
MACROMEDIA FLASH MX



PENGENALAN

Macromedia Flash ialah perisian multimedia yang dibangunkan oleh syarikat Macromedia (kemudian diambil alih oleh Adobe pada tahun 2005). Ia digunakan untuk menghasilkan animasi, kandungan interaktif, aplikasi web, dan permainan.

JENIS FAIL :

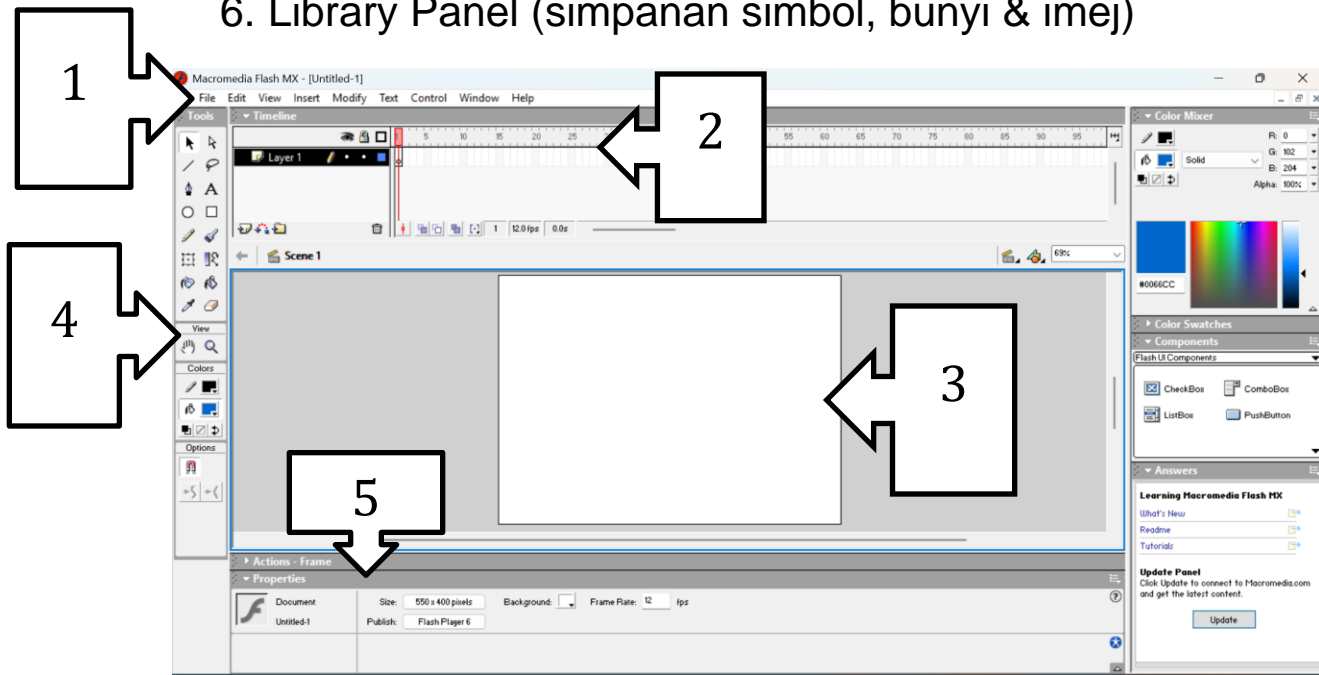
- FLA → Fail boleh sunting
- SWF → Fail siap sedia untuk dipaparkan
- EXE → Aplikasi berdiri sendiri

CIRI-CIRI MACROMEDIA FLASH

- Grafik berasaskan vektor (saiz kecil, boleh dibesarkan tanpa pecah)
- Timeline & Keyframes
- Layers untuk susunan objek
- Symbols & Instances (elemen boleh guna semula)
- ActionScript (bahasa pengaturcaraan)
- Sokongan audio & video
- Alat melukis (Pensel, Berus, Garis, Bentuk, Teks dll.)

ANTARAMUKA FLASH

1. Menu Bar (File, Edit, View, Insert....)
2. Timeline (bingkai & lapisan)
3. Stage (kawasan kerja utama)
4. Tools Panel (alat lukisan & edit)
5. Properties Panel (sifat objek dipilih)
6. Library Panel (simpanan simbol, bunyi & imej)



JENIS-JENIS ANIMASI

- Animasi Frame by Frame – setiap Frame dilukis berasingan
- Motion Tween – objek bergerak dari satu kedudukan ke kedudukan lain
- Shape Tween – satu bentuk berubah menjadi bentuk lain
- Classic Tween – digunakan dalam versi lama

SIMBOL DALAM FLASH

- Graphic Symbol – imej/animasi static
- Button Symbol – butang interaktif
- Movie Clip Symbol – animasi kompleks/berulang

KELEBIHAN & KEKURANGAN FLASH

KELEBIHAN	KEKURANGAN
Fail kecil kerana grafik vektor	Perlukan plugin Flash Player
Kandungan interaktif & menarik	Tidak disokong pada banyak telefon pintar
Menyokong multimedia (bunyi, video, animasi)	Isu keselamatan
Popular sekitar tahun 2000-an	Dihentikan secara rasmi pada Disember 2020

KEGUNAAN FLASH

- Animasi web & banner
- Iklan atas talian
- Modul pembelajaran interaktif
- Permainan 2D atas talian
- Animasi kartun
- Persembahan multimedia

KESIMPULAN

Macromedia Flash pernah menjadi perisian utama untuk membina animasi dan aplikasi web interaktif. Walaupun telah dihentikan, konsepnya seperti timeline, keyframe, grafik vektor dan skrip interaktif masih digunakan dalam perisian moden seperti Adobe Animate, HTML5, dan enjin permainan.

LANGKAH MEMBUAT ANIMASI DALAM MACROMEDIA FLASH

Motion Tween Animation :

Animasi ini digunakan untuk menggerakkan objek (simbol) dari satu kedudukan ke kedudukan lain.

Langkah-langkah:

1. Buka **Macromedia Flash** dan buat dokumen baru.
2. Lukis objek menggunakan **Rectangle Tool / Oval Tool**.
3. Pilih frame 1, klik kanan → **Insert Keyframe**.
4. Pergi ke frame 20 (atau lebih), klik kanan → **Insert Keyframe**.
5. Klik kanan antara frame 1 hingga 20 → pilih **Create Motion Tween**.
6. Gerakkan objek pada frame 20 ke kedudukan lain.
7. Tekan **Enter** untuk melihat animasi objek bergerak.

Shape Tween Animation

Animasi ini menukar bentuk satu objek ke bentuk lain.

Langkah-langkah:

1. Buka dokumen baru.
2. Pada frame 1, lukis bentuk bulat (Circle).
3. Pergi ke frame 20, klik kanan → **Insert Keyframe**.
4. Tukar bentuk bulat menjadi segi empat (gunakan **Subselection Tool / Modify Shape**). atau tekan kenkunci 'Backspace'; untuk buang bentuk bulat dan lukis bentuk segi empat
5. Untuk meletakkan Shape Motion Tween, tukarkan di panel properties.
6. Tekan **Enter** untuk lihat perubahan bentuk bulat → segi empat.

FRAME-BY-FRAME ANIMATION

Animasi ini dibuat dengan melukis semula objek pada setiap frame tanpa melibatkan Motion atau Shape Tween.

Langkah-langkah:

1. Buka dokumen baru.
2. Pada frame 1, lukis bola kecil di sebelah kiri.
3. Pergi ke frame 2, klik kanan → **Insert Keyframe**, gerakkan bola sedikit ke kanan.
4. Ulang langkah ini untuk setiap frame (contoh hingga frame 20), bola digerakkan sedikit demi sedikit.
5. Tekan **Enter** untuk lihat bola bergerak dengan animasi frame-by-frame.

IMPORT GAMBAR DAN BUAT ANIMASI

File gambar boleh gunakan gambar berformat (JPG, PNG, GIF) untuk dijadikan animasi.

Langkah-langkah:

1. Buka dokumen baru.
2. Pergi ke menu **File** → **Import** → **Import to Stage**.
3. Pilih gambar dari komputer anda → klik **Open**.
4. Gambar akan muncul di stage.
5. Jadikan gambar sebagai **Symbol (F8)** supaya boleh dianimasikan.
6. Pergi ke frame 20, klik kanan → **Insert Keyframe**.
7. Klik kanan antara frame 1 dan 20 → pilih **Create Motion Tween**.
8. Ubah kedudukan gambar pada frame 20 (contoh: gerakkan ke kanan).
9. Tekan **Enter** → gambar akan bergerak dari kiri ke kanan