah ke panel **Properties**. Untuk Text Engine: TLF Text, masuklah ke bagian **Advanced Character**. Di bagian ini ketikkan alamat URL dari link yang akan ditambahkan pada teks tersebut di dalam kotak **Link**.



Gambar 3.14. Tampilan bagian Advanced Character

3. Sementara itu untuk Text Engine: Classic Text, masuklah ke bagian **Options**. Lantas ketikkan alamat URL di kolom Link.



Gambar 3.15. Tampilan bagian Options

41

Memosisikan Teks Tepat di Tengah Stage

Memosisikan teks tepat di tengah Stage bisa jadi merupakan satu hal yang cukup sulit dilakukan. Namun dengan trik berikut ini, hal tersebut sangat mudah dilakukan.

1. Klik terlebih dahulu pada teks yang hendak ditempatkan di tengah Stage.
2. Pilihlah menu **Modify > Align > Horizontal Center**.
3. Lanjutkan dengan memilih menu **Modify > Align > Vertical Center**.



Gambar 3.16. Tampilan teks tepat di tengah Stage

Panel Timeline

Panel Timeline merupakan salah satu panel yang memiliki peranan penting dalam proses kerja Adobe Flash Professional CS5. Keberadaan panel ini memungkinkan pengguna atau kreator untuk melakukan beragam tindakan terhadap objek kreasinya mulai dari memberikan efek pergerakan hingga menambahkan objek lainnya.

Berkenaan dengan pentingnya panel Timeline, berikut ini dapat disajikan tip dan trik seputar penggunaan panel tersebut.

42

Cara Cepat Memunculkan Panel Timeline

Pada saat Anda bekerja dengan Adobe Flash, Anda akan dipermudah dengan tersedianya panel-panel yang fungsional. Namun, bisa jadi Anda mengalami “kecelakaan kecil” di mana Anda salah mengklik sehingga panel Timeline tidak lagi muncul di workspace. Jika Anda mengalami permasalahan seperti ini, Anda tidak perlu khawatir, karena Anda bisa memunculkan kembali panel tersebut dengan sangat mudah.

Bagaimana caranya? Anda cukup menekan tombol shortcut **Ctrl+Alt+T**. Secara otomatis panel Timeline langsung muncul kembali dalam workspace Anda.

43

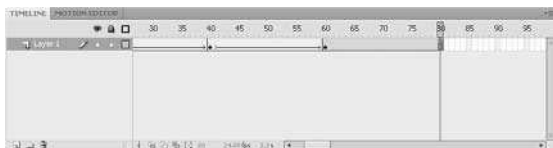
Cara Cepat Menambahkan Frame

Proses pembuatan kreasi animasi memang tidaklah mudah, karena membutuhkan ketelitian dan kecermatan yang tinggi dalam memadukan pergerakan dan juga warna. Namun, pekerjaan yang membutuhkan ketelitian tinggi tidak harus lama, tetapi bisa tetap efektif.

Seorang kreator dituntut memiliki ide kreatif yang tinggi sehingga bisa menghasilkan suatu karya yang unik dan mengagumkan. Di sisi lain, kreator juga harus mampu menguasai software yang digunakan sehingga hasil yang diperoleh bisa maksimal. Jika Anda telah menguasai software yang digunakan untuk membuat suatu kreasi, maka tugas Anda akan lebih ringan karena Anda hanya perlu fokus pada kreasi tersebut. Dengan kata lain, penguasaan terhadap software menjadi salah satu cara agar proses pembuatan kreasi berjalan dengan lebih efektif.

Pembuatan animasi pada Adobe Flash pastilah melibatkan frame-frame. Ketika Anda ingin menambahkan sesuatu baik efek maupun objek, Anda harus menambahkan frame terlebih dahulu. Dalam Adobe Flash, penambahan frame dapat dilakukan dengan mengakses menu **Insert > Timeline > Frame**. Namun cara ini bisa jadi kurang efektif karena Anda harus menggunakan mouse untuk mengakses menu tersebut, belum lagi berpotensi terhadap kesalahan memilih opsi. Jika Anda membutuhkan frame baru, ada cara lebih praktis yang bisa dilakukan, yakni menekan

tombol **F5**. Sebelum itu, pastikan Anda telah menentukan posisi frame yang diinginkan.



Gambar 4.1. Menambahkan frame dengan menekan tombol **F5**

44

Cara Mengubah Frame Rate dengan Cepat

Frame rate menunjukkan kecepatan pergerakan animasi objek. Semakin tinggi nilai frame rate, semakin cepat pergerakan animasi. Sebaliknya, semakin rendah nilai frame rate, pergerakan animasi juga akan semakin lambat.

Nilai frame rate memiliki satuan fps yang artinya *frame per second*. Pengaturan nilai frame rate ini umumnya dilakukan pada panel Properties. Untuk itu, tentunya Anda harus mengaktifkan panel tersebut lebih dahulu dari menu Window. Cara ini tergolong kurang efektif karena Anda harus “berjalan” beberapa langkah untuk mengatur nilai frame rate.

Kini panel Timeline telah dilengkapi dengan beragam opsi pengaturan yang ditempatkan di bagian bawah panel tersebut. Salah satunya nilai frame rate. Secara default, nilai frame rate adalah 24 fps. Namun, jika Anda ingin mempercepat atau memperlambat pergerakan animasi, maka

Anda bisa mengubahnya. Caranya sangatlah mudah, Anda cukup mengarahkan kursor pada nilai frame rate dalam panel Timeline hingga tanpa kursor berubah menjadi panah di kedua ujungnya. Klik kemudian drag tanda kursor tersebut untuk mengubah nilai frame rate. Arah ke kanan untuk meningkatkan nilai frame rate, sedangkan arah ke kiri untuk menurunkan nilai frame rate.



Gambar 4.2. Mengubah nilai frame rate pada panel Timeline

45

Mengunci Layer

Kreasi yang kompleks tentu memiliki banyak layer yang menyusunnya. Berkenaan dengan hal tersebut, untuk menghindari kemungkinan terjadinya kesalahan pengeditan pada layer tertentu, sebaiknya Anda mengunci layer yang sedang tidak diedit. Penguncian ini bertujuan untuk melindungi layer yang merepresentasikan sebuah objek tidak mengalami pengeditan bahkan kehilangan akibat kesalahan klik.

Untuk mengunci layer sangatlah mudah. Anda cukup mengklik ikon **Lock or Unlock All Layer** yang disimbolkan dengan “gembok”. Jika Anda hanya ingin mengunci layer-layer tertentu, klik lingkaran kecil pada layer yang posisinya berada pada kolom ikon Lock or Unlock All Layer.



Gambar 4.3. Mengklik lingkaran kecil pada layer yang posisinya dalam kolom ikon Lock or Unlock All Layer



Gambar 4.4. Layer yang telah terkunci

Apabila Anda ingin mengunci seluruh layer, maka Anda bisa langsung mengklik ikon **Lock or Unlock All Layer** yang terdapat di bagian atas layer. Untuk mengaktifkan kembali layer, Anda cukup mengklik ikon bertanda gembok pada layer yang diinginkan.

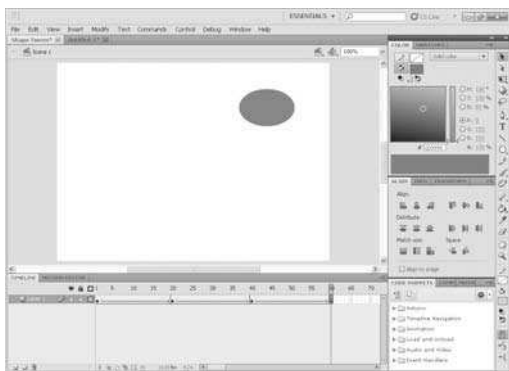
46

Memudahkan Pengeditan dengan Mengaktifkan Opsi Union Skin


Animasi objek yang dibuat secara frame-by-frame sering kali mengalami kendala pada pengaturan posisi objek.

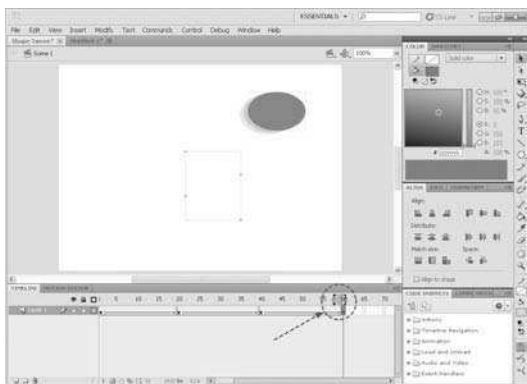
Namun, kendala tersebut kini dapat diatasi dengan melakukan pengeditan menggunakan fitur onion skin. Fitur ini menampilkan objek diedit dalam beberapa lapisan yang tampak samar (*dimmed*). Selain itu, Anda juga bisa melihat posisi objek lain yang sesuai bingkai garis. Untuk lebih jelasnya langsung saja Anda simak dan ikuti tip dan trik berikut.

1. Pertama-tama klik keyframe objek yang akan diedit.



Gambar 4.5. Mengklik keyframe objek

2. Setelah itu klik ikon **Onion Skin**  yang terdapat di bagian bawah panel Timeline.
3. Seketika muncul tanda kurung pada frame objek di panel Timeline dan lapisan objek serta posisi objek lain pada stage.



Gambar 4.6. Tampilan frame dan stage setelah mengaktifkan Onion Skin

47

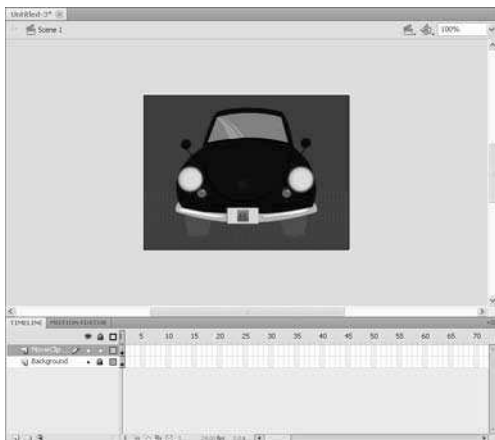
Menampilkan Objek dalam Bentuk Sketsa

Untuk memperoleh hasil kreasi yang maksimal, bisa jadi Anda harus melakukan beberapa kali pengeditan terhadap objek-objek dalam kreasi Anda. Namun, proses pengeditan ini sering kali berjalan cukup rumit karena banyaknya objek yang telah dipadukan di dalamnya. Jika Anda mengalami masalah tersebut, Anda tidak perlu khawatir bahkan frustrasi.

Untuk mempermudah proses pengeditan objek atau kreasi, Anda bisa menampilkan objek dalam bentuk outline saja. Artinya, efek warna dan lainnya yang Anda tambahkan dalam objek sementara akan tersembunyi dan hanya tampak outline atau garis bagian tepi objek saja. Adapun caranya

dengan mengklik ikon **Show All Layers as Outline** yang disimbolkan dengan tanda segi empat. Untuk lebih jelasnya, ikuti tip dan trik berikut ini:

1. Pastikan Anda telah membuka file atau dokumen kreasi yang akan diedit.



Gambar 4.7. Membuka dokumen kreasi yang akan diedit

2. Selanjutnya klik ikon **Show All Layers as Outline** yang terdapat dalam panel Timeline.



Gambar 4.8. Mengklik ikon Show All Layers as Outline

3. Secara otomatis objek dalam stage langsung ditampilkan hanya dalam bentuk outline saja.



Gambar 4.9. Tampilan objek yang diubah dalam bentuk outline

48

Menampilkan Frame dengan Lebih Jelas

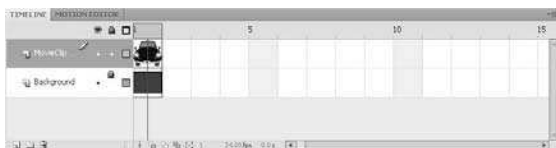
Dalam program Adobe Flash setiap layer dilengkapi dengan frame-frame yang digunakan untuk menempatkan objek dan animasi. Dengan begitu, frame merepresentasikan setiap perlakuan pada objek dalam kreasi. Secara default, frame ditampilkan dalam kotak-kotak berukuran kecil. Namun, Anda bisa mengubah kotak-kotak tersebut menjadi berukuran lebih besar sehingga objek yang direpresentasikan oleh frame terkait tampak lebih jelas. Untuk itu, lakukanlah tip dan trik berikut ini.

1. Pastikan Anda telah menyiapkan sebuah dokumen Flash.
2. Selanjutnya klik menu drop-down panel Timeline yang terdapat di sudut kanan atas panel tersebut kemudian pilih opsi **Preview**.



Gambar 4.10. Memilih opsi Preview

3. Secara otomatis ukuran kotak frame menjadi lebih besar disertai dengan tampilan objek yang direpresentasikan oleh frame tersebut.



Gambar 4.11. Tampilan frame yang tampak lebih besar dan jelas

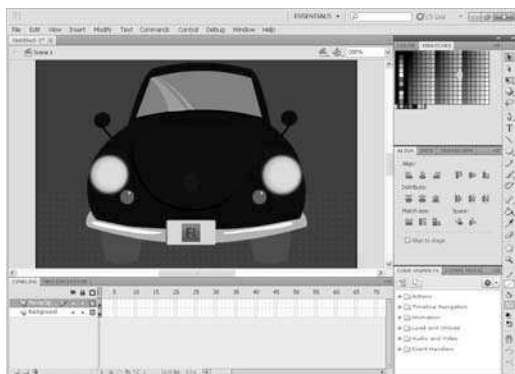
49

Menyembunyikan Layer

Tip dan trik yang satu ini juga dimaksudkan untuk mempermudah proses pengeditan. Jika dalam kreasi yang Anda ciptakan terdiri atas banyak kombinasi objek, tentu akan

sulit untuk mengedit salah satu objek jika objek lainnya juga terlihat. Untuk itu, Anda perlu menyembunyikan objek-objek yang tidak diedit sehingga Anda bisa fokus pada objek yang akan diedit saja. Adapun caranya sebagai berikut.

1. Pastikan Anda telah membuka dokumen Flash yang akan diedit.



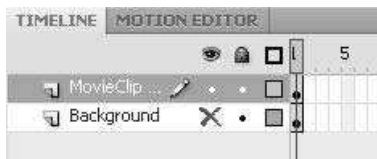
Gambar 4.12. Tampilan dokumen Flash yang akan diedit

2. Setelah itu klik lingkaran kecil pada layer yang merepresentasikan objek yang akan disembunyikan tepatnya pada posisi kolom ikon **Show or Hide All Layers**.



Gambar 4.13. Mengklik lingkaran di bawah ikon Show or Hide All Layers

- pustaka-indo.blogspot.com
3. Secara otomatis lingkaran tersebut berubah menjadi tanda silang, yang artinya objek pada layer tersebut telah disembunyikan.



Gambar 4.14. Tanda lingkaran yang berubah menjadi tanda silang

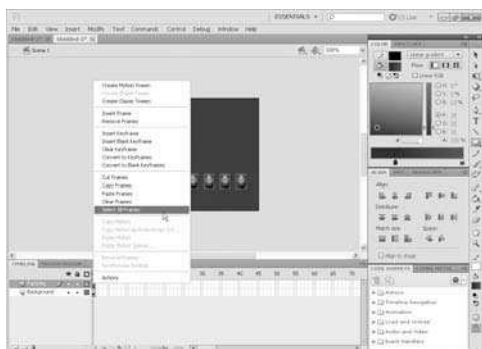
4. Layer yang disembunyikan tentunya akan berimbas pada objek pada stage yang tersembunyi pula.

50

Cara Cepat Menyeleksi Seluruh Frame

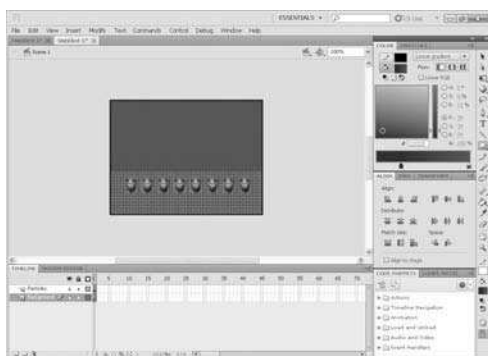
Ketika menciptakan sebuah kreasi dengan Adobe Flash, Anda mungkin harus bekerja dengan banyak frame dan layer. Jika Anda membutuhkan seluruh layer dan frame sekaligus, Anda harus menyeleksinya. Untuk menyeleksi layer dan frame biasanya menggunakan metode klik dan drag. Cara tersebut merupakan cara konvensional yang bisa terbilang kurang efektif. Berikut ini dapat disajikan tip dan trik menyeleksi seluruh layer dengan praktis.

1. Pertama-tama klik-kanan salah satu frame kemudian pilih opsi **Select All Frames**.



Gambar 4.15. Memilih opsi Select All Frames

2. Seketika seluruh frame pada layer yang ada langsung terseleksi.

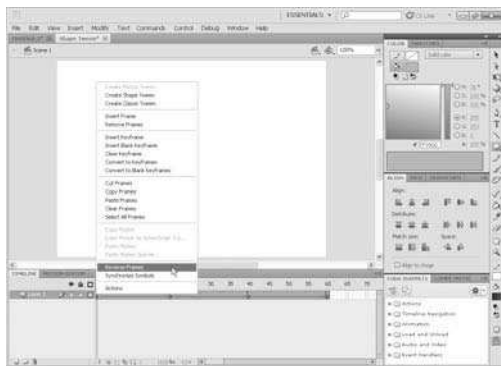


Gambar 4.16. Tampilan frame yang terseleksi

Membalik Posisi Frame

Pergerakan animasi menjadi salah satu daya tarik dari hasil kreasi Adobe Flash Professional CS5. Salah satu keunggulan program ini adalah bisa membalik arah pergerakan animasi. Bagaimana caranya? Simak dan ikuti tip dan trik berikut ini.

1. Mulailah dengan membuka dokumen Flash terlebih dahulu.
2. Selanjutnya seleksilah seluruh frame pada layer yang merepresentasikan objek yang arah pergerakannya akan dibalik.
3. Setelah itu klik-kanan frame yang terseleksi lalu pilih opsi **Reverse Frame**.



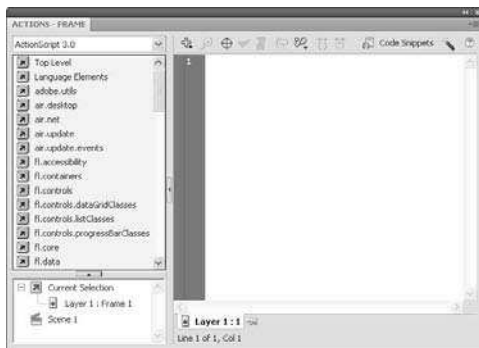
Gambar 4.17. Memilih opsi Reverse Frame

4. Secara otomatis objek yang tadinya menempati frame akhir berubah posisinya pada frame awal.

Cara Cepat Menambahkan Actions pada Frame

Jika Anda ingin menambahkan actionscript pada frame tertentu, Anda harus membuka panel Actions terlebih dahulu. Untuk memunculkan panel Actions dengan cepat, ikutilah tip dan trik berikut.

1. Pastikan Anda telah menyeleksi frame yang akan ditambahi dengan actionscript.
2. Setelah itu tekanlah tombol **F9**.
3. Seketika panel **Actions** langsung meluncur ke hadapan Anda.



Gambar 4.18. Tampilan panel Actions

Membuat Animasi Pergerakan

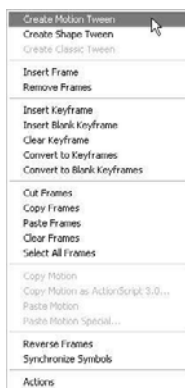
Untuk membuat animasi pergerakan dalam Adobe Flash kini semakin mudah. Anda tidak perlu membuat animasi pergerakan secara frame by frame lagi, karena Anda bisa membuatnya hanya dengan langkah singkat. Untuk itu, terapkan tip dan trik ini.

1. Pastikan Anda telah menyeleksi seluruh frame yang berisi keyframe dari objek-objek di dalam stage.



Gambar 4.19. Menyeleksi seluruh frame berisi keyframe objek dalam stage

2. Setelah itu klik-kanan frame yang telah terseleksi itu lalu pilih opsi **Create Motion Tween**.



Gambar 4.20. Memilih opsi Create Motion Tween

3. Secara otomatis tampilan frame dalam panel Timeline langsung berubah seperti berikut.



Gambar 4.21. Tampilan panel Timeline setelah memilih *Create Motion Tween*

4. Untuk memainkan animasi pergerakan, tekanlah tombol **Enter**.

54

Cara Mudah Membuat Animasi Shape

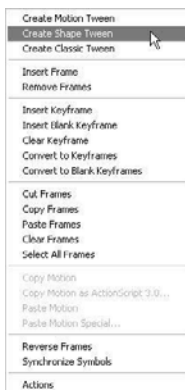
Anda bisa membuat beragam animasi dalam Adobe Flash. Salah satu di antaranya adalah animasi shape. Animasi ini merupakan pergerakan beberapa shape yang berbeda bentuk. Untuk memberi variasi, Anda juga bisa membedakan warna setiap shape. Pembuatan animasi shape ini tidaklah rumit, meskipun bagi Anda yang masih pemula. Bagaimana cara praktisnya? Ikuti tip dan trik berikut ini.

1. Pastikan Anda telah membuat shape yang terepresentasi oleh keyframe-keyframe pada layer tertentu.
2. Setelah itu seleksilah seluruh frame yang memuat objek shape tersebut.



Gambar 4.22. Menyeleksi seluruh frame

- Selanjutnya klik-kanan frame yang terseleksi kemudian pilih opsi **Create Shape Tween**.



Gambar 4.23. Memilih opsi Create Shape Tween

- Secara otomatis rangkaian frame berubah menjadi seperti berikut.



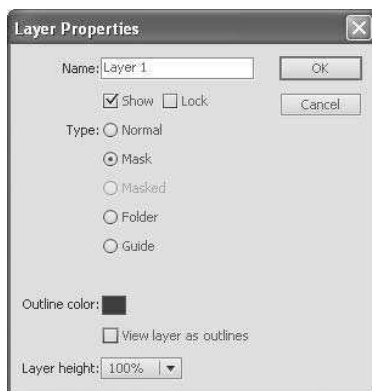
Gambar 4.24. Tampilan frame setelah memiliki Create Shape Tween

- Untuk memainkan pergerakan animasi shape, tekanlah tombol **Enter**.

Mengubah Properties Layer

Secara default, layer ditampilkan dalam tipe normal dengan warna outline tertentu. Namun, jika Anda ingin mengubah tipe layer dan juga warna outline, ikutilah tip dan trik berikut:

1. Pilih menu **Modify > Timeline > Layer Properties**.
2. Muncul kotak dialog **Layer Properties**, aktifkan opsi tipe yang diinginkan lalu klik kotak warna di bagian **Outline color** kemudian pilih warna yang Anda suka.



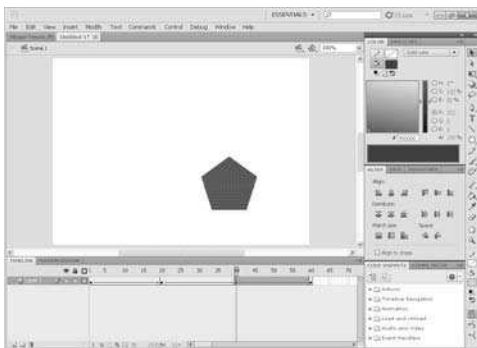
Gambar 4.25. Pengaturan layer properties

3. Kalau sudah tekanlah tombol **OK**.
4. Seketika properties layer yang ditampilkan dalam panel Timeline langsung berubah sesuai dengan pengaturan yang dilakukan.

Cara Mudah Memindahkan Objek pada Layer yang Lain ke dalam Layer Tersendiri Secara Terpisah

Ketika bekerja dengan objek-objek yang direpresentasikan oleh frame-frame, mungkin Anda ingin memindahkan objek yang tersimpan dalam satu layer ke layer tersendiri. Untuk melakukan hal tersebut, Anda tidak perlu membuat objek yang sama dalam layer baru, tetapi cukup memindahkannya. Adapun caranya dapat ditunjukkan dalam tip dan trik berikut.

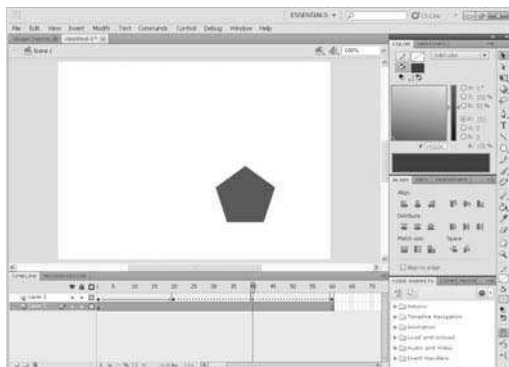
1. Pertama-tama klik pada objek yang akan dipindahkan ke layer tersendiri.



Gambar 4.26. Mengklik objek yang akan dipindahkan

2. Lanjutkan dengan memilih menu **Modify > Timeline > Distribute to Layers**.

3. Secara otomatis langsung muncul layer baru yang merepresentasikan objek yang dipindahkan.




Gambar 4.27. Tampilan layer baru yang merepresentasikan objek yang dipindahkan

Seputar Tool Lainnya

Anda bisa memanfaatkan tool-tool yang tersedia dalam Flash CS5 untuk membuat beragam karya animasi menarik. Pada bab ini kami akan menyajikan tip dan trik seputar tool-tool Flash CS5 mulai dari penggunaan tool-tool untuk membuat efek-efek khusus, mewarnai objek hingga pemanfaatan tool khusus lainnya yang berguna untuk mempercantik animasi buatan Anda. Selengkapny, ikutilah pembahasan di bawah ini.

57

Cara Mudah Membuat Animasi dengan Kesan Ruang Tiga Dimensi

Untuk memindahkan objek dengan kesan ruang tiga dimensi pada animasi yang dibuat dengan Flash CS5, Anda dapat menggunakan fasilitas 3D Translation Tool. Apabila Anda ingin mengakses tool ini, pilihlah ikon **3D Translation Tool**  yang tersedia di dalam Toolbox. Ketika Anda bekerja dengan tool ini, Anda akan menjumpai tiga poros yang muncul dalam objek yang Anda buka, yaitu X, Y dan Z. Poros X berwarna merah, Y berwarna hijau sementara Z berwarna hitam.



Gambar 5.1. Tampilan poros X, Y, dan Z

Dengan fasilitas ini, Anda dapat memindahkan sebuah objek dalam bentuk tiga dimensi. Caranya dengan men-drag dan menggerakkan kursor menurut poros yang diinginkan, yaitu dalam posisi horizontal atau vertikal. Namun, sebelumnya pastikan bahwa Anda telah memilih **Global Mode** terlebih dahulu. *Drag* poros X, atau Y mengikuti arah anak panah untuk mendapatkan posisi yang diinginkan. Sementara itu, poros Z yang berbentuk titik hitam hanya bisa di-drag ke atas dan ke bawah saja.




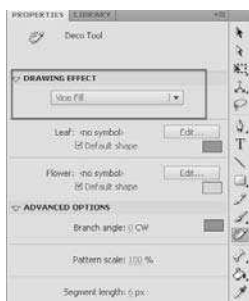
Gambar 5.2. Men-drag objek dalam poros X dan Y

Membuat Animasi Kobaran Api dengan Instan

Apabila Anda membutuhkan efek-efek tertentu saat sedang mengerjakan sebuah proyek animasi, Anda tidak perlu bersusah-payah membuatnya. Manfaatkanlah beragam efek khusus yang tersedia dalam panel **Properties** jika ingin mendapatkan efek kobaran api dengan cara instan.

Berikut langkah-langkah yang bisa Anda gunakan.

1. Awali dengan membuka sebuah file baru.
2. Lantas pilihlah ikon **Deco Tool** .
3. Lalu arahkan kursor Anda di bagian **Drawing Effect** pada panel **Properties**.



Gambar 5.3. Tampilan panel Properties

4. Kemudian pilihlah opsi **Fire Animation**.



Gambar 5.4. Memilih opsi Fire Animation

5. Lanjutkan dengan mengklik kursor mouse di dalam stage untuk mendapatkan efek kobaran api yang Anda kehendaki.



Gambar 5.5. Tampilan efek kobaran api

59

Membuat Animasi Butiran Kembang Api dengan Mudah

Selain efek kobaran api, Anda juga bisa memperoleh efek-efek lainnya melalui fasilitas Drawing Effect. Jika Anda ingin mendapatkan animasi butiran kembang api maka Anda bisa menggunakan trik singkat berikut.

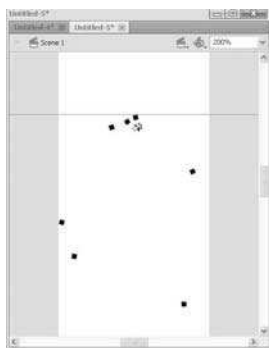
1. Pertama-tama, tekanlah ikon Deco Tool .

- pustaka-indo.blogspot.com
2. Kemudian aktifkanlah panel **Properties**.
 3. Pada bagian **Drawing Effect**, pilihlah opsi **Particle System**.



Gambar 5.6. Memilih opsi Particle System


4. Lanjutkan dengan mengklik kursor mouse yang berada di dalam stage untuk memunculkan butiran kembang api secara mudah.



Gambar 5.7. Tampilan butiran kembang api

Membuat Deretan Titik-Titik

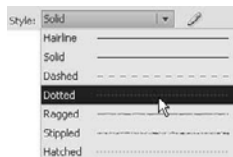
Jika Anda ingin membuat objek dengan garis yang berbentuk deretan titik-titik, sebaiknya Anda menyimak teknik-teknik berikut.

1. Pertama-tama, tekanlah ikon **Line Tool** .
2. Lalu pada panel **Properties** yang muncul, arahkan kursor Anda di bagian **Style**.



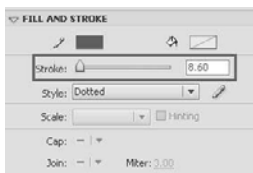
Gambar 5.8. Bagian Style yang terletak dalam panel Properties

3. Kemudian pilihlah opsi **Dotted**.



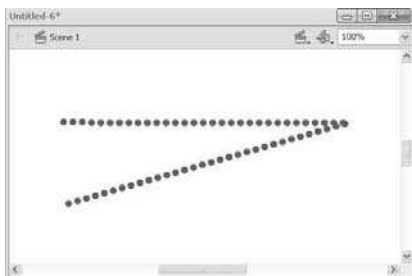
Gambar 5.9. Memilih opsi Dotted

4. Lanjutkan dengan mengatur ukuran titik-titik tersebut pada bagian **Stroke**. Geserlah slider untuk memperoleh besar kecilnya ukuran titik-titik yang Anda kehendaki.



Gambar 5.10. Mengatur ukuran titik-titik

5. Lalu klik dan *drag* kursor mouse di dalam stage untuk membuat garis yang berupa deretan titik-titik.



Gambar 5.11. Membuat garis yang berupa deretan titik-titik


61

Menggeser Stage dengan Mudah

Lembar kerja Flash CS5 berupa stage-stage yang memungkinkan Anda untuk membuat berbagai proyek animasi yang

puustaka-indo.blogspot.com

kreatif dan inovatif. Terdapat banyak cara yang bisa Anda gunakan untuk mengatur tampilan maupun memindahkan stage sesuai kehendak Anda.

Jika Anda ingin menggeser stage dengan cara praktis dan mudah, Anda cukup menggunakan Hand Tool. Caranya, klik ikon **Hand Tool** . Kemudian gunakanlah tool ini untuk menggeser stage ke posisi yang diinginkan.




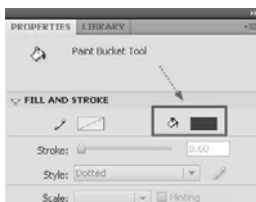
Gambar 5.12. Menggeser stage dengan Hand Tool

62

Membuat Warna Transparan

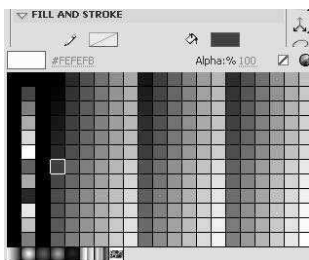
Untuk mendapatkan warna yang transparan pada objek animasi, Anda bisa menyiasatinya menggunakan trik cepat berikut.

1. Awali dengan mengklik ikon **Paint Bucket Tool** .
2. Pada panel **Properties** yang muncul, klik bagian **Fill Color**.



Gambar 5.13. Mengklik bagian Fill Color

3. Berikutnya, muncul pop up window Color Picker.



Gambar 5.14. Tampilan jendela Color Picker

4. Kemudian aturlah nilai Alpha. Nilai Alpha yang terbesar adalah 100%. Jika Anda menurunkannya menjadi 70% maka warnanya akan berubah transparan. Apalagi jika Anda memilih angka 30%, Anda akan mendapatkan warna yang semakin transparan. Semakin kecil nilainya akan semakin transparan warna yang akan dihasilkan.

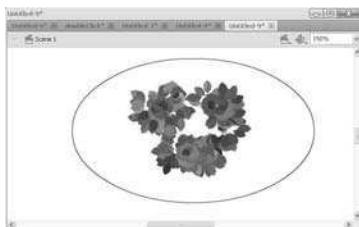


Gambar 5.15. Mengatur nilai Alpha

Mengecat Objek Hanya Bagian Dalamnya

Anda bisa mengecat sebuah objek hanya pada bagian tertentu saja tanpa harus mengenai bagian objek lainnya. Sebagai contohnya, pengecatan di bagian dalam objek saja. Bagaimanakah caranya? Ikutilah trik cepat berikut.

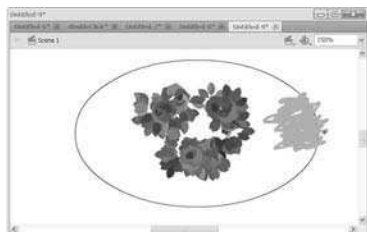
1. Pastikan Anda telah membuka objek yang akan dicat terlebih dahulu.



Gambar 5.16. Membuka sebuah objek yang akan dicat

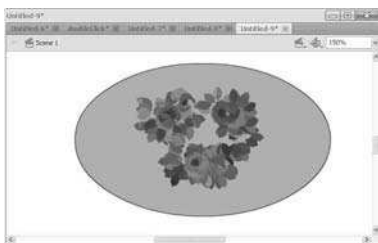
2. Kemudian tekanlah ikon **Brush Tool** .
3. Selanjutnya, klik ikon **Brush Mode** .
4. Lanjutkan dengan memilih opsi **Paint Inside**.
5. Mulailah mengecat bagian dalam objek tersebut dengan **Brush Tool**. Meskipun Anda mengecat tidak rapi, dengan kata lain jika pengecatan sedikit melebar dari garis tepi objek, namun warna cat tersebut tidak akan melebar keluar dari batas objek karena Anda telah menggunakan opsi **Paint Inside**.
6. Dengan menggunakan opsi **Paint Inside**, **Brush Tool** hanya akan mengecat bagian dalam objek saja. Sapan

warna yang keluar dari objek akan dinetralisir secara otomatis.





Gambar 5.17. Fasilitas Paint Inside akan menetralkan warna yang keluar dari objek

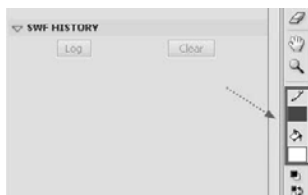
7. Sapukan warna ke seluruh bagian objek pilihan Anda hingga merata untuk mendapatkan hasil pengecatan yang diinginkan.




Gambar 5.18. Tampilan objek yang telah selesai dicat

Mengganti Warna ke Warna Default

Warna hitam merupakan warna **Stroke Color** secara default. Sedangkan **Fill Color** memilih warna putih sebagai warna default-nya. Ikon **Stroke Color**  dan **Fill Color**  bisa Anda jumpai di antara tampilan tool-tool Flash CS5 yang terletak di bagian Toolbox.



Gambar 5.19. Tampilan ikon Stroke Color dan Fill Color pada Toolbox

Tampilan warna dalam **Stroke Color** maupun **Fill Color** akan berubah seiring kebutuhan Anda ketika bekerja dengan aplikasi ini. Namun, Anda bisa mengembalikan tampilan warna dalam kedua tool tersebut ke dalam warna default dengan sekali langkah mudah. Anda hanya cukup menekan ikon **Black and White**  pada Toolbox untuk mengembalikan warna ke posisi default.



Gambar 5.20. Mengembalikan warna ke posisi default

65

Cara Cepat Menukar Warna Stroke dan Fill

Apabila Anda ingin menukar warna Stroke dengan warna Fill secara bergantian, Anda bisa menggunakan fasilitas **Swap colors** yang terdapat pada Toolbox. Fasilitas ini memungkinkan Anda untuk menukar warna bergantian dengan langkah mudah dan praktis.

Misalnya saja, saat ini Anda sedang menggunakan warna Stroke hitam dan warna Fill merah dan ingin membalik warna keduanya maka Anda tinggal menekan ikon **Swap colors** pada Toolbox. Seketika itu warna merah yang semula digunakan pada bagian Fill akan berganti menempati warna Stroke. Demikian juga sebaliknya dengan warna hitam yang kini berganti posisi sebagai warna Fill.




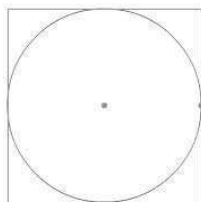
Gambar 5.21. Membalik warna dengan cepat

66


Cara Mudah Membuat Objek Pie

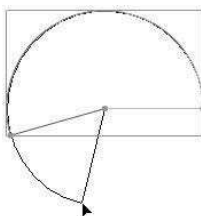
Untuk membuat objek pie dengan mudah, Anda bisa memanfaatkan tool-tool yang tersedia dalam Toolbox. Ikutilah trik singkat berikut.

1. Awali dengan menekan ikon **Oval Primitive Tool** .
2. Lantas buatlah sebuah objek lingkaran di dalam kanvas.



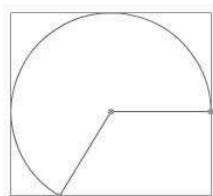
Gambar 5.22. Membuat objek lingkaran

3. Kemudian geserlah titik node yang berada dalam lingkaran tersebut menggunakan **Selection Tool** .



Gambar 5.23. Menggeser titik node

4. Klik tombol mouse Anda jika telah mendapatkan hasil yang diinginkan.



Gambar 5.24. Tampilan objek pie

Web Design

Salah satu software yang bisa Anda gunakan untuk merancang sebuah website adalah Adobe Flash CS5. Dengan software Adobe Flash CS5, Anda bisa merancang website yang tampil unik dan menarik seperti warna tombol yang berubah pada saat mouse berada di atas tombol, terdengar suara musik pada saat tombol ditekan, atau tampilan intro pada website yang berupa animasi.

67

Mengubah Tombol yang Berubah Warna Saat Mouse Over

Dengan Adobe Flash CS5 Anda bisa membuat tombol yang ada di dalam website berubah warna pada saat mouse berada di atasnya. Ikuti tip dan trik berikut ini untuk melakukannya.

1. Mula-mula buatlah tombol dengan cara buka menu **Window > Common Libraries > Buttons**.
2. Selanjutnya pilih salah satu jenis tombol yang ada pada panel **Library - Buttons** lalu klik dan drag ke dalam **Stage**.



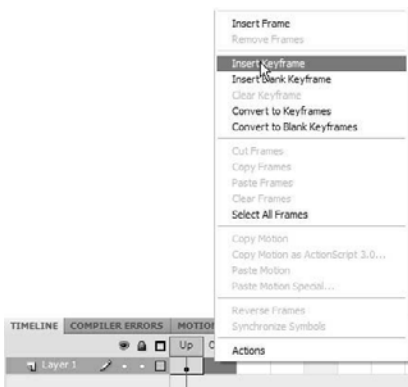
Gambar 6.1. Tampilan panel Library - Buttons

3. Kemudian seleksi objek tombol yang Anda buat dan tekan tombol F8 pada keyboard.
4. Pada kotak dialog **Convert to Symbol** yang muncul, pilih opsi **Button** pada bagian **Type** lantas klik tombol **OK**.



Gambar 6.2. Memilih opsi Button lantas mengklik tombol OK

5. Berikutnya klik-ganda objek tombol yang Anda buat tadi.
6. Sesudah itu Anda beralih ke panel **Timeline** dan pada bagian **Over** klik-kanan frame lalu pilih opsi **Insert Keyframe**.



Gambar 6.3. Mengklik-kanan frame pada bagian Over lalu memilih opsi Insert Keyframe

7. Selanjutnya ubah warnanya dan tekan tombol Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya.



Gambar 6.4. Tampilan tombol yang Anda buat

Menambahkan Suara Anjing Menggonggong Saat Tombol Ditekan

Anda juga dapat menambahkan suara pada saat tombol ditekan. Tik dan trik untuk melakukannya hampir sama dengan cara mengubah warna tombol saat mouse berada di atasnya, yaitu:

1. Buatlah tombol terlebih dahulu dengan cara tekan menu **Window > Common Libraries > Buttons**.
2. Berikutnya akan muncul panel **Library - Buttons**. Klik dan drag salah satu tombol yang ada ke dalam **Stage**.



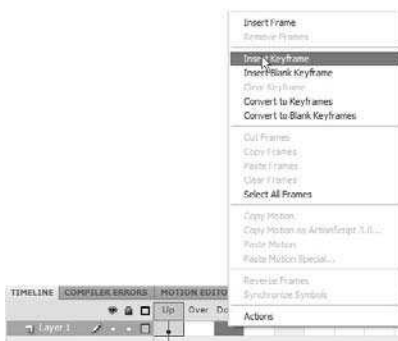
Gambar 6.5. Tampilan panel Library - Buttons

3. Sesudah itu seleksi objek tombol yang Anda buat lalu tekan tombol F8 pada keyboard.
4. Selanjutnya muncul kotak dialog **Convert to Symbol**, pada bagian **Type** pilih opsi **Button** dan klik tombol **OK**.



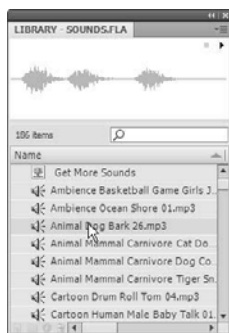
Gambar 6.6. Memilih opsi Button lantas mengklik tombol OK

5. Berikutnya klik-ganda objek tombol yang Anda buat tadi.
6. Setelah itu Anda beralih ke panel **Timeline** kemudian klik-kanan frame pada bagian **Down** dan tekan opsi **Insert Keyframe**.



Gambar 6.7. Mengklik-kanan frame pada bagian Down dan menekan opsi Insert Keyframe

7. Lalu buka menu **Window > Common Libraries > Sounds**.
8. Kemudian klik dan drag sound **Animal Dog Bark 26.mp3** yang ada pada panel **Library - Sounds** ke dalam stage.



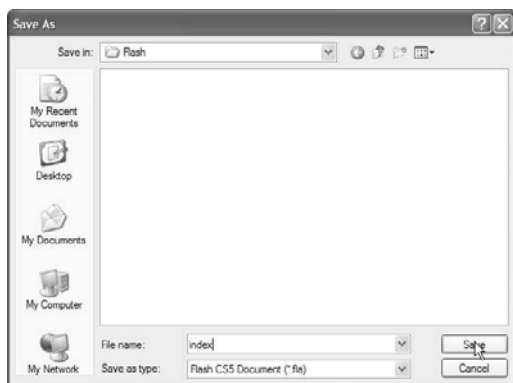
Gambar 6.8. Tampilan panel Library - Sounds

69

Membuat Animasi Sebagai Intro atau Front Page

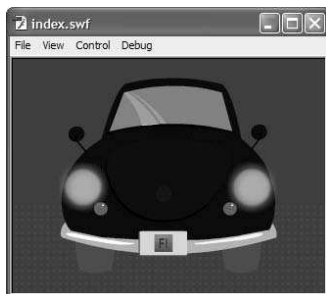
Apabila Anda ingin membuat animasi sebagai intro di dalam website, lakukan dengan cara menyimpan file flash yang Anda buat dengan nama index.swf. Untuk melakukannya berikut tip dan triknya.

1. Buka terlebih dahulu file flash yang ingin Anda jadikan animasi sebagai intro.
2. Setelah itu buka menu **File > Save As**.
3. Pada kotak dialog **Save As** yang muncul, tentukan tempat penyimpanan file flash Anda pada bagian **Save in** lalu ketikkan kata “index” di dalam kotak teks **File name** lantas klik tombol **Save**.



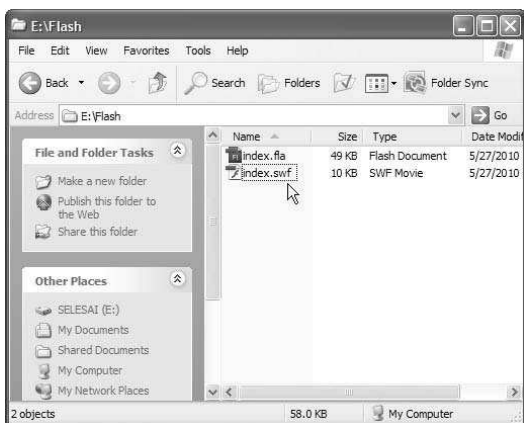
Gambar 6.9. Menentukan tempat penyimpanan file flash lalu mengetikkan kata “index” lantas klik tombol Save

4. Selanjutnya tekan tombol **Ctrl+Enter** untuk melihat hasil file animasi yang Anda buat.




Gambar 6.10. Tampilan file animasi yang Anda buat

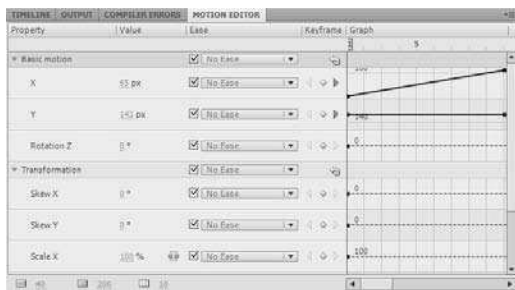
5. Anda dapat menemukan file animasi tersebut di tempat penyimpanan yang sudah Anda tentukan tadi.



Gambar 6.11. File animasi Anda tersimpan di tempat yang sudah Anda tentukan

Motion Editor

Motion Editor adalah sebuah panel yang menampilkan semua properti dari tween dan frame yang ada pada file animasi flash Anda. Untuk dapat menggunakan panel **Motion Editor** terlebih dahulu Anda harus membuat motion tween dengan cara buatlah sebuah objek di dalam stage, misalnya menggunakan **Oval Tool**  untuk membuat objek lingkaran. Kemudian seleksi objek tersebut dan tekan tombol **F8** pada keyboard. Pada kotak dialog **Convert to Symbol** yang muncul, pilih opsi **Movie Clip** di bagian **Type** lantas klik tombol **OK**. Selanjutnya klik frame **40** lalu klik-kanan dan pilih opsi **Insert Frame**. Sesudah itu klik-kanan pada salah satu frame dan pilih opsi **Create Motion Tween**. Berikutnya klik frame **10** dan pindahkan objek sedikit ke kanan lalu klik frame **20** dan pindahkan lagi objek sedikit ke kanan. Lakukan hal yang sama terhadap frame **30** dan **40**. Pada bab ini akan dibahas mengenai tip dan trik seputar **Motion Editor**.

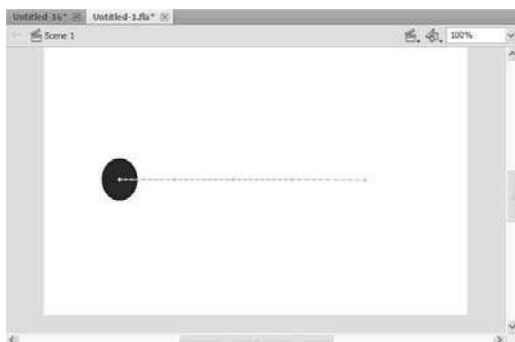


Gambar 7.1. Tampilan panel Motion Editor

Membuat Animasi Pergerakan dari Kecil Membesar

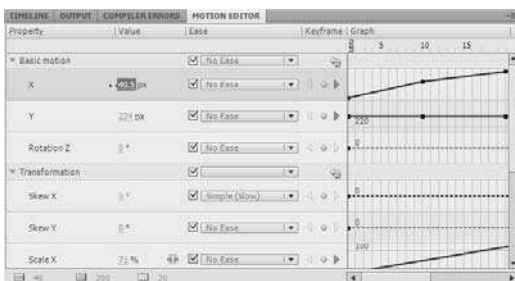
Pergerakan animasi dapat dibuat dari ukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar atau ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil. Di bawah ini tip dan trik untuk membuat pergerakan animasi dari ukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar.

1. Pastikan Anda sudah membuka file animasi Anda.



Gambar 7.2. Tampilan file animasi Anda

2. Kemudian buka panel **Motion Editor**.
3. Selanjutnya pilih keyframe 1 lalu turunkan nilai **X position** yang ada pada bagian **Value** sesuai keinginan Anda dengan menggeser slider yang ada, misalnya **40.5**.



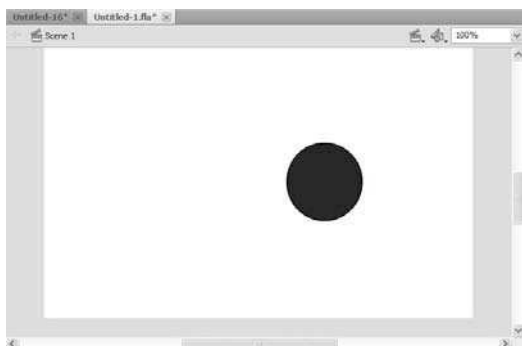
Gambar 7.3. Memilih keyframe 1 lalu menurunkan nilai X position

4. Berikutnya tekan keyframe 10 dan geser slider yang ada untuk menaikkan nilai X position pada bagian Value sesuai keinginan Anda, misalnya 190.6.



Gambar 7.4. Menekan keyframe 10 dan menaikkan nilai X position

5. Sesudah itu naikan keyframe 20, 30, dan 40 dengan cara yang sama seperti pada keyframe 10.
6. Jika sudah selesai, tekan tombol **Enter** untuk melihat tampilan pergerakan animasi yang Anda buat dari ukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar.




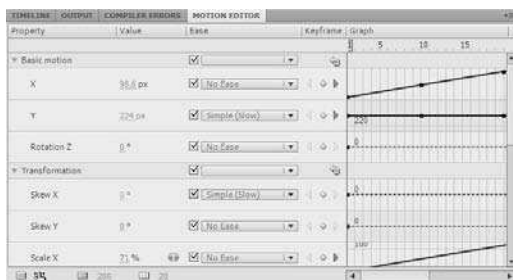
Gambar 7.5. Tampilan pergerakan animasi dari ukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar

71

Memperbesar Ukuran Grafik Motion Editor

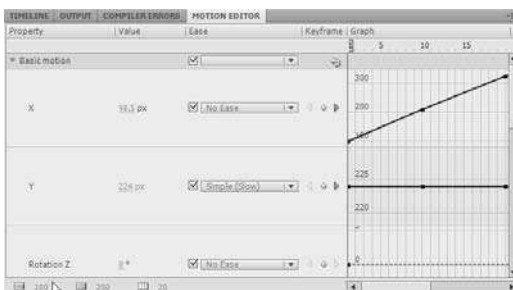
Tampilan grafik pada panel **Motion Editor** dapat Anda atur ukurannya sesuai keinginan Anda. Apabila Anda ingin memperbesar ukuran grafik tersebut, ikuti tip dan trik di bawah ini.

1. Pastikan Anda sudah membuka panel **Motion Editor**.
2. Selanjutnya naikkan nilai bagian **Graph Size**  yang ada di sebelah kiri bawah dengan menggeser slider yang ada, misalnya 100. Nilai maksimal ukuran grafik adalah 180.



Gambar 7.6. Menggeser slider Graph Size


- Setelah itu tampilan grafik pada panel Motion Editor akan membesar sesuai ukuran yang Anda inginkan.

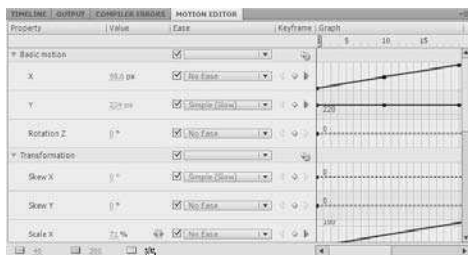


Gambar 7.7. Tampilan grafik pada panel Motion Editor yang membesar

Memperbesar Tampilan Frame

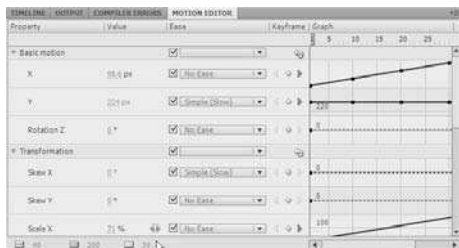
Anda juga dapat mengatur ukuran tampilan frame yang ada pada panel **Motion Editor**. Misalnya Anda ingin memperbesar ukurannya, tip dan trik untuk melakukannya, yaitu:

1. Buka terlebih dahulu panel Motion Editor.
2. Sesudah itu naikan nilai pada bagian **Viewable Frames**  dengan menggeser slider yang ada, misalnya 30. Nilai maksimal ukuran frame adalah 40.



Gambar 7.8. Menggeser slider Viewable Frame

3. Selanjutnya tampilan frame pada panel Motion Editor akan membesar sesuai ukuran yang Anda tentukan.

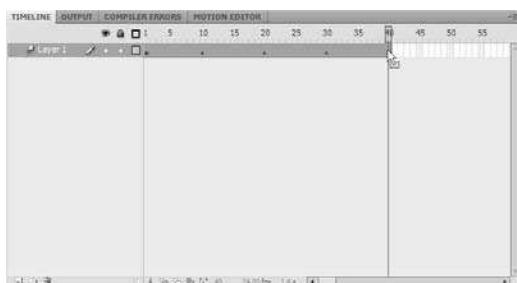


Gambar 7.9. Tampilan frame pada panel Motion Editor yang membesar


Menambahkan Efek Transparan pada Animasi

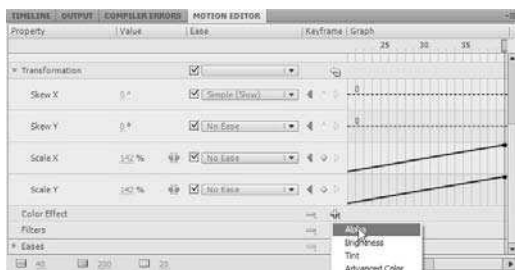
Anda dapat menambahkan efek transparan pada file animasi flash Anda. Ikuti langkah-langkah di bawah ini untuk melakukannya.

1. Buka terlebih dahulu panel **Timeline**.
2. Kemudian klik frame yang ingin Anda tambahkan efek transparan di dalamnya, misalnya frame 40.



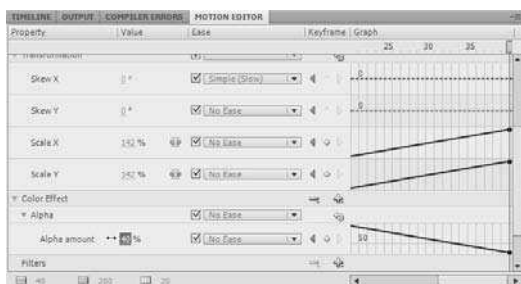
Gambar 7.10. Mengklik frame yang ingin ditambah efek transparan

3. Setelah itu aktifkan panel **Motion Editor**.
4. Selanjutnya pada bagian **Color Effect** klik ikon tanda plus  dan pilih opsi **Alpha**.



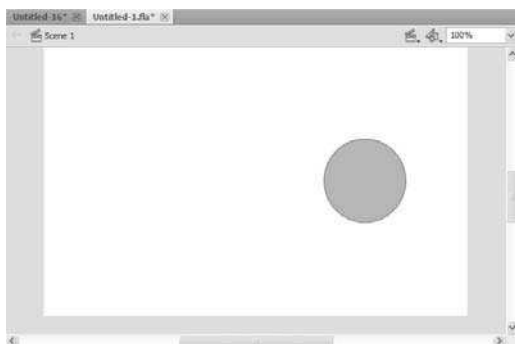
Gambar 7.11. Mengklik ikon tanda plus dan memilih opsi Alpha

5. Berikutnya aturlah tingkat transparansinya dengan menggeser slider yang ada pada bagian **Alpha amount**, misalnya 40%. Semakin kecil nilainya maka animasi akan semakin transparan.



Gambar 7.12. Mengatur tingkat transparansi efek

6. Jika sudah selesai tekan tombol **Enter** untuk memainkan animasi dan Anda akan melihat lama-kelamaan tampilan animasi akan semakin transparan.




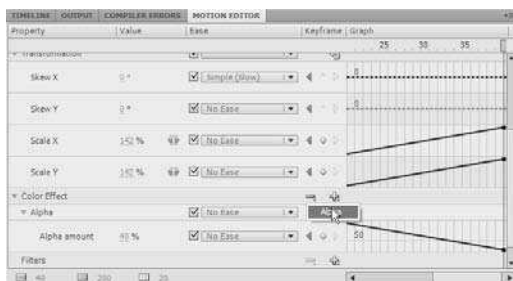
Gambar 7.13. Tampilan animasi yang akan terlihat semakin transparan

74

Menghilangkan Efek Warna

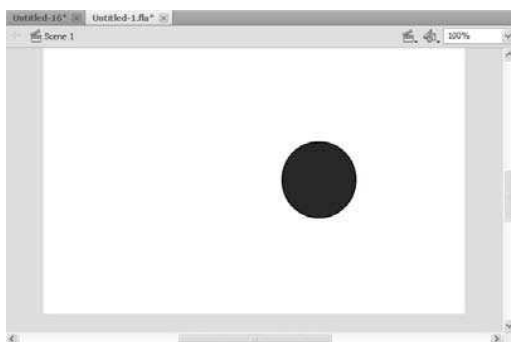
Apabila Anda sudah tidak menginginkan lagi adanya efek warna atau transparansi pada file animasi flash, Anda dapat menghapus atau menghilangkannya dengan cara yang cepat dan mudah. Untuk melakukannya ikuti trik berikut ini.

1. Pastikan Anda sudah membuka file animasi yang sudah Anda tambah dengan efek warna atau transparan.
2. Selanjutnya buka panel **Motion Editor**.
3. Kemudian pada bagian **Color Effect** klik ikon tanda minus  lalu tekan opsi **Alpha**.



Gambar 7.14. Mengklik ikon tanda minus lalu menekan opsi Alpha

4. Sesudah itu efek warna atau transparansi yang ada pada animasi Anda akan hilang.
5. Tekan tombol **Enter** untuk memainkan animasi dan tampilan animasi Anda sudah tidak terlihat transparan.



Gambar 7.15. Tampilan animasi yang sudah tidak terlihat transparan

Tip dan Trik Lainnya

Flash CS5 hadir dengan berbagai fasilitas istimewa yang siap membantu kenyamanan Anda dalam menciptakan animasi, presentasi, iklan, dan berbagai karya seni lainnya. Jika Anda belum puas melahap tip dan trik seputar Flash CS5 yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, sebaiknya Anda menyimak bab berikut.

Pada bab ini kami akan menyajikan beragam tip dan trik menarik lainnya yang layak Anda ketahui seperti mengatur jumlah Undo Level, menentukan keyboard shortcut pilihan, membuat aplikasi untuk iPhone dan lain sebagainya. Selengkapny, ikutilah pembahasan di bawah ini.

75

Mengurangi Tingkat Kesalahan dengan Mengatur Undo Level

Terkadang kita membuat kesalahan perintah yang cukup fatal terhadap sebuah objek animasi yang sedang dibuat. Daripada menghapus keseluruhan objek, lebih baik Anda membatalkan perintah-perintah tertentu menggunakan menu **Edit > Undo**.

Untuk mengantisipasi banyak kesalahan yang dibuat, Anda bisa mengatur Undo Level atau jumlah Undo maksimal yang dapat diakses. Ikutilah trik singkat berikut.

1. Pilihlah menu **Edit > Preferences**.



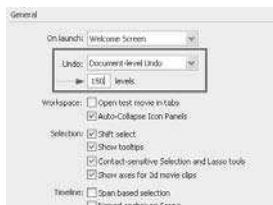
Gambar 8.1. Memilih menu Edit > Preferences

2. Sesudahnya, pada bagian **Category** klik opsi **General**.



Gambar 8.2. Mengklik opsi General

3. Lantas arahkan kursor Anda di bagian kotak teks **Undo**.
4. Kemudian ketikkan jumlah Undo sesuai kehendak Anda. Secara default, Flash CS5 memungkinkan Anda untuk meng-undo sebanyak 100 level namun Anda bisa menggantinya sesuai kehendak Anda. Misalkan, Anda ingin Flash meng-undo dokumen Anda sebanyak 150 kali maka ketikkan “150” pada kotak teks levels.



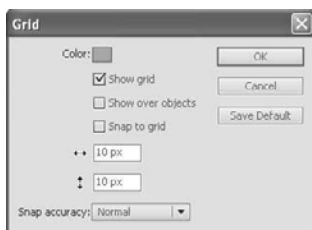
Gambar 8.3. Mengetikkan jumlah Undo yang dikehendaki

5. Tekanlah tombol OK jika sudah.

76

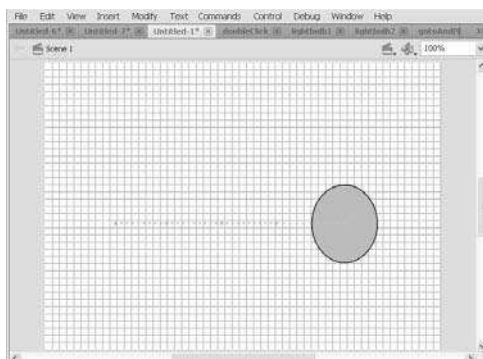
Mempermudah Proses Bekerja dengan Pengaturan Grid

Anda bisa menggunakan bantuan *grid* ketika menggambar objek-objek tertentu sehingga akan menghasilkan bentuk yang lebih akurat. Untuk memunculkan *grid* pada gambar, Anda cukup menekan tombol **Ctrl+Alt+G**. Kemudian pada kotak dialog yang muncul, aktifkan kotak cek pada opsi **Show grid** hingga muncul tanda centang.



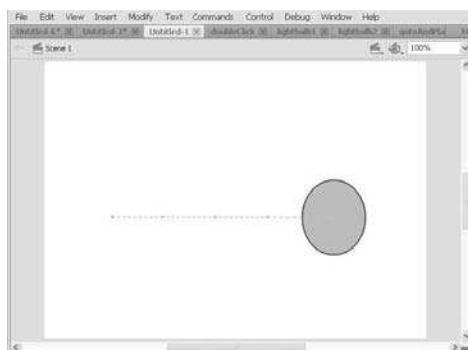
Gambar 8.4. Mengaktifkan kotak cek pada opsi *Show grid*

Berikutnya, dalam dokumen Anda akan muncul *grid* atau garis kotak-kotak yang akan memudahkan Anda untuk menggambar objek yang memiliki tingkat kesulitan dan akurasi tinggi.



Gambar 8.5. Tampilan grid dalam dokumen

Apabila Anda ingin menghilangkan tampilan *grid* tersebut, lakukanlah langkah yang sama, yaitu dengan menekan tombol **Ctrl+Alt+G**. Lalu nonaktifkan kotak cek di bagian **Show grid**.

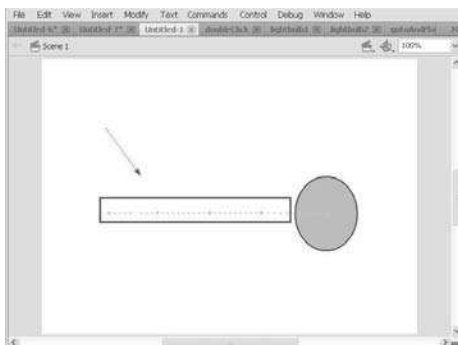


Gambar 8.6. Tampilan grid yang telah menghilang

Mengunci Garis Bantu

Garis bantu berfungsi membantu keakuratan Anda ketika memosisikan objek dalam *stage*. Saat bekerja dengan garis bantu, mungkin Anda mengalami sedikit masalah ketika garis bantu tersebut mengalami pergeseran ke posisi yang tidak Anda inginkan.

Untuk mengatasi hal ini, Anda bisa mengunci garis bantu tersebut. Bagaimanakah caranya? Anda cukup menekan tombol **Ctrl+Alt+;**, agar garis bantu itu tetap berada di posisinya.

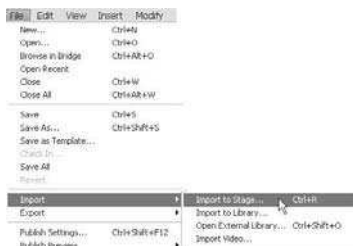


Gambar 8.7. Mengunci garis bantu

Membuat Gambar Bitmap Seperti Lukisan

Anda bisa menyulap gambar Bitmap menjadi sebuah lukisan eksotis yang menawan melalui aplikasi Flash CS5. Jika Anda penasaran, simaklah petunjuk di bawah ini.

1. Terlebih dahulu bukalah sebuah gambar bertipe Bitmap dengan memilih menu **File > Import > Import to Stage**.



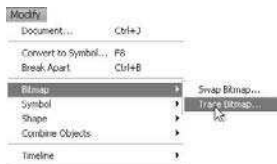
Gambar 8.8. Memilih menu *File > Import > Import to Stage*

2. Lantas pilihlah gambar sesuai keinginan Anda.
3. Sesaat kemudian akan muncul gambar Bitmap yang diimpor tersebut.



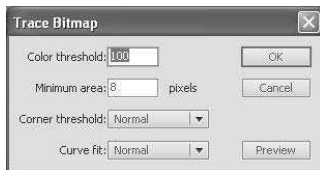
Gambar 8.9. Tampilan gambar bertipe Bitmap

4. Lalu klik menu **Modify > Bitmap**.
5. Lanjutkan dengan menekan opsi **Trace Bitmap**.



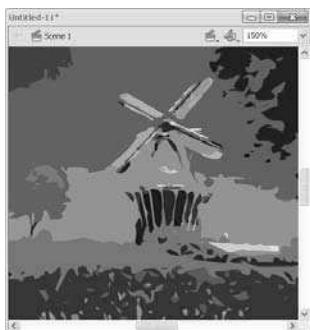
Gambar 8.10. Memilih menu Modify > Bitmap > Trace Bitmap

6. Pada kotak dialog **Trace Bitmap** tekanlah tombol **OK** jikalau Anda ingin menggunakan pengaturan tampilan lukisan secara default. Namun, apabila Anda ingin melakukan pengaturan sendiri, isilah kotak teks **Color threshold** dan **Minimum area** dengan nilai pilihan Anda.



Gambar 8.11. Tampilan kotak dialog Trace Bitmap

- pustaka-indo.blogspot.com
7. Setelah melakukan pengaturan, jangan lupa menekan tombol OK.
 8. Berikutnya, tampilan gambar Bitmap pilihan Anda akan berubah menjadi sebuah lukisan cantik seperti ilustrasi di bawah ini.



Gambar 8.12. Tampilan lukisan

79

Menentukan Kombinasi Keyboard Shortcut Sendiri

Program Flash CS5 telah menciptakan berbagai macam keyboard shortcut untuk mempersingkat Anda dalam mengakses menu-menu tertentu. Meskipun begitu, Anda bisa membuat perintah shortcut sendiri sesuai dengan keinginan Anda sehingga pekerjaan Anda menjadi jauh lebih cepat dan praktis.

Apabila Anda ingin membuat keyboard shortcut, ikutilah trik singkat berikut.

1. Pilihlah menu **Edit > Keyboard Shortcuts**.
2. Lantas pilihlah salah satu area yang akan diberi perintah melalui keyboard shortcut dengan mengklik kotak kombo di bagian **Commands**. Klik opsi **Drawing Menu Commands** sebagai contohnya.



Gambar 8.13. Memilih opsi Drawing Menu Commands

3. Kemudian pilihlah sebuah opsi di bagian **Drawing Menu Commands**. Misalnya, apabila Anda ingin menambahkan keyboard shortcut pada menu **Insert**, pilihlah opsi **Insert**.



Gambar 8.14. Memilih opsi Insert

4. Setelah itu, pilihlah opsi yang ingin diberi perintah khusus melalui keyboard shortcut. Contohnya, opsi **Motion Tween**. Namun, sebelum Anda menambahkan keyboard shortcut, duplikasi terlebih dahulu opsi ini dengan mengklik ikon **Duplicate**.



Gambar 8.15. Mengklik ikon Duplicate

5. Pada kotak dialog **Duplicate** yang muncul kemudian, tekanlah tombol **OK**.



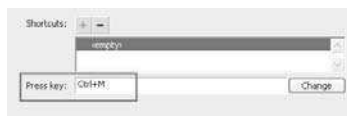
Gambar 8.16. Tampilan kotak dialog Duplicate

6. Sesudahnya, klik tombol **Add** di bagian **Shortcuts**.



Gambar 8.17. Mengklik tombol Add

7. Kemudian ketikkan perintah sesuai kehendak Anda pada kotak teks **Press Key**. Sebagai contohnya, untuk keyboard shortcut **Insert > Motion Tween**, kita menggunakan perintah **Ctrl+M**.



Gambar 8.18. Mengetikkan keyboard shortcut

8. Akhiri dengan menekan tombol **OK**.

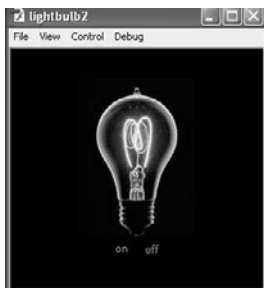
Cara Cepat Menguji Coba Animasi

Apabila Anda masih berada dalam proses pembuatan sebuah animasi dengan aplikasi Flash CS5 namun ingin segera melihat tampilan animasi buatan Anda tersebut, Anda tidak perlu menutup file yang sedang dibuka.



Gambar 8.19. Tampilan file yang sedang dibuka

Yang perlu Anda lakukan hanyalah menekan tombol **Ctrl+Enter** untuk memainkan animasi tersebut. Dengan sekali langkah mudah, Anda bisa menyaksikan tampilan animasi buatan Anda.



Gambar 8.20. Tampilan animasi yang dimainkan

Cara Cepat Menduplikasi Dokumen

Untuk menduplikasi sebuah dokumen, lazimnya Anda menggunakan menu **Copy > Paste**. Namun tahukah Anda bahwa Flash CS5 menyediakan keyboard shortcut yang akan mempermudah pekerjaan Anda dalam proses penggandaan dokumen.

Jika Anda ingin menduplikasi dokumen, langkah pertama adalah memilih sebuah dokumen terlebih dahulu. Sebagai contohnya, kita akan menggandakan file berjudul Windmill. Pada file yang sedang dibuka, tekanlah tombol **Ctrl+Alt+K**.



Gambar 8.21. Tampilan file yang akan diduplikasi

Sesaat kemudian akan muncul file baru bernama Windmill:2 yang terletak bersebelahan dengan file aslinya.



Gambar 8.22. Tampilan file hasil duplikasi

82

Cara Cepat Berpindah Scene

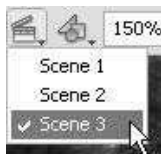
Apabila Anda ingin berpindah dari satu *scene* ke *scene* lainnya dengan cara cepat dan mudah, ikutilah langkah praktis di bawah ini.

1. Bukalah sebuah *scene* terlebih dahulu.
2. Lantas arahkan kursor Anda pada ikon Edit Scene yang terletak di bagian atas *scene* yang sedang dibuka itu.



Gambar 8.23. Tampilan ikon Edit Scene

3. Klik segitiga yang terletak di bawah ikon **Edit Scene** untuk memilih *scene* yang ingin ditampilkan. Misalnya, klik opsi **Scene 3** hingga tercentang jikalau Anda ingin berpindah dari *scene* satu ke *scene* tiga.



Gambar 8.24. Memilih opsi Scene 3

4. Berikutnya, muncul tampilan *scene* pilihan Anda tersebut.



Gambar 8.25. Tampilan scene 3

83

Mengirimkan Artwork via Email

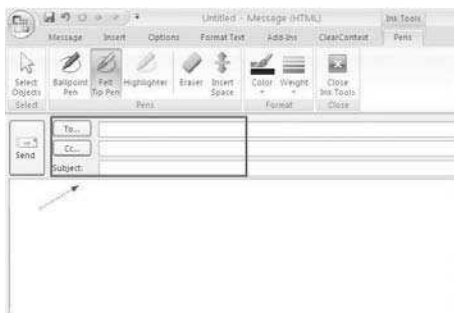
Setelah selesai mengerjakan sebuah artwork dengan aplikasi Flash CS5, Anda bisa langsung mengirimkannya via email menggunakan langkah-langkah di bawah ini.

1. Awali dengan memilih artwork yang akan dikirimkan.



Gambar 8.26. Memilih artwork yang akan dikirimkan

2. Lalu pilihlah menu File > Send.
3. Kemudian Anda akan masuk jendela Microsoft Office Outlook dan segera ketikkan alamat email tujuan dan judul email Anda pada kotak teks yang tersedia.

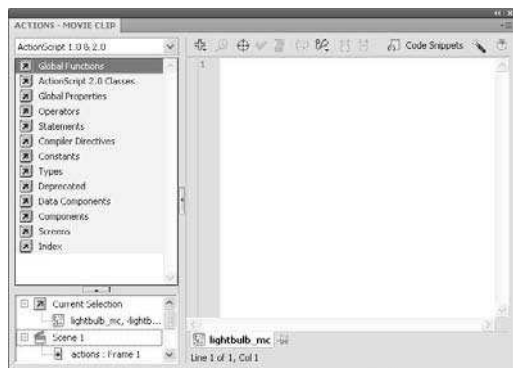


Gambar 8.27. Mengetikkan alamat email tujuan dan judul email

Cara Cepat Memunculkan Panel Actions

Panel Actions merupakan pengganti kotak dialog **Instance Properties and Frame Properties** yang muncul sebelumnya dalam Flash CS4. Panel ini memungkinkan Anda membuat dan mengedit perintah untuk sebuah objek atau frame menggunakan dua mode editing yang berbeda.

Untuk mengakses panel Actions, pilihlah menu **Window > Actions**. Namun, Anda dapat lebih cepat mengakses panel tersebut apabila menggunakan keyboard shortcut. Anda cukup menekan tombol **F9** untuk memunculkan panel Actions dalam waktu yang relatif singkat.



Gambar 8.28. Tampilan panel Actions

Mengubah Huruf Action Script sesuai Keinginan

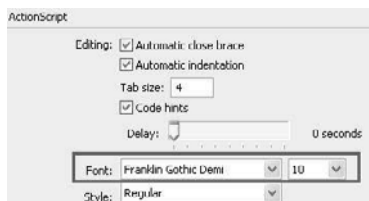
Secara default, huruf yang tersedia dalam script adalah Courier New. Namun, ternyata pilihan huruf untuk Anda tidak terbatas pada opsi tersebut karena Anda masih bisa menggantinya. Bagaimanakah caranya? Ikutilah trik cepat di bawah ini.

1. Awali dengan memilih menu **Edit > Preferences**.
2. Lantas klik opsi **Action Script** pada bagian **Category**.



Gambar 8.29. Mengklik opsi Action Script

3. Sesudahnya, klik kotak kombo di bagian **Font** dan pilihlah huruf sesuai keinginan Anda. Selain jenis huruf, Anda juga bisa memilih ukuran huruf tersebut.



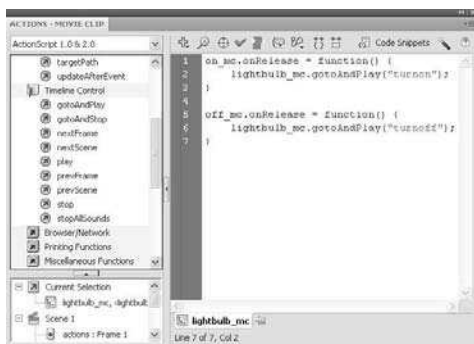
Gambar 8.30. Memilih jenis huruf dan ukuran

4. Akhiri dengan menekan tombol **OK**.

Mengantisipasi Kesalahan Script

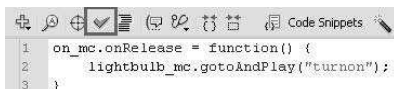
Bagi sebagian orang, menulis script bukanlah pekerjaan yang sederhana karena membutuhkan ketelitian dan kecermatan yang tinggi. Sebuah kesalahan kecil saja akan membuat perintah tidak bisa dijalankan sama sekali. Nah, untuk mengantisipasi kesalahan script yang telah dibuat, Anda bisa menyimak tip menarik berikut.

1. Pertama-tama, bukalah sebuah script terlebih dahulu pada panel **Actions**.



Gambar 8.31. Membuka sebuah script

2. Kemudian tekanlah ikon **Check syntax**  yang terletak di bagian **Toolbar**.



Gambar 8.32. Menekan ikon Check Syntax

3. Berikutnya, Anda bisa melihat berbagai kesalahan dalam script yang muncul pada tab **Compiler Errors**.




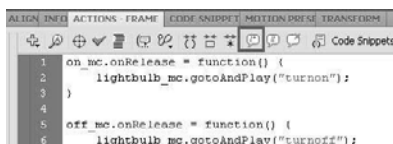
Gambar 8.33. Tampilan kesalahan pada script

87


Memberikan Komentar pada Script

Anda bisa menambahkan komentar singkat dalam sebuah script yang berfungsi untuk memberi informasi atau catatan-catatan khusus yang perlu diingat. Berikut langkah-langkah yang bisa Anda gunakan.

1. Pastikan Anda telah membuka sebuah script dalam panel **Actions**.
2. Lantas klik ikon **Apply Block Comment** .



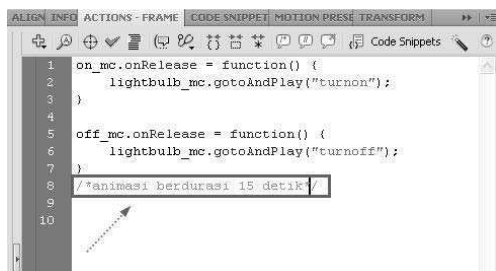
Gambar 8.34. Mengklik ikon Apply Block Comment

3. Selain itu Anda juga bisa mengklik ikon **Apply Line Comment** .



Gambar 8.35. Memilih ikon Apply Line Comment

4. Berikutnya, ketikkan komentar atau catatan khusus yang berkaitan dengan proyek yang sedang Anda kerjakan tersebut.



Gambar 8.36. Mengetikkan komentar

88

Menyimpan Action Script

Apabila Anda ingin menggunakan action script untuk proyek animasi lainnya di masa mendatang, Anda bisa menyimpan script tersebut menggunakan panduan berikut.

1. Pastikan bahwa Anda telah membuat script terlebih dahulu.

2. Kemudian klik ikon **Panel menu** yang terletak di bagian ujung kanan panel **Actions**.



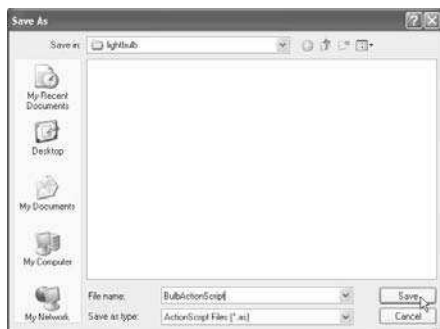
Gambar 8.37. Mengklik ikon Panel menu

3. Lanjutkan dengan memilih opsi **Export Script**.



Gambar 8.38. Memilih opsi Export Script


4. Selanjutnya, ketikkan nama file yang ingin disimpan pada kotak teks **File name** dan tekanlah tombol **Save** untuk menyimpannya.



Gambar 8.39. Menyimpan file

Menggunakan Action Script Siap Pakai

Selama ini Anda mungkin sering menjumpai script-script animasi yang tersedia gratis di internet. Anda bisa menggunakannya untuk membantu kelancaran proyek animasi milik Anda. Bagaimanakah cara penggunaannya? Ikutilah petunjuk singkat di bawah ini.

1. Awali dengan mengakses panel Actions terlebih dahulu.
2. Selanjutnya, pilihlah ikon Panel menu .
3. Kemudian klik opsi **Import Script**.



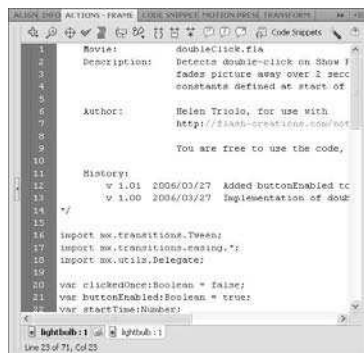
Gambar 8.40. Mengklik opsi Import Script

4. Lantas pilihlah file script yang ingin digunakan.
5. Klik tombol **Open** jika sudah.



Gambar 8.41. Memilih file script dan menekan tombol Open

6. Berikutnya, Anda bisa menjumpai tampilan action script yang telah siap pakai seperti ilustrasi berikut.



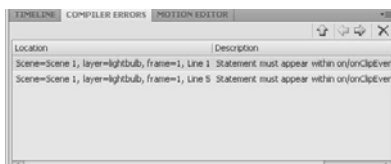
Gambar 8.42. Tampilan action script yang siap dipakai

90

Cara Cepat Menemukan Line Script

Saat membuat script yang panjang dan lebar terkadang kita membuat banyak kesalahan pada line-line tertentu. Anda tidak perlu mengecek kembali keseluruhan script karena Anda bisa langsung menuju sasaran, yaitu menuju line yang *error* tersebut. Agar Anda bisa menemukan line script dengan mudah dan cepat, terapkanlah trik singkat berikut.

1. Apabila terdapat kesalahan dalam script Anda maka bagian yang mengalami kesalahan itu akan muncul pada tab **Compile Error**.



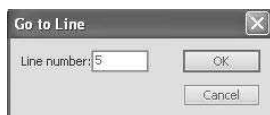
Gambar 8.43. Tampilan kesalahan script yang muncul pada tab Compiler Errors

2. Masih pada tab **Compile Error**, klik-kanan dan pilihlah opsi **Go to Source**.
3. Kemudian Anda akan masuk panel **Actions** kembali.
4. Klik ikon **Panel menu** dan pilihlah opsi **Go to Line**.



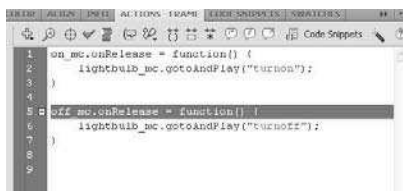
Gambar 8.44. Memilih opsi Go to Line

5. Lantas ketikkan *line* atau baris yang mengalami masalah tersebut. Misalnya, script Anda dideteksi mengalami kesalahan pada baris kelima maka ketikkan angka “5” pada kotak teks **Line number**. Tekanlah tombol **OK** jikalau sudah.



Gambar 8.45. Mengetikkan line pilihan

6. Berikutnya, Anda langsung dibawa menuju *line* khusus dalam script sesuai pilihan sebelumnya.




Gambar 8.46. Tampilan line yang mengalami kesalahan script

91

Mengganti Kode dengan Cepat

Apabila Anda ingin mengganti kode-kode yang telah ada sebelumnya dengan cepat dan mudah, Anda bisa mengikuti petunjuk sederhana berikut.

1. Luncurkan panel Actions terlebih dahulu dengan menekan tombol F9.
2. Sesudahnya, tekanlah ikon Find  pada bagian Toolbar.
3. Pada kotak dialog yang muncul berikutnya, ketikkan kode yang akan diganti pada kotak teks Find What.
4. Lalu ketikkan kode penggantinya pada kotak teks Replace With.



Gambar 8.47. Mengetikkan kode lama dan kode pengganti

- pustaka-indo.blogspot.com
5. Teruskan dengan menekan tombol **Replace** atau tombol **Replace All**.
 6. Tekanlah tombol **Close** untuk mengakhirinya.

92

Cara Mudah Menulis Kode Action Script

Jika Anda tidak memiliki file action script sama sekali, Anda bisa membuat action script sendiri langsung di dalam panel **Actions**. Anda bisa menggunakan fasilitas **Code Snippets** yang khusus digunakan untuk mempermudah pembuatan script.

Untuk mengakses fasilitas tersebut, tekanlah ikon **Code Snippets** yang terletak di bagian **Toolbar**. Selain itu, Anda juga bisa langsung menekan tab **Code Snippets** yang terletak di bagian atas panel **Actions**. Kemudian Anda bisa memilih berbagai opsi yang ditawarkan seperti **Action**, **Animation**, dan sebagainya untuk memulai pembuatan script milik Anda.



Gambar 8.48. Tampilan tab Code Snippets

Memainkan Movie Tanpa Henti

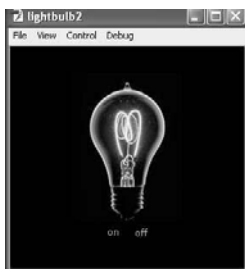
Pada trik sebelumnya, kita telah belajar menguji animasi yang sedang dibuat dengan bantuan tombol **Ctrl+Enter** untuk memainkannya. Nah, jika Anda ingin memainkannya berulang kali untuk mengecek tampilan animasi tersebut secara lebih detail maka Anda bisa memanfaatkan opsi **Loop Playback**.

Terlebih dahulu pilihlah animasi yang ingin dimainkan. Lantas tekanlah tombol **Ctrl+Enter**. Jikalau animasi itu telah muncul maka pilihlah menu **Control**. Kemudian aktifkan opsi **Loop** hingga muncul tanda centang.



Gambar 8.49. Mengaktifkan opsi Loop

Setelah memilih menu tersebut maka Anda bisa memainkan *movie* tanpa henti. Adegan demi adegan akan dimainkan secara terus-menerus tanpa mengalami jeda sama sekali. Jika Anda ingin menghentikannya, cukup nonaktifkan opsi **Loop** hingga hilang tanda centang di depan opsi tersebut. Selain itu, Anda juga bisa menekan tombol **Esc** untuk kembali ke posisi normal.



Gambar 8.50. Memainkan movie dengan fasilitas Loop Playback

94

Memainkan Movie Tanpa Menyertakan Suaranya

Apabila Anda ingin memainkan sebuah *movie* tanpa menyertakan suara yang terdapat di dalamnya, terapkanlah langkah praktis berikut.

1. Bukalah terlebih dahulu sebuah file yang akan dimainkan.



Gambar 8.51. Membuka file yang akan dimainkan

- pustaka-indo.blogspot.com
2. Lantas tekanlah tombol **Ctrl+Alt+M**.
 3. Baru setelah itu tekanlah tombol **Ctrl+Enter**.
 4. Kemudian akan muncul tampilan *movie* tersebut tanpa terdengar suaranya sama sekali.



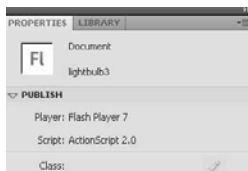
Gambar 8.52. Tampilan *movie* tanpa suara

95

Mengetahui Riwayat Test Movie

Anda bisa mengetahui riwayat sebuah *test movie* dan berbagai informasi yang terkandung di dalamnya mulai dari ukuran hingga jumlah pemutaran *test movie* tersebut. Ikutilah caranya di bawah ini.

1. Awali dengan memilih sebuah file terlebih dahulu.
2. Lantas klik panel **Properties**.



Gambar 8.53. Mengklik panel **Properties**

3. Berikutnya, muncul tampilan panel **Properties** yang memuat beragam informasi tentang file yang sedang Anda buka.



Gambar 8.54. Tampilan informasi dalam panel Properties

4. Apabila Anda ingin mengetahui informasi tentang ukuran file tersebut, arahkan kursor Anda pada bagian **Properties > Size**. Bagian itu akan menampilkan ukuran file yang sedang dibuka, yaitu **Size: 220 x 200 px**.



Gambar 8.55. Menampilkan ukuran file yang sedang dibuka

5. Jika Anda ingin mengetahui berapa kali jumlah pemutaran *test movie*, lihatlah bagian **SWF History**. Anda akan melihat daftar tanggal dan waktu pemutaran *test movie* tersebut.



Gambar 8.56. Menampilkan riwayat pemutaran test movie

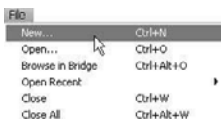
96

Membuat Aplikasi untuk iPhone

Flash CS5 memungkinkan Anda untuk membuat beragam aplikasi menarik untuk iPhone. Namun sebelumnya, pastikan bahwa Anda telah memilih jenis dokumen yang tepat sebab Flash CS5 menyediakan jenis dokumen khusus untuk iPhone.

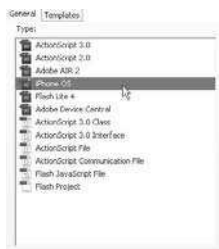
Berikut langkah-langkah yang bisa Anda ikuti.

1. Awali dengan memilih menu **File > New**.



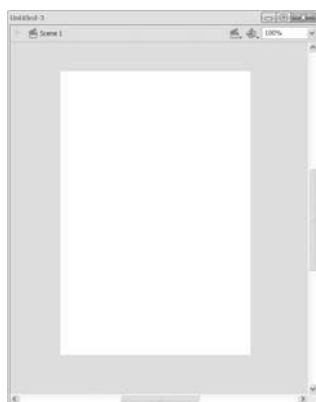
Gambar 8.57. Memilih menu File > New

2. Kemudian klik tab **General** untuk memunculkan jenis-jenis dokumen yang tersedia dalam Flash CS5.
3. Sesudahnya, tekanlah opsi **iPhone OS**.



Gambar 8.58. Menekan opsi iPhone OS

4. Berikutnya, muncul dokumen khusus iPhone yang siap digunakan untuk membuat beragam aplikasi sesuai keinginan Anda.



Gambar 8.59. Tampilan dokumen khusus iPhone

Belajar Flash Online Gratis

Adobe Flash CS5 adalah aplikasi yang memungkinkan pengembang web untuk menambah interaktivitas dan animasi ke dalam sebuah website. Banyaknya penggemar aplikasi ini menyebabkan tumbuhnya beragam situs yang didedikasikan untuk membantu orang-orang yang tertarik dengan Flash. Pada bagian ini kami akan membahas situs Flashperfection, Flashadvisor, Tutorialhero, Flashkit, dan Knowflash yang sekiranya dapat membantu Anda untuk memperdalam ilmu tentang Flash. Berikut penjelasan selengkapnya.

97

Belajar di Flashperfection

Flashperfection merupakan sebuah situs yang menyediakan koleksi tutorial, artikel, tip dan trik serta berbagai macam hal yang berkaitan dengan Adobe Flash. Jika Anda pecinta Flash, tidak ada salahnya apabila Anda mengunjungi situs yang beralamatkan di <http://www.flashperfection.com> ini untuk menambah wawasan Anda tentang aplikasi favorit para pecinta animasi tersebut.



Gambar 9.1. Tampilan situs Flashperfection.com

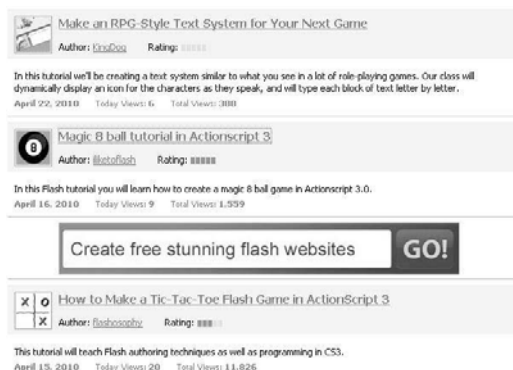
Tutorial yang tersedia di Flashperfection adalah kumpulan tutorial dari berbagai situs tutorial Flash sehingga tidak mengherankan apabila Anda bisa menjumpai jumlah koleksi tutorial yang sangat banyak pada situs ini. Tidak kurang dari 25 kategori tutorial bisa Anda temukan dalam situs ini, antara lain kategori Flash Basic Tutorials, Flash Animation Tutorials, Flash Games Tutorials serta Flash Tips and Technique.



Gambar 9.2. Tampilan beberapa kategori tutorial

Apabila Anda memilih kategori Flash Games Tutorials sebagai contohnya, Anda akan menjumpai berbagai tutorial yang membahas tentang pembuatan animasi khusus untuk aplikasi game dengan bantuan Adobe Flash. Bagi yang tertarik dengan dunia game, Anda bisa mempelajari teknik-teknik khusus untuk membuat animasi dalam game-game terkenal,

seperti Magic 8 Ball, Tic-Tac-Toe, Scary Maze Game, dan lain sebagainya.



Gambar 9.3. Tutorial membuat game dengan bantuan Adobe Flash

98

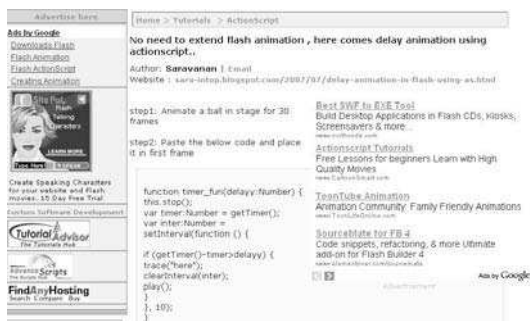
Belajar di Flashadvisor

Bagi Anda yang menyukai proses belajar melalui visualisasi, situs Flashadvisor.com bisa menjadi pilihan utama Anda. Situs ini menyediakan koleksi tutorial yang dikelompokkan menurut kategori tertentu, antara lain **Beginners**, **Advanced**, **3D**, dan **Special Effects**. Masing-masing kategori memiliki puluhan tutorial baru yang bertambah tiap hari, di mana tutorial-tutorial tersebut di-posting oleh para anggotanya.



Gambar 9.4. Tampilan situs Flashadvisor.com

Untuk bergabung menjadi anggota situs ini, Anda bisa mengunjungi alamat <http://www.flashadvisor.com/>. Selain bisa men-download semua tutorial dengan gratis, para anggota situs ini juga memiliki forum khusus bagi para anggotanya, di mana mereka dapat saling berbagi informasi serta tip-tip menarik lainnya seputar aplikasi ini. Para anggota juga bisa berbagi keahlian dan menyalurkan kreativitasnya dengan mem-posting video tutorial karya mereka sendiri.



Gambar 9.5. Mem-posting video tutorial di situs Flashadvisor

Belajar di Tutorialhero

Situs Tutorialhero adalah salah satu situs tutorial terlengkap karena menyediakan tutorial dari berbagai software termasuk Adobe Flash. Khusus aplikasi Flash, Anda bisa mengunjungi http://www.tutorialhero.com/view-3-flash_tutorials.php. Di sini Anda akan melihat kumpulan tutorial menarik yang bisa memperkaya wawasan dan menambah keahlian Anda dalam menguasai aplikasi ini.



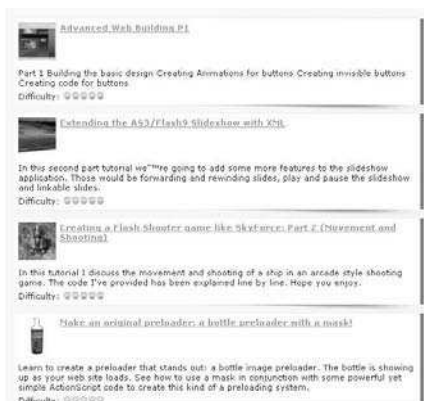
Gambar 9.6. Tampilan situs Tutorialhero

Anda bisa memilih tutorial dengan mengklik kategori yang sesuai dengan pilihan Anda. Beberapa kategori yang tersedia dalam situs ini, antara lain 3D, 3rd Party, Action Script, Animation, Tips and Tricks dan lain sebagainya. Jika Anda membuka kategori Tips and Tricks maka Anda bisa menyimak berbagai macam trik singkat yang bisa diterapkan dengan langkah mudah dan praktis.



Gambar 9.7. Tampilan halaman Tips and Tricks

Selain mengelompokkannya menjadi beberapa kategori, situs ini juga memberikan rating terhadap masing-masing tutorial berdasarkan tingkat kesulitannya. Semakin tinggi tingkat kesulitannya maka semakin banyak bintang yang diberikan kepada tutorial tersebut. Adanya rating ini bisa membantu Anda untuk memilih tutorial berdasarkan tingkat kesulitan tertentu.



Gambar 9.8. Halaman rating tutorial

Belajar di Flashkit

Flashkit adalah salah satu komunitas terbesar yang didedikasikan untuk pengembangan Flash. Situs ini telah memiliki kurang lebih 600.000 anggota sehingga Anda bisa berbagi ilmu dengan sesama pecinta Flash dari seluruh penjuru dunia. Tidak mengherankan jika Flashkit menjadi pilihan banyak orang karena situs yang beralamatkan di <http://www.flashkit.com> ini menyajikan tutorial-tutorial menarik yang dibagi menjadi 18 kategori, antara lain Animation, Mobile Application, 3D, serta Special Effects.



Gambar 9.9. Tampilan situs Flashkit

Jika Anda memilih kategori **Special Effects**, Anda akan memperoleh berbagai tutorial menarik seputar efek-efek Flash yang bisa diaplikasikan pada proyek animasi Anda. Di sini Anda akan belajar tentang efek-efek yang dapat mempercantik teks, membuat efek laser pada objek, efek-efek film Hollywood, dan efek menarik lainnya. Pada kategori **Animation**, Anda bisa belajar menggambar kartun, animasi, film hingga e-card menarik untuk hari-hari istimewa. Salah satu tutorial e-card animasi yang dapat Anda pelajari adalah

membuat kartu natal dengan efek-efek salju yang dipadu dengan permainan teks yang cukup menarik.

Christmas Card with Flash

Author: Mimi Widjaja



12345 next

Level Basic

Added: 2002-12-18
Rating: 6.85 Votes: 200
Hits: 3666

Gambar 9.10. Tampilan salah satu tutorial e-card

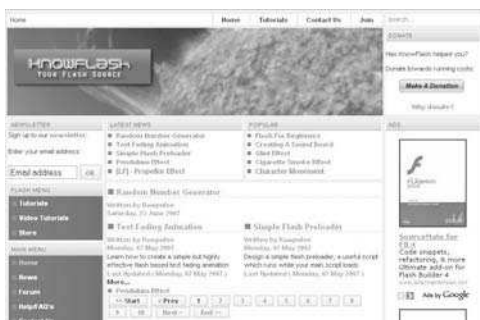
Situs ini juga menyediakan halaman **Reviews** yang berfungsi untuk mengulas dan memberikan rating ke semua tutorial sehingga bisa menjadi acuan bagi Anda yang ingin belajar Flash melalui video tutorial. Dari ratusan video tutorial di sini, Anda tidak perlu repot-repot untuk membukanya satu per satu karena Anda dapat membaca review masing-masing tutorial untuk mengetahui mana tutorial yang mendapat prioritas utama untuk dipelajari.



Gambar 9.11. Tampilan halaman Reviews

Belajar di Knowflash

Knowflash merupakan situs yang mengulas tentang seluk-beluk Flash dan dunia animasi. Di sini Anda dapat belajar animasi dengan cara menonton video tutorial, membaca ulasan atau berlangganan *newsletter* yang akan dikirimkan via email Anda.



Gambar 9.12. Tampilan situs Knowflash

Bagi pecinta Adobe Flash, baik yang masih tingkat pemula, menengah bahkan mahir, Anda wajib mengunjungi situs ini untuk mempelajari Flash CS5 lebih mendalam lagi. Kunjungi <http://www.knowflash.com> untuk mendapatkan tip dan trik menarik atau belajar Flash dengan fokus-fokus tertentu, seperti **Action Script**, **Games**, **Drawing**, **Website** dan lain sebagainya. Apabila Anda masih pemula, Anda bisa mengklik kategori **Action Script** jika ingin mempelajari pembuatan action script dalam Flash. Anda bisa men-download gratis berbagai macam action script yang bisa digunakan dalam proyek animasi Anda.



Gambar 9.13. Belajar membuat action script melalui Knowflash

Tentang Penulis

Jubilee Enterprise adalah Media Content Provider yang banyak menangani naskah 101 Tip dan Trik. Perusahaan yang berbasis di Yogyakarta ini telah meluncurkan ratusan naskah komputer dengan banyak tema mulai dari Photoshop, CorelDraw, Windows Vista, sampai seri Office 2007. Selain itu, perusahaan ini sering diundang oleh banyak instansi untuk melakukan pelatihan-pelatihan. Di antaranya adalah Microsoft, Universitas Pelita Harapan, Majalah InfoKomputer, dan sebagainya. Didukung oleh riset dari RuangKerja Software Engineering, Jubilee Enterprise akan memproduksi naskah-naskah yang lebih berkualitas. Kunjungi website kami di:

<http://jubilee.ruangkerja.com>

Sebagian buku-buku terbaru karya Jubilee Enterprise yang sudah terbit:

ID	JUDUL	HARGA (RP)
12109020781	Membuat Jaringan Internet Wireless Tanpa Bantuan Teknisi	29,800
12109020725	Facebook for Cari Duit	29,800
12109020667	101 Tip & Trik Facebook	33,800
12102090820	Mengubah Foto Seukuran Jumbo	27,800
12102090799	100 Tip & Trik Wi-Fi	29,800
121090635	MS Office 2007 untuk Event Organizer	52,800
121090622	Mengupas Rahasia Warna Photoshop	99,800
121090578	Photoshop Digital Matte Painting	69,800

121090576	Teknik Mudah Mendesain Template Joomla	29,800
121090554	Blogspot Komplet untuk Semua Kalangan	42,800
121090438	9 Jurus Mengedit Foto Digital	39,800
121090436	Photoshop 3 in 1	39,800
121090416	101 Surat Perjanjian Bisnis dgn Word 2007 + CD	39,800
121090390	101 Tip & Trik Analisa Data dengan Excel 2007	32,800
121090389	Teknik Menggambar Kartun dengan Flash	29,800
121090387	Mengenai Fitur Terbaru Illustrator CS4 & Fireworks CS4	33,800
121090219	101 Tip & Trik Formula dan Fungsi Excel 2007	32,800
121090200	Menguasai Filter-Filter Photoshop	37,800
121090159	Mengenai Fitur-Fitur Terbaru Photoshop CS4	39,800
121090117	101 Tip dan Trik Rapidshare	35,800
121090099	Cara Mudah Menguasai Photoshop CS4	72,800
121090097	Desain Brilian dgn Brush Photoshop	38,800
121090082	101 Tip dan Trik Photoshop CS4	39,800

Catatan:

- Untuk melakukan pemesanan buku, hubungi Layanan Langsung PT Elex Media Komputindo:
Gramedia Direct
 Jl. Palmerah Barat No. 33, Jakarta 10270
 Telemarketing/CS: 021-53650110/111 ext: 3901/3902
 Email: **cs@gramediapublishers.com**
 Layanan online: **www.gramediashop.com**
- Harga di atas dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu.

101

TIP & TRIK

Flash CS5

Apakah Anda sudah menguasai Flash CS5 dengan baik? Jika sudah, apakah Anda bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

- Bagaimana cara mengetahui secara cepat fitur-fitur terbaru yang ada di Flash CS5?
- Apakah mudah menambahkan video ke dalam stage?
- Bagaimana cara mengimpor file dari Photoshop ke Flash dalam bentuk layer-layer yang terpisah?
- Bagaimana cara tercepat membuat efek api dan kembang api?
- Di mana kita bisa belajar Flash CS5 dengan lebih lengkap?
- Bagaimana cara meningkatkan level Undo sehingga kita bisa membatalkan banyak perintah?
- Bagaimana cara menguji secara cepat sebuah animasi?

Apabila Anda belum mengetahui jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas, Anda membutuhkan buku ini. Di sini tersaji banyak sekali tip dan trik Flash CS5 yang akan membantu Anda mempercepat tugas-tugas harian Anda.

PT Elex Media Komputindo
Kompas Gramedia Building
Jl Palmerah Barat 29-37 Jakarta 10270
Telp. (021) 53650110 - 53650111 ext. 3214
Web Page: <http://www.elexmedia.co.id>

Kelompok	ISBN 9 78-979-27-8009-3
Grafik	
Ketrampilan	
<input checked="" type="checkbox"/> Tingkat Pemula	
<input checked="" type="checkbox"/> Tingkat Menengah	
<input type="checkbox"/> Tingkat Mahir	
Jenis Buku	
<input type="checkbox"/> Referensi	
<input checked="" type="checkbox"/> Tutorial	
<input type="checkbox"/> Latihan	


9 789792 780093
121101581