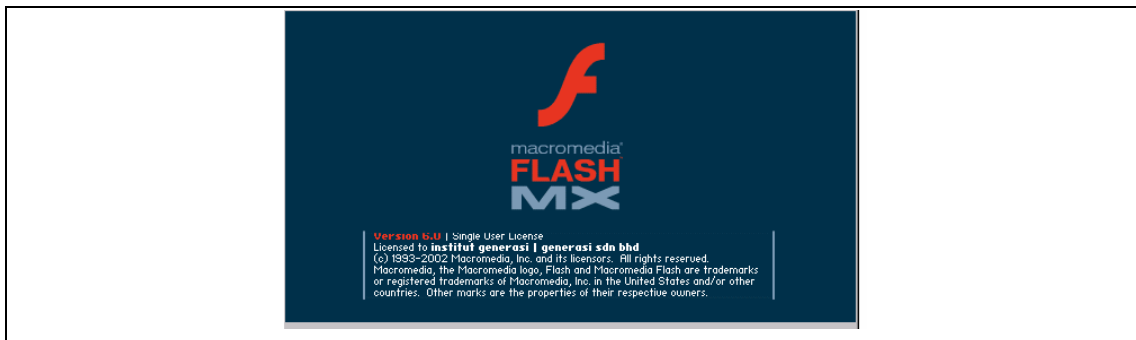


BAB 6 : PENGENALAN KEPADA MACROMEDIA FLASH MX

6.1 Pengenalan

Macromedia Flash MX merupakan sebuah perisian Pengarangan Multimedia yang sangat popular. Perisian ini digunakan dalam menghasilkan produk-produk Multimedia seperti CD-Interaktif, Persembahan Multimedia, Laman Web, permainan komputer, animasi dan banyak lagi. Ia merupakan perisian pengarangan berasaskan masa di mana Garis Masa akan digunakan semasa proses pengarangan.

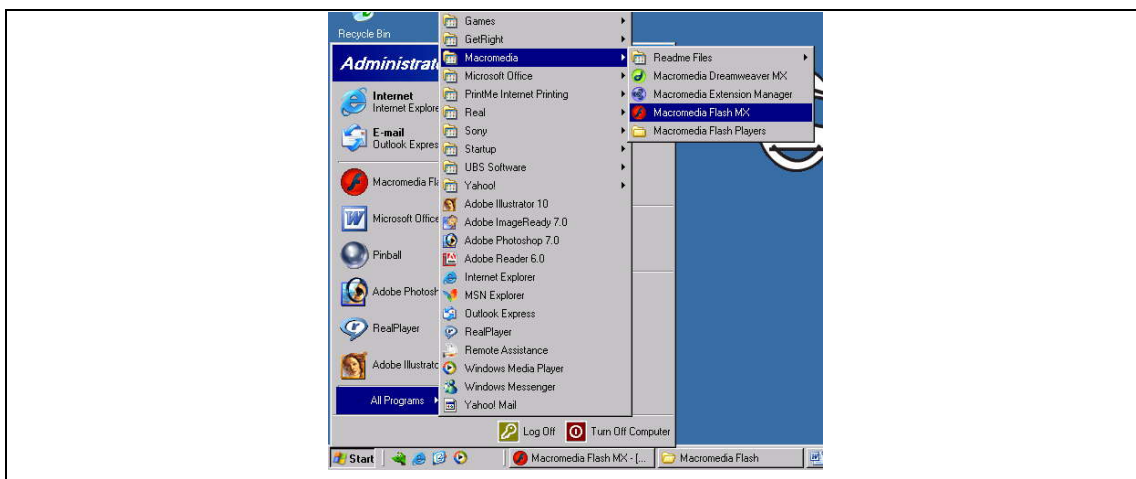


Gambarajah : Macromedia Flash MX

6.2 Memulakan Aplikasi Macromedia Flash MX

Berikut adalah langkah-langkah untuk memulakan perisian Flash:

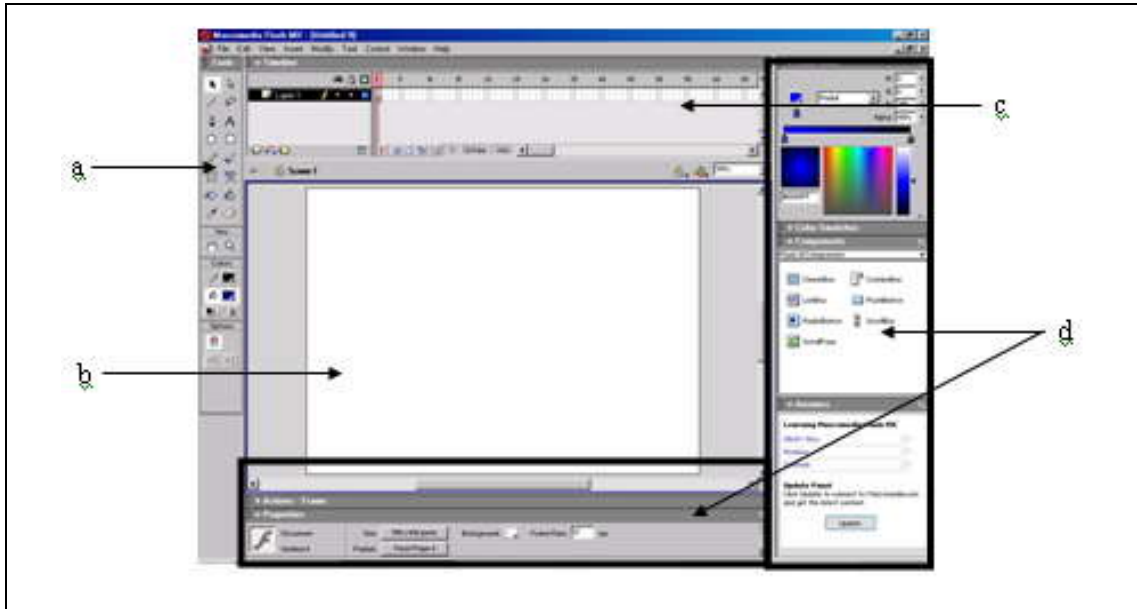
- Klik pada butang *Start*.
- Klik pada *All Programs*.
- Klik pada *folder* Macromedia.
- Pilih Macromedia Flash MX.



Gambarajah : Memulakan Macromedia Flash MX

6.3 Antaramuka Macromedia Flash MX

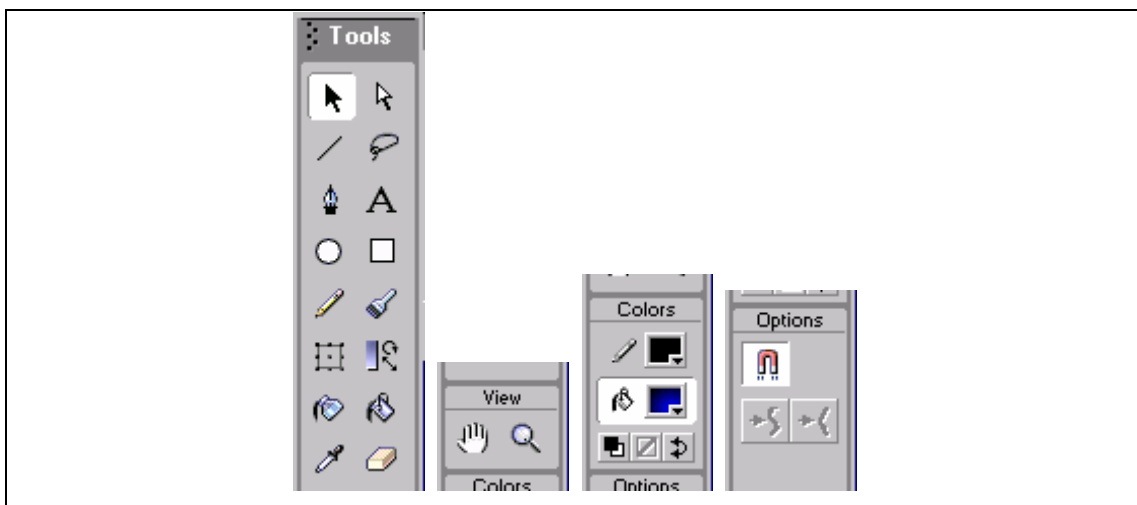
Gambarajah di bawah merupakan antamuka bagi Macromedia Flash MX.



a	<i>Toolbox</i>
b	<i>Stage</i>
c	<i>Timeline</i>
d	<i>Panel</i>

Toolbox

Toolbox terbahagi kepada empat bahagian, iaitu *Tools*, *View*, *Colors* dan *Option*.

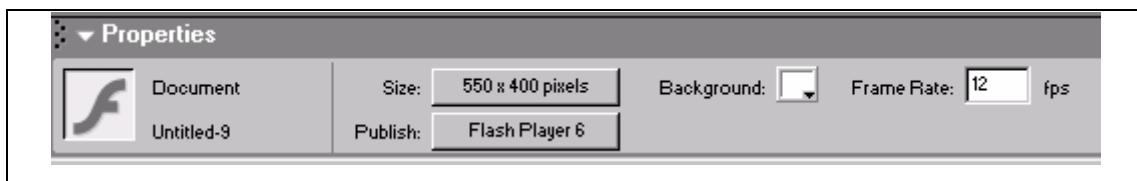


Gambarajah : *Toolbox*

Bahagian *Tools* mengandungi alatan-alatan untuk memilih, melukis, mencipta teks, memadam dan lain-lain lagi. Bahagian *View* pula digunakan untuk menukar pandangan pada *Stage*. Bahagian *Color* digunakan untuk memilih *Stroke Color* dan *Fill Color*. Bahagian *Option* pula mengandungi opsiyen tambahan untuk *Tools*.

Stage

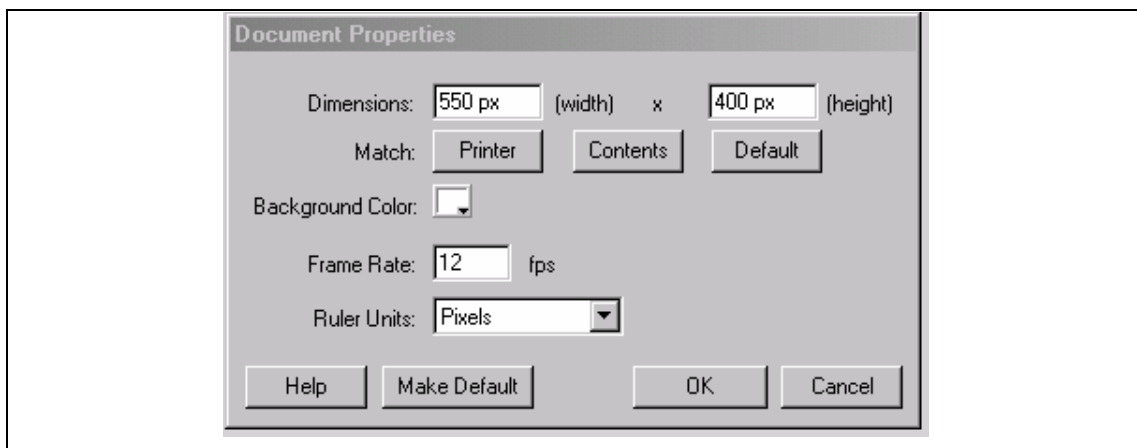
Stage merupakan ruang kerja utama dalam Flash. Di sinilah anda menyusun semua objek sama ada yang dilukis atau yang diimport. Saiz *Stage* dan warna latar belakang boleh diubah mengikut kesesuaian kerja anda. Gunakan *Panel Properties* untuk menukar saiz dan warna latar belakang *Stage*.



Gambarajah : Menukar *Stage Properties*

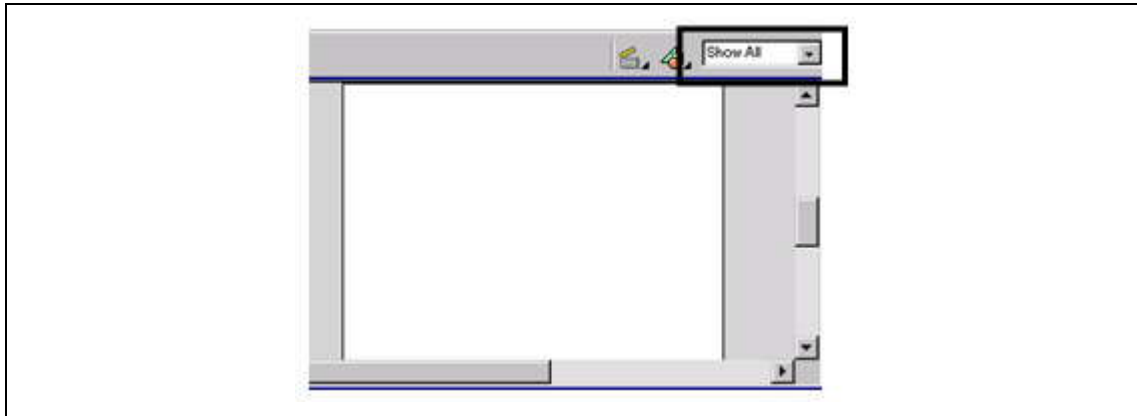
Berikut adalah langkah-langkah untuk menukar saiz dan warna latar belakang *Stage*:

- Klik pada *Stage*.
- Buka *Panel Properties*.
- Klik pada butang *Size* dan kotak dialog *Document Properties* akan muncul.
- Tukarkan saiz dan warna latar belakang *Stage*.
- Klik OK.



Gambarajah : Kotak dialog *Document Properties*

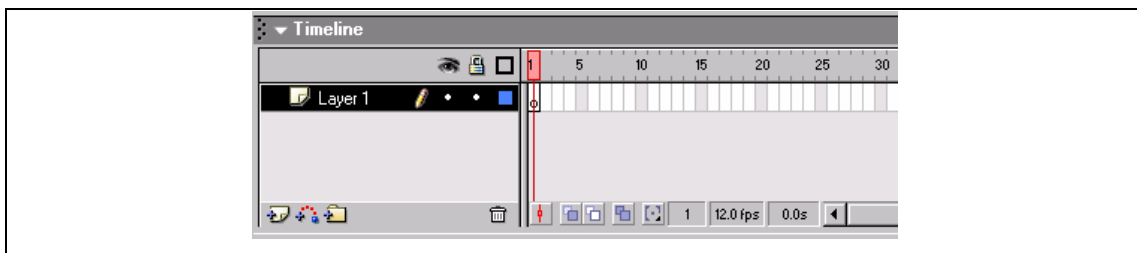
Anda boleh mengubah pandangan pada *Stage* dengan menggunakan *Zoom Control* yang terletak di bahagian atas *Stage*.



Gambarajah : Menukar pandangan ruang kerja

Timeline

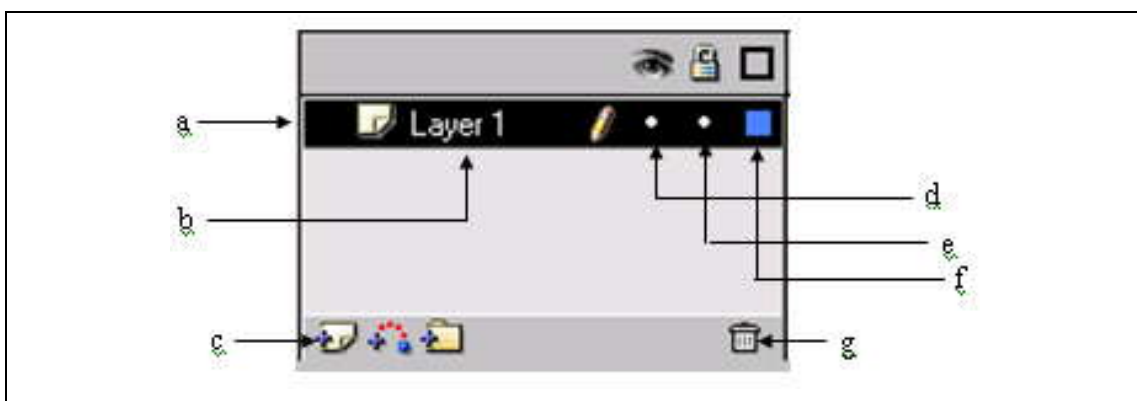
Konsep *Timeline* atau Garis Masa diambil dari perisian penyuntingan video. Pada *Timeline* tersebut terdapat kotak-kotak kecil yang dipanggil Bingkai (*Frame*). Bahagian *Layer* pula digunakan untuk mengasingkan objek-objek supaya mudah diurus.



Gambarajah : *Timeline*

Bahagian Layer

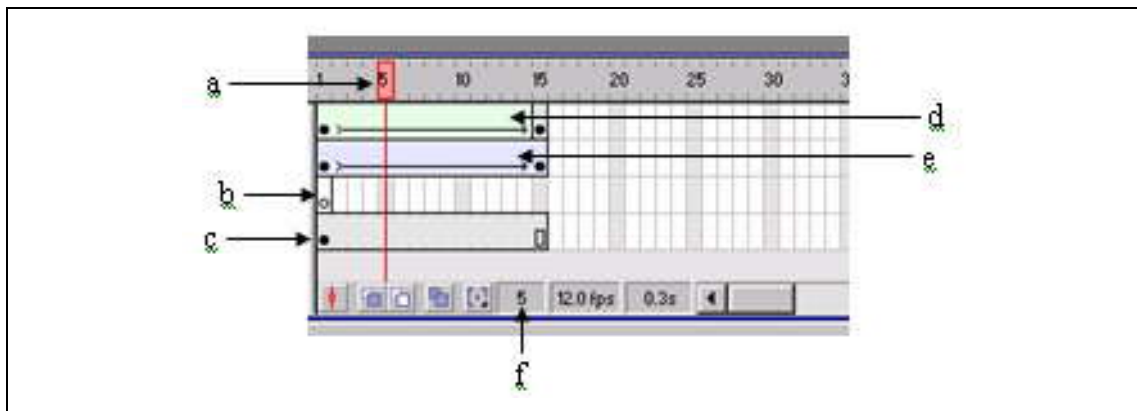
Bahagian ini digunakan untuk mengurus *Layer* seperti menambah, memadam, menukar nama dan mengubah kedudukan *Layer*.



Gambarajah : Layer pada *Timeline*

a	Layer
b	Nama Layer
c	Menambah Layer
d	Menyembunyikan Layer
e	Mengunci Layer
f	Mode <i>Fill/Outline</i>
g	Memadam <i>Layer</i>

Bahagian Frame



Gambarajah : *Frame*

a	<i>Playhead</i>
b	Bingkai kosong
c	<i>Keyframe</i>
d	<i>Tween Shape</i>
e	<i>Tween Motion</i>
f	Penunjuk lokasi Bingkai

Bingkai Kosong menunjukkan bahawa tiada sebarang objek dalam *Stage* untuk Layer tersebut. Setelah dimasukkan objek, Bingkai Kosong akan bertukar menjadi *Keyframe*.

Panel

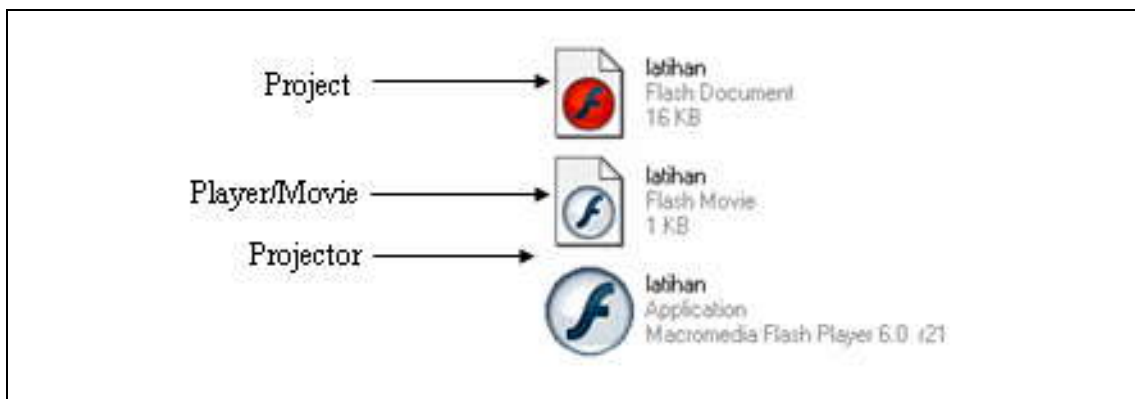
Flash mengandungi beberapa *Panel* seperti *Action*, *Properties*, *Color Mixer*, *Color Swatches* dan lain-lain lagi. Setiap panel ini mempunyai fungsi yang berbeza-beza. Panel ini boleh dibuka apabila hendak digunakan atau ditutup apabila tidak diperlukan. Panel boleh didapati dari menu *Window*.

Library

Library ialah tempat di mana simbol dan fail yang diimport disimpan. Tekan kekunci F11 untuk membuka Library. Library memudahkan anda mengurus segala simbol dan fail yang akan digunakan. Anda boleh mengumpul simbol atau fail dalam Folder atau memadam simbol atau fail yang tidak diperlukan.

6.4 Format Fail Flash

Fail Flash terbahagi kepada tiga format, iaitu *Project*, *Flash Movie* dan *Projector*.



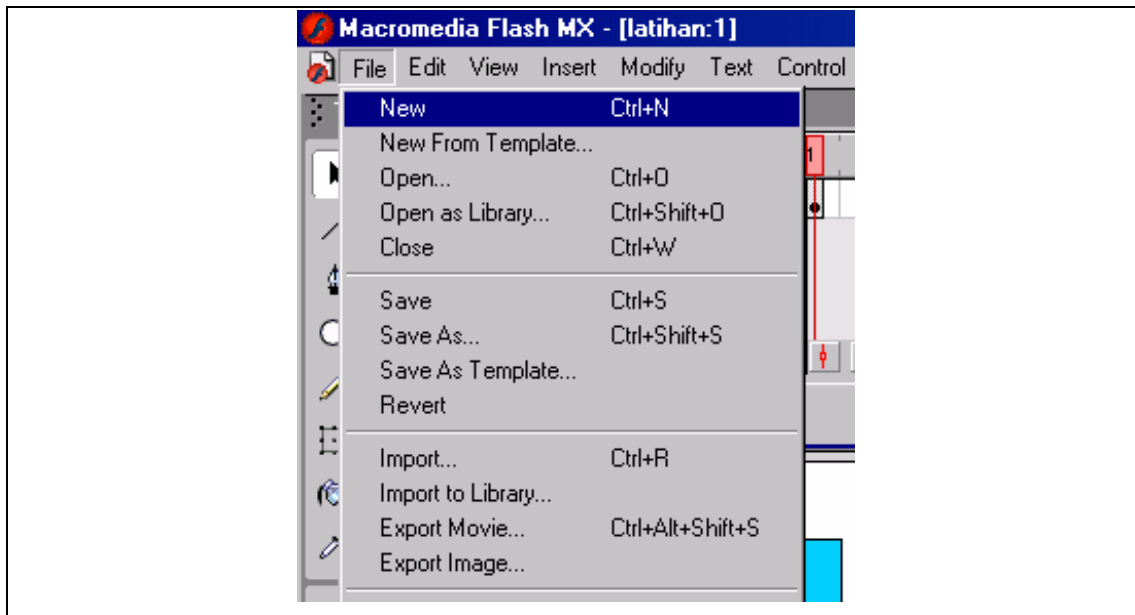
Gambarajah : Format fail Flash

Fail *Project* ialah fail yang digunakan semasa pembangunan. Pastikan fail ini tidak dipadam kerana apabila anda hendak mengubah suai persembahan Flash anda, anda akan menggunakan kembali fail ini. Fail ini mempunyai sambungan *.fla* Fail *Flash Movie* pula digunakan untuk memaparkan persembahan Flash. Fail ini tidak boleh diedit semula. Untuk melihat kandungan fail ini, anda perlukan *Flash Player*. Fail ini mempunyai sambungan *.swf*. Fail *Projector* juga dikenali sebagai *Standalone*, bermaksud boleh dimainkan tanpa perlu perisian Flash atau *Flash Player*. Fail ini juga tidak boleh diedit semula. Fail ini mempunyai sambungan *.exe*.

6.5 Membina Fail Baru

Berikut adalah langkah-langkah untuk membina fail baru:

- Klik pada menu *File*.
- Pilih *New*.



Gambarajah : Membina fail baru

6.6 Membuka Fail

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuka fail:

- Klik menu *File > Open*
- Kotak dialog *Open* akan muncul, pilih fail yang hendak dibuka.
- Klik *Open*.

6.7 Menyimpan Fail

















Fail Macromedia Flash MX berbeza dengan fail Flash versi terbaru atau sebelumnya. Sekiranya anda menyimpan sebagai format Flash MX, fail tersebut tidak boleh dibuka pada Macromedia Flash versi lain. Sekiranya anda hendak membuka fail Flash pada versi yang berbeza, pilih format fail yang sesuai.

Berikut adalah langkah-langkah untuk menyimpan fail:

- Klik menu *File>Save As*.
- Taipkan nama fail pada ruangan *File Name*.
- Pilih format fail Flash pada ruangan *Save as Type*.
- Klik *Save*.

BAB 7 : GRAFIK, TEKS DAN SYMBOL

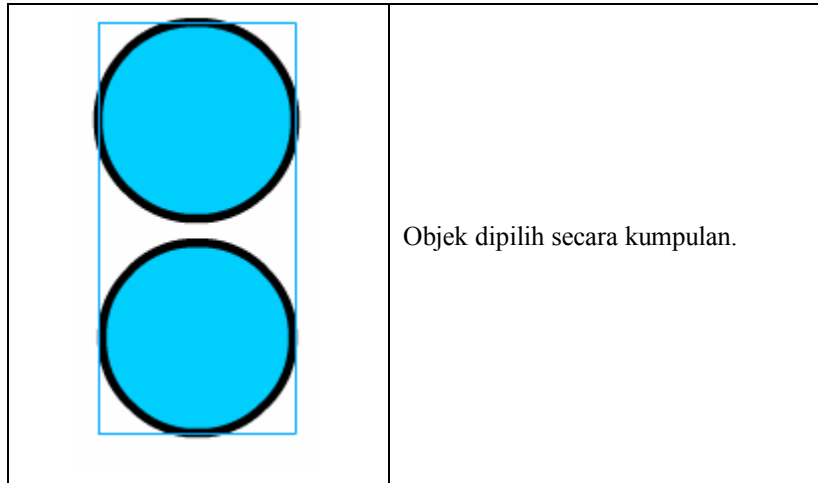
7.1 Alatan-Alatan Dalam Toolbox

Tool	Nama	Kegunaan
	<i>Arrow Tool</i>	Memilih dan memindahkan objek
	<i>Subselection Tool</i>	Memilih titik
	<i>Lasso Tool</i>	Memilih objek bentuk bebas
	<i>Line Tool</i>	Membina garisan
	<i>Pen Tool</i>	Melukis garisan
	<i>Oval Tool</i>	Melukis bulatan
	<i>Rectangle Tool</i>	Melukis segi empat
	<i>Text Tool</i>	Mencipta teks
	<i>Pencil Tool</i>	Melukis dengan pensel
	<i>Brush Tool</i>	Mewarna
	<i>Ink Bottle Tool</i>	Mewarna garisan
	<i>Paint Bucket Tool</i>	Mewarna dalaman
	<i>Eye Dropper Tool</i>	Mengambil sampel warna
	<i>Free Transform Tool</i>	Mengubah bentuk
	<i>Fill Transform Tool</i>	Mengubah warna dalaman
	<i>Eraser Tool</i>	Memadam
	<i>Stroke Color dan Fill Color</i>	<i>Stroke Color</i> digunakan untuk mewarna garisan manakala <i>Fill Color</i> untuk mewarna dalam dan teks.

7.2 Memilih Objek

Gunakan *Arrow Tool*, *Subselection Tool* atau *Lasso Tool* untuk memilih objek.

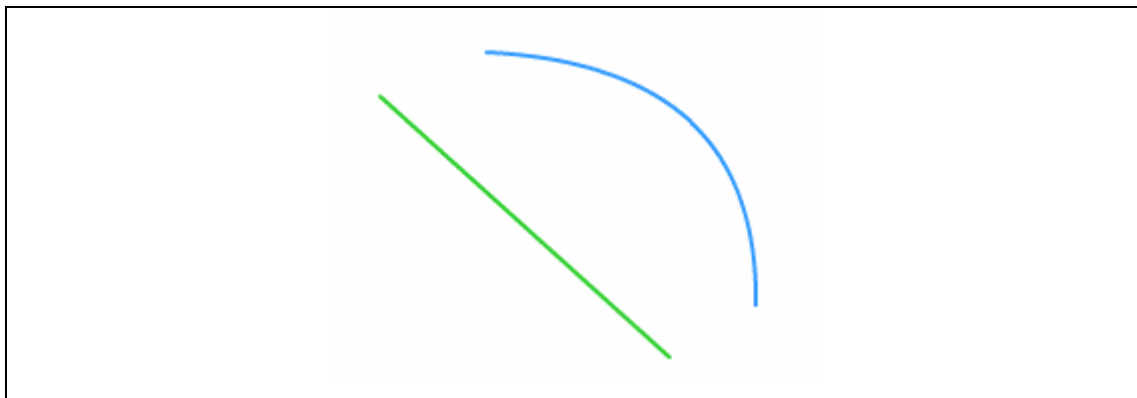
	Objek yang belum dipilih.
	Objek yang dipilih bahagian dalam sahaja.
	Objek yang dipilih garisan luar sahaja.
	Objek yang dipilih garisan dan dalam.
	Objek yang dipilih sebahagian sahaja.



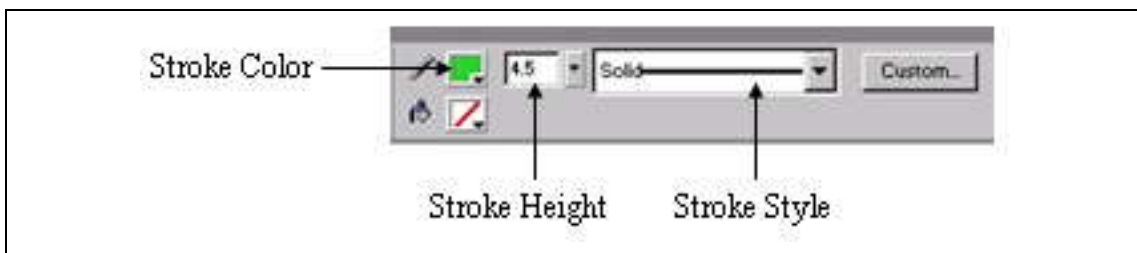
7.3 Melukis Garisan

Line Tool digunakan untuk melukis garisan sama ada garis lurus atau garis melengkung. Warna garisan ditentukan oleh *Stroke Color*. Ciri-ciri garisan boleh diubah dengan menggunakan *Panel Properties* setelah garisan tersebut dipilih. Berikut adalah langkah-langkah untuk melukis garis lurus:

- Pilih *Line Tool*.
- Pilih warna dari *Stroke Color*.
- Klik dalam *Stage* dan mula melukis.



Gambarajah : Garisan yang dilukis menggunakan *Line Tool*

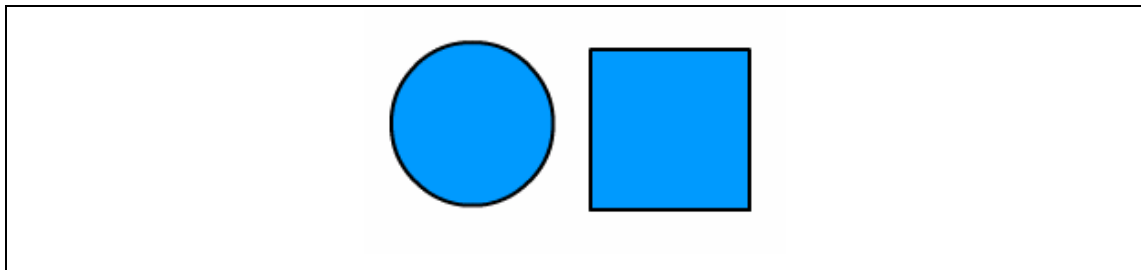


Gambarajah : Menukar *Line Properties*

Stroke Color digunakan untuk mengubah warna garisan. *Stroke Height* digunakan untuk mengubah ketebalan garisan. *Stroke Style* digunakan untuk menukar bentuk garisan. Apabila anda menukar ciri-ciri garisan, ciri-ciri tersebut juga akan digunakan pada objek yang baru dilukis sama ada menggunakan *Line Tool*, *Oval Tool* atau *Rectangle Tool*.

7.4 Melukis Bentuk

Anda boleh melukis bentuk dengan menggunakan *Oval Tool* dan *Rectangle Tool*. Setiap bentuk yang dilukis mempunyai garisan luar (*stroke*) dan dalaman (*fill*).

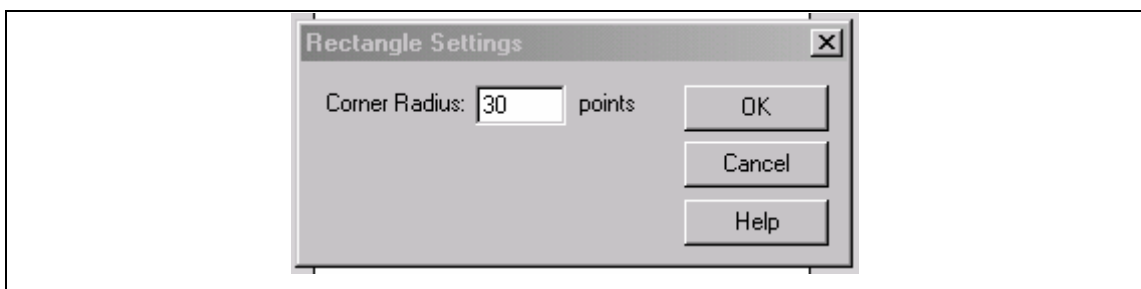


Gambarajah : Melukis bulat dan segi empat

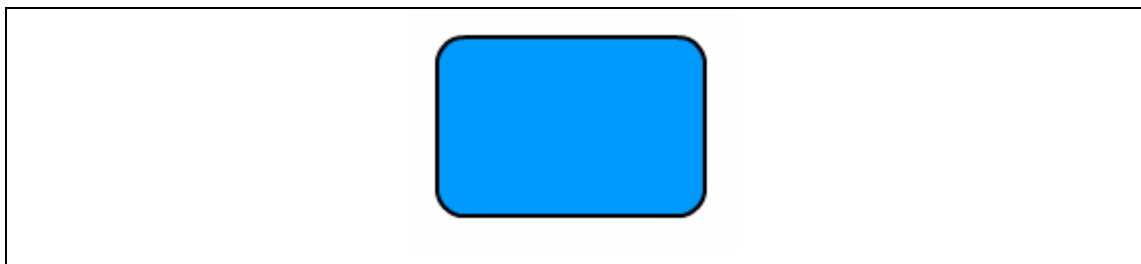
Anda juga boleh melukis segi empat bucu bulat dengan menggunakan *Rectangle Tool*, dengan memilih opsiyen *Round Rectangle Radius* di bahagian *Option*.



Gambarajah : Opsyen *Round Rectangle Radius*

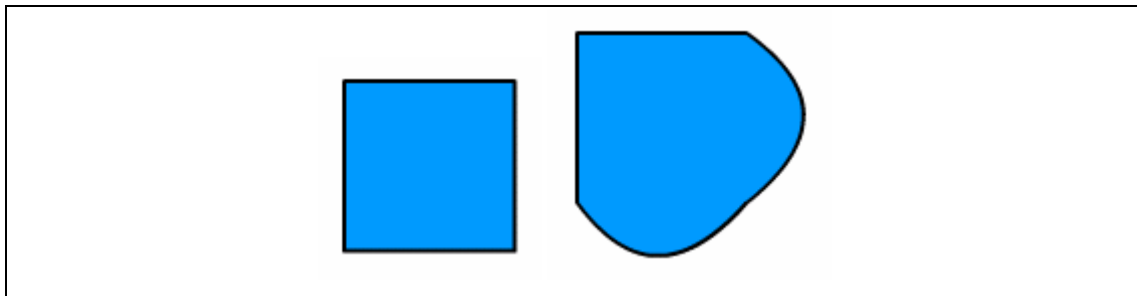


Gambarajah : Kotak dialog *Rectangle Settings*



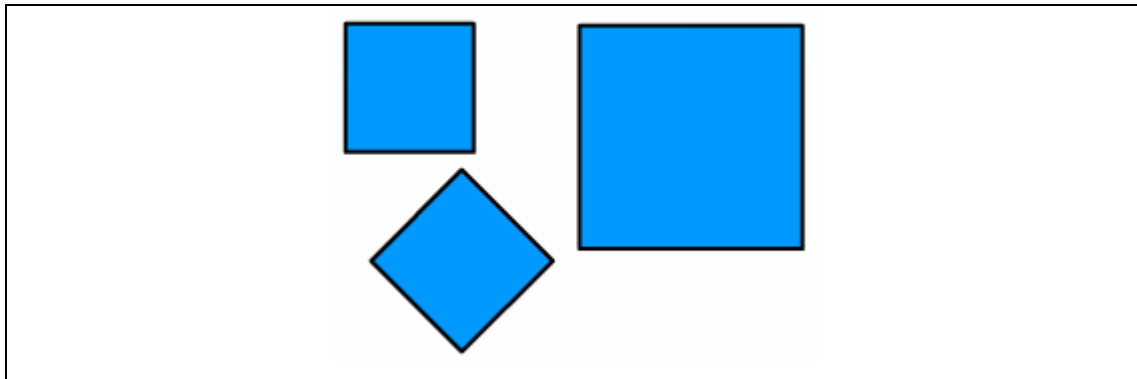
Gambarajah : Segi empat bucu bulat

Anda boleh mengubah sebarang bentuk dengan menggunakan *Arrow Tool* dan *Free Transform Tool*.
Gunakan *Arrow Tool* untuk mengubah sisi yang rata menjadi melengkung.



Gambarajah : Mengubah bentuk menggunakan *Arrow Tool*

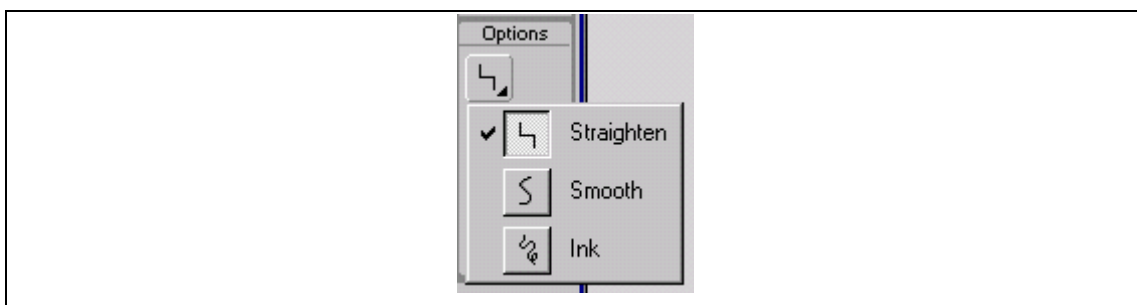
Free Transform Tool pula digunakan untuk mengubah saiz objek, memutar objek, *skew* dan juga *distort*.



Gambarajah : Menggunakan *Free Transform Tool* untuk mengubah bentuk

7.5 Pencil Tool

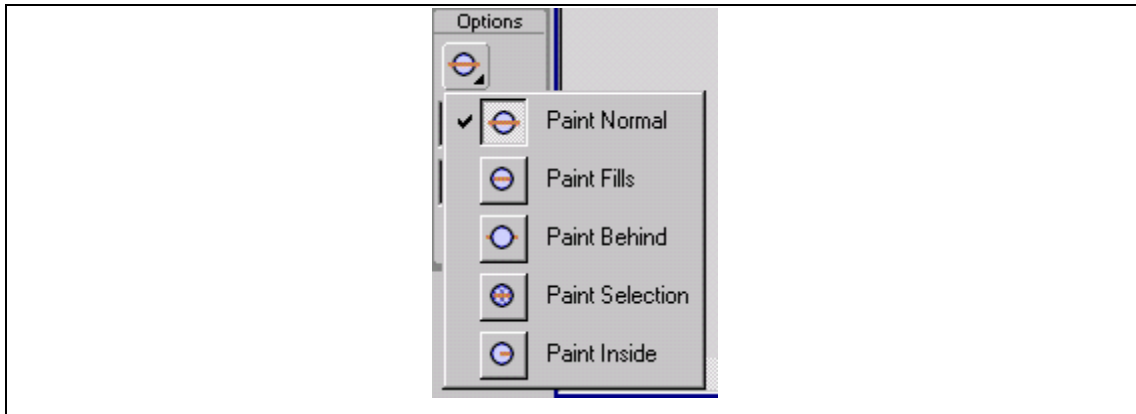
Pencil Tool digunakan untuk melukis seperti menggunakan pensel. Ia sesuai digunakan untuk melukis garisan yang lebih menarik. Warna Garisan ditentukan oleh *Stroke Color*. Pada bahagian *Option* pula, terdapat tiga pilihan iaitu *Straighten* untuk menghasilkan garisan lurus atau tegak, *Smooth* untuk garisan melengkung dan *Ink* untuk garisan bebas.



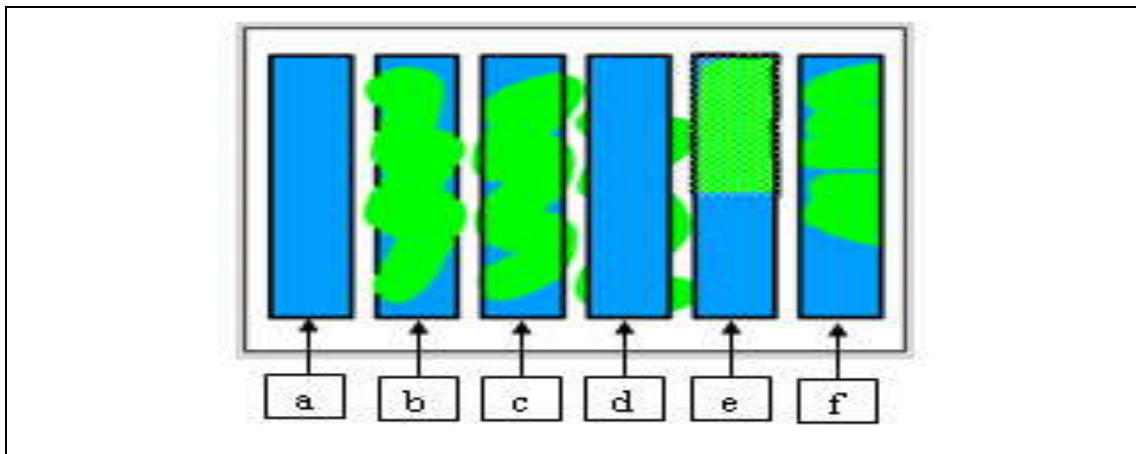
Gambarajah : Opyen untuk *Pencil Tool*

7.6 Brush Tool

Brush Tool digunakan untuk mewarna bahagian dalam objek. Warna ditentukan pada *Fill Color*. Pada bahagian *Option*, terdapat *Brush Mode* yang digunakan untuk menentukan kaedah mewarna.



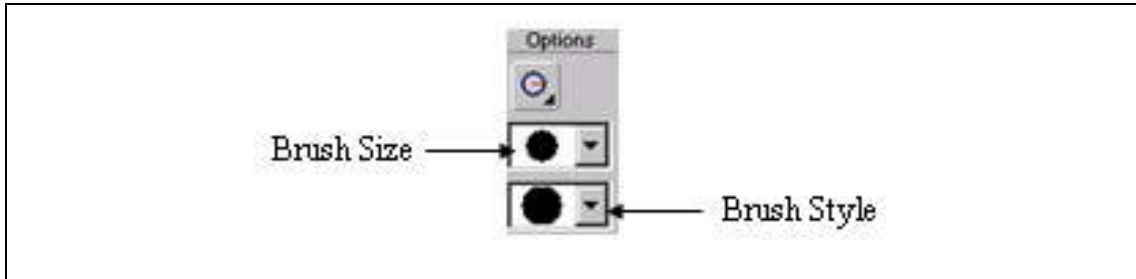
Gambarajah : Opsyen untuk *Brush Tool*



a	Objek asal
b	<i>Paint Normal</i>
c	<i>Paint Fills</i>
d	<i>Paint Behind</i>
e	<i>Paint Selection</i>
f	<i>Paint Inside</i>

Gambarajah : Perbezaan opsyen *Brush Tool*

Pada bahagian *Option* juga terdapat opsyen untuk menukar saiz berus dan bentuk berus.



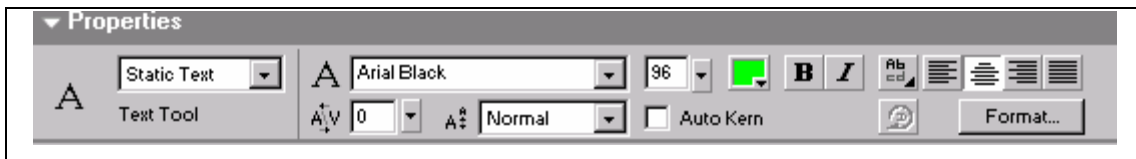
Gambarajah : Menukar saiz dan bentuk berus

7.7 Ink Bottle Tool dan Paint Bucket Tool

Ink Bottle Tool digunakan untuk menukar warna garisan (*stroke*) atau mengembalikan garisan yang telah dipadam. Warna ditentukan oleh *Stroke Color*. *Paint Bucket Tool* pula digunakan untuk mewarna dalam objek (*fill*) atau mengembalikan warna dalam yang telah dipadam. Warna ditentukan oleh *Fill Color*.

7.8 Text Tool

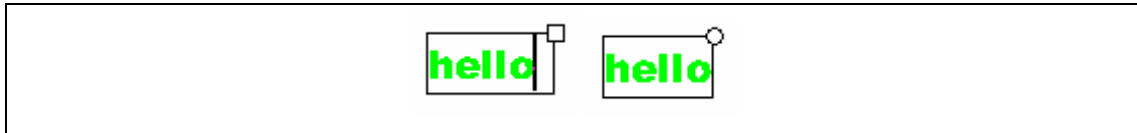
Text Tool digunakan untuk mencipta teks. *Panel Properties* digunakan untuk mengubah ciri-ciri teks seperti menukar *font*, saiz, warna dan lain-lain lagi.



Gambarajah : Panel Properties untuk teks

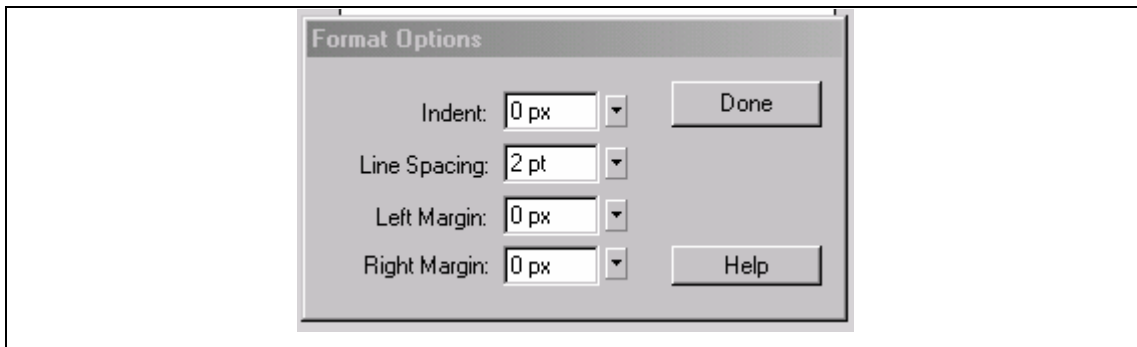
	Menukar <i>font</i>
	Menukar saiz <i>font</i>
	Menukar warna <i>font</i>
	Menukar stail <i>font</i>
	Menukar arah teks
	Menukar <i>text alignment</i>
	Menjarakkan aksara
	Menukar kedudukan teks

Semasa anda menaip, kotak teks akan muncul dan anda akan menaip di dalam kotak tersebut. Kotak teks mempunyai dua bentuk iaitu saiz tetap dan saiz tidak tetap. Kotak saiz bersaiz tetap mempunyai simbol segiempat di penjuru kanan atas manakala simbol bulat bagi bersaiz tidak tetap.

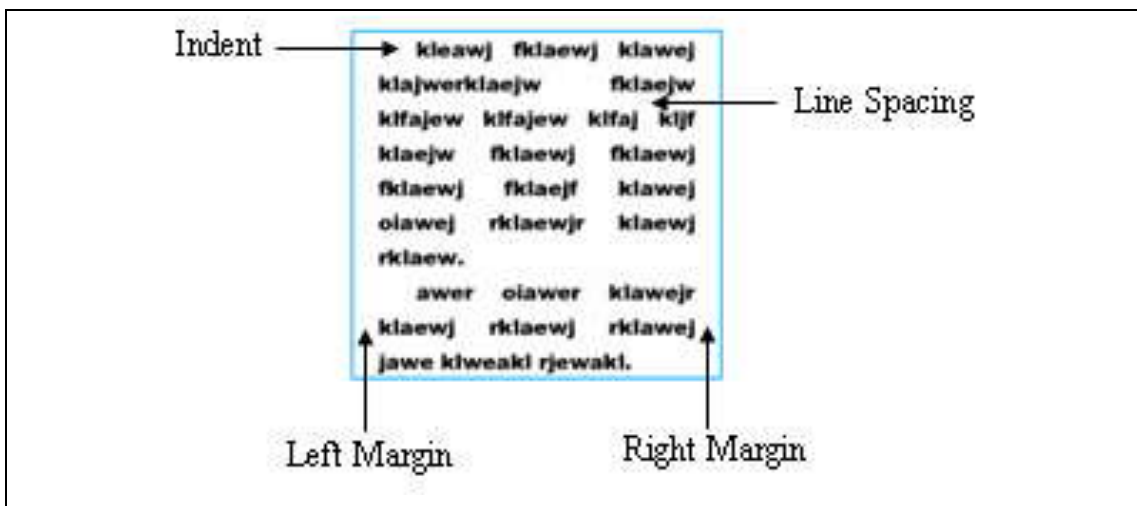


Gambarajah : Perbezaan kotak teks bersaiz tetap dan tidak tetap

Format Option pula digunakan untuk mengubah ciri-ciri perenggan.



Gambarajah : Kotak dialog *Format Options*



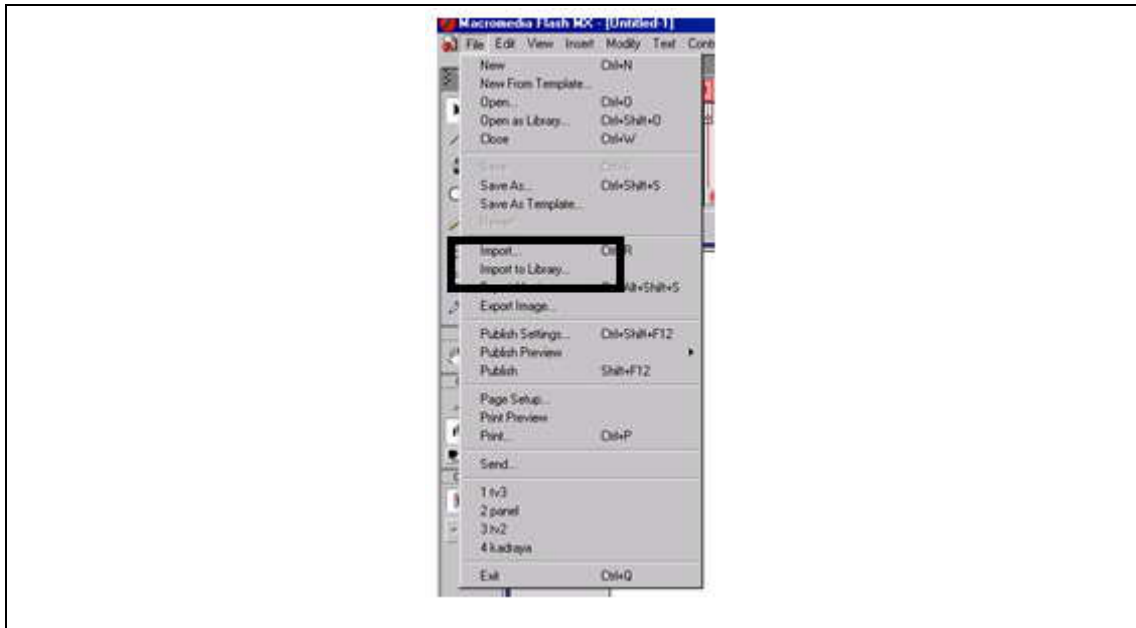
Gambarajah

Teks juga boleh ditukar menjadi bentuk (*shape*), supaya teks tersebut tidak berubah jika dibuka pada komputer yang tidak mempunyai font yang digunakan. Berikut adalah langkah-langkah untuk menukarkan teks menjadi bentuk.

- Pilih teks tersebut.
- Pilih menu *Modify > Break Apart* dan lakukannya sebanyak dua kali.

7.9 Mengimport Fail

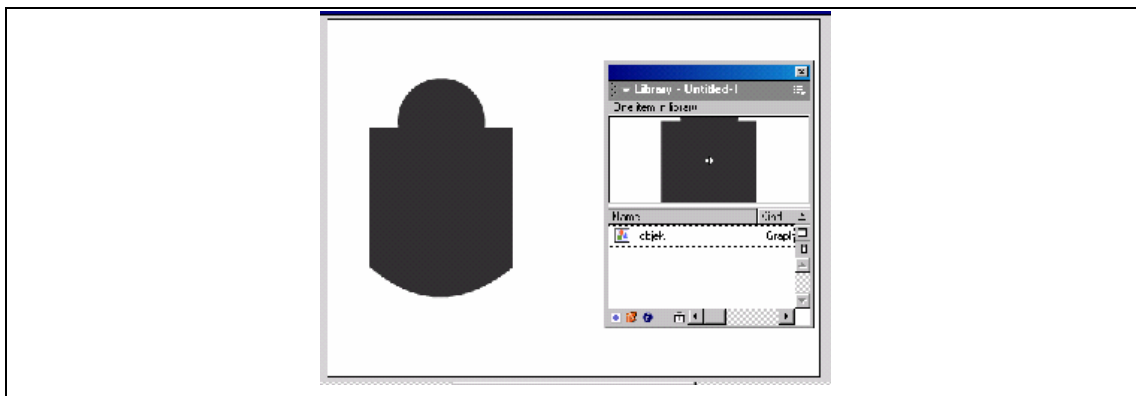
Anda boleh mengimport fail imej dan menggunakannya dalam persembahan Flash anda. Format fail imej yang boleh diimport ialah JPEG, GIF, BMP, AI dan lain lain lagi. Anda boleh mengimport fail tersebut terus ke dalam *Stage* atau mengimport ke dalam *Library*. Arahan untuk mengimport fail terdapat dalam menu File, iaitu *Import* dan *Import to Library*.



Gambarajah : Menu untuk mengimport fail




7.10 Symbol dan Instances

Symbol adalah grafik, butang dan movie clip yang anda hasilkan dalam Flash dan boleh digunakan berulang-ulang kali. Ini bermaksud anda boleh menghasilkan satu objek dan objek tersebut boleh digunakan semula tanpa perlu melukiskannya kembali. Setiap *Symbol* yang dihasilkan akan disimpan di dalam *Library*. Instance pula merupakan salinan kepada *Symbol* yang dimasukkan ke dalam *Stage*. Instance boleh diubah warna, saiz dan fungsi.



Gambarajah : *Symbol* dan *Library*

Terdapat tiga jenis *Symbol*, yaitu *Graphic*, *Button* dan *Movie Clip*.

	<i>Graphic</i>
	<i>Button</i>
	<i>Movie Clip</i>

Graphic biasanya berbentuk imej statik atau tidak bergerak. *Button* pula digunakan untuk menghasilkan persembahan yang interaktif di mana ia akan memberikan respon apabila diklik. *Movie Clip* digunakan untuk animasi yang boleh digunakan secara berulang-ulang dan ia boleh dimainkan tanpa henti (*looping*) atau sekali sahaja.

7.11 Menghasilkan *Symbol*

Symbol boleh dihasilkan sama ada menghasilkan *Symbol* yang baru atau menukarkan sebarang objek menjadi *Symbol*. Berikut adalah langkah-langkah untuk menghasilkan *Symbol* yang baru:

- Pilih menu *Insert > New Symbol* atau tekan Ctrl+F8
- Satu kotak dialog akan muncul.

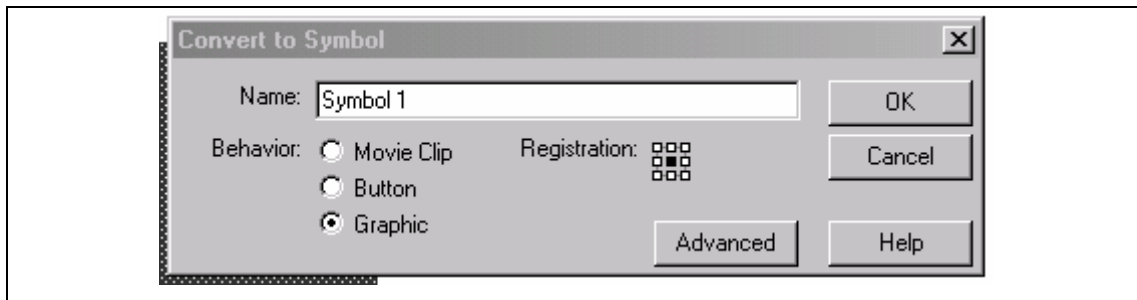


Gambarajah

- Taipkan nama *Symbol*. Pilih nama yang sesuai.
- Tentukan jenis *Symbol* sama ada *Movie Clip*, *Button* atau *Graphic*.
- Klik Ok.
- Buka *Library* dengan menekan F11 untuk memastikan *Symbol* telah berjaya dihasilkan.

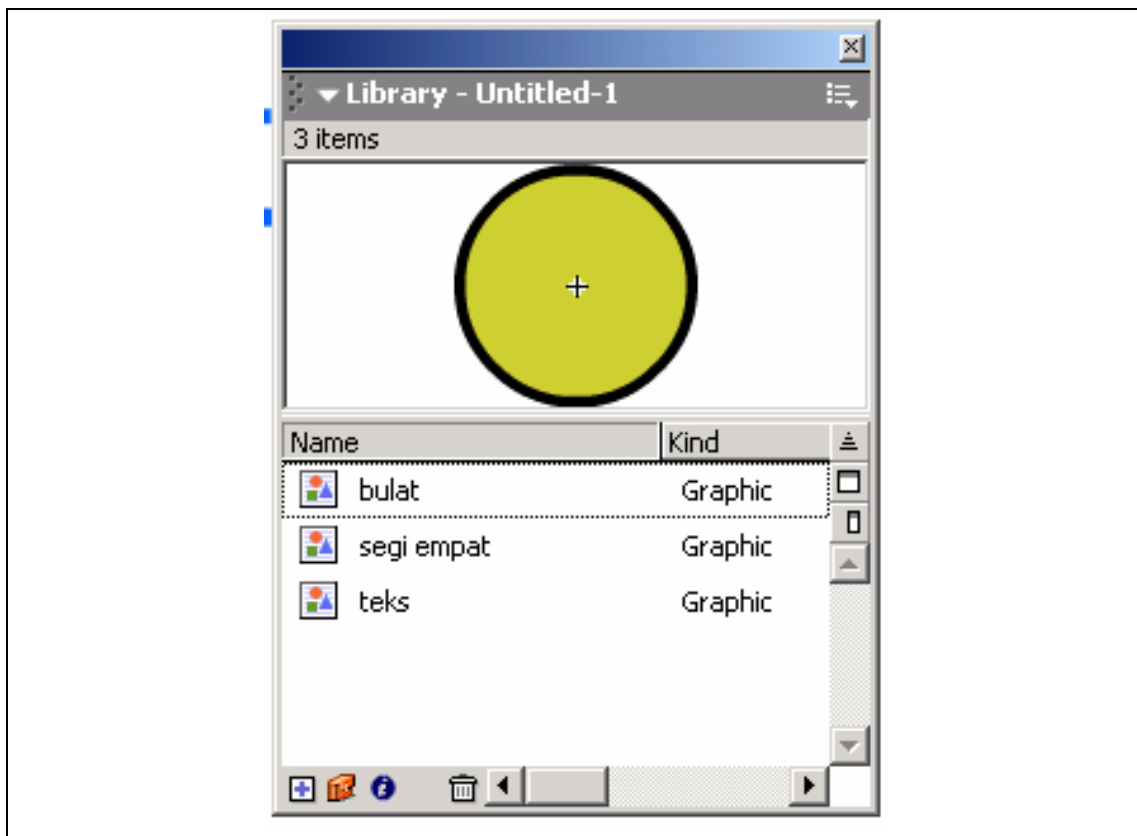
Berikut adalah langkah-langkah untuk menukarkan sebarang objek di *Stage* menjadi *Symbol*:

- Pilih objek yang hendak ditukarkan menjadi *Symbol* dengan menggunakan *Arrow Tool*.
- Pilih menu *Insert > Convert to Symbol* atau tekan F8.
- Satu kotak dialog akan muncul.



Gambarajah

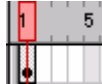
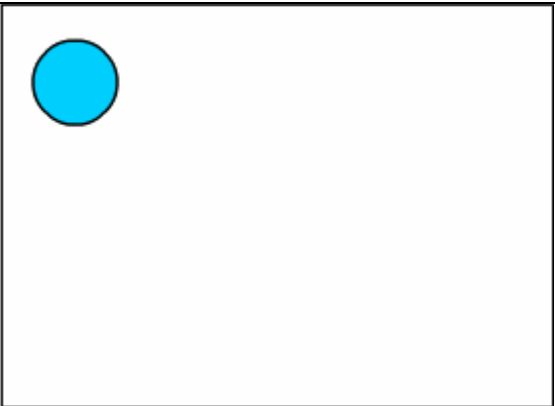
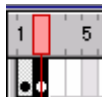
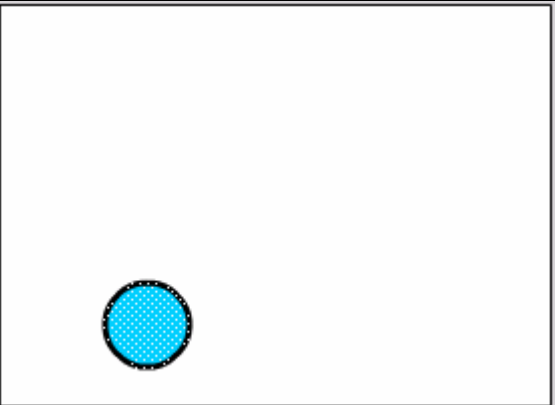
- Taipkan nama *Symbol*.
- Pilih jenis *Symbol* yang sesuai.
- Tentukan titik tengah untuk *Symbol* pada opsiyen *Registration*.
- Klik OK.
- Buka *Library* (F11) untuk memeriksa *Symbol*.


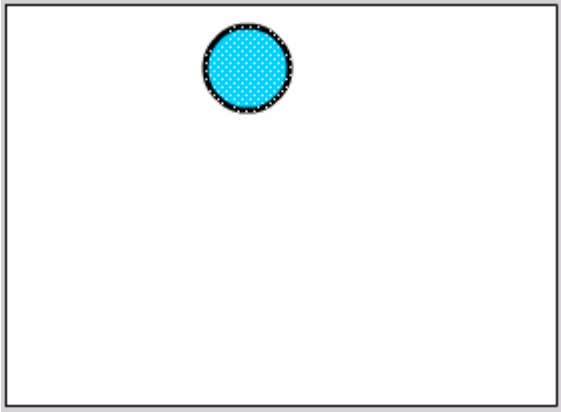

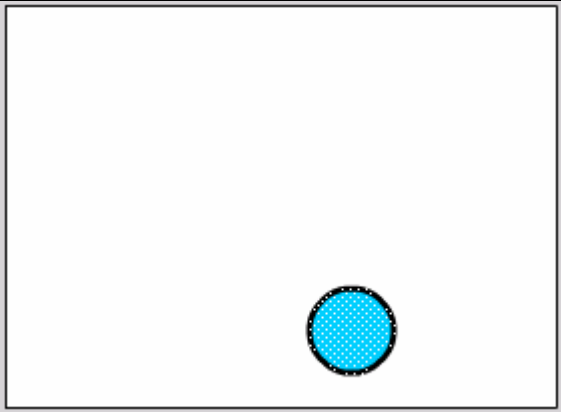

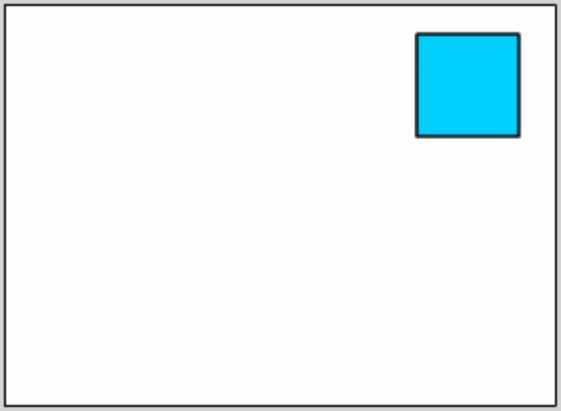
Gambarajah : *Library*

BAB 8 : ASAS-ASAS MENGHASILKAN ANIMASI

8.1 Animasi Frame-By-Frame

Animasi *frame-by-frame* merupakan kaedah menghasilkan animasi menggunakan bingkai pada *Timeline*. Animasi yang dihasilkan bergantung kepada bilangan bingkai yang digunakan. Setiap bingkai mungkin mempunyai gambar yang sama atau gambar yang berbeza. Sekiranya anda menggunakan gambar yang sama, gunakan arahan *Insert > Keyframe* atau tekan F6 untuk menyalin gambar dari bingkai sebelumnya. Jika anda hendak menggunakan gambar yang berbeza untuk bingkai berikutnya, gunakan arahan *Insert > Blank Keyframe*. Berikut adalah contoh animasi menggunakan kaedah *frame-by-frame*.

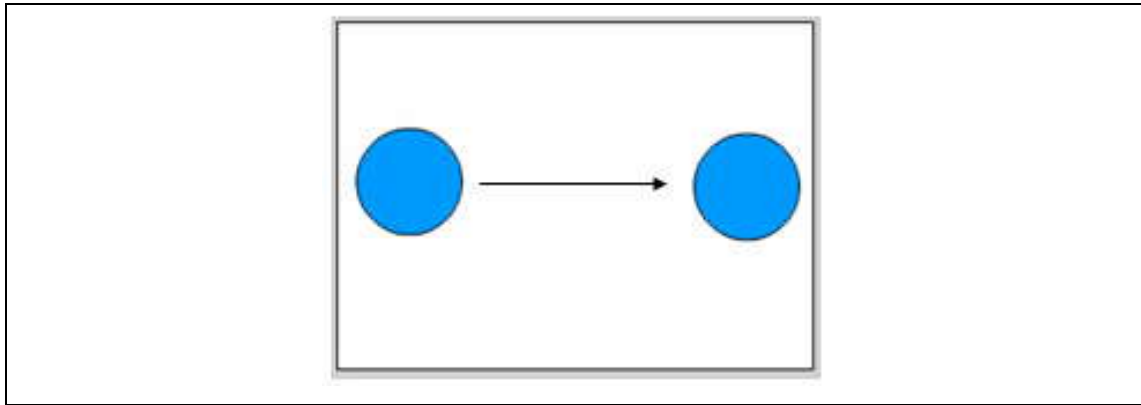
Bingkai	Timeline	Stage
1		
2		

<p>3</p>		
<p>4</p>		
<p>5</p>		

Apabila animasi ini dimainkan, anda akan dapati objek bulat berada di atas pada bingkai yang pertama, kemudian turun ke bawah pada bingkai yang kedua, naik ke atas pada bingkai ke tiga dan turun kembali pada bingkai keempat. Pada bingkai kelima, objek telah bertukar menjadi segiempat. Dari bingkai kedua hingga keempat, arahan *Insert > Keyframe* digunakan untuk menggunakan objek yang sama. Pada bingkai kelima pula, arahan *Insert > Blank Keyframe* digunakan untuk menukar objek bulat kepada segi empat.

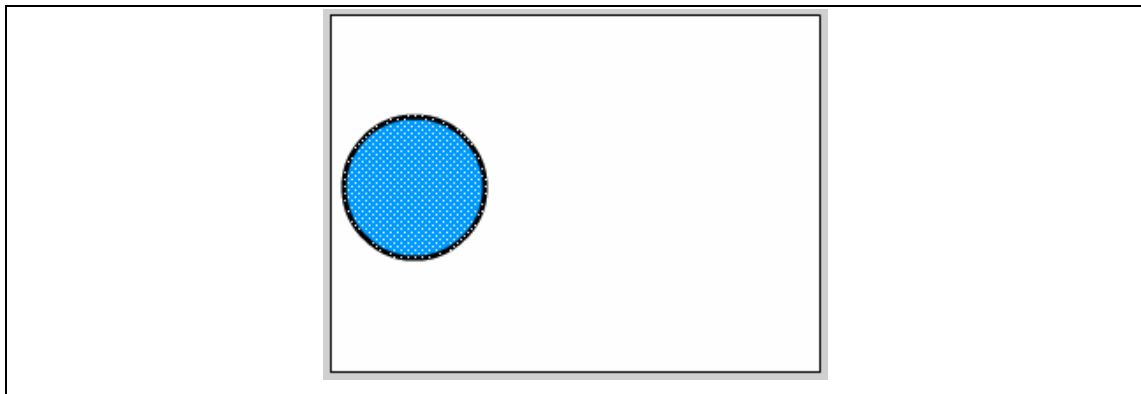
8.2 Tween Motion

Tween Motion digunakan untuk menghasilkan pergerakan objek dari satu titik ke titik yang lain. Contoh, satu objek bulat bergerak dari kiri ke kanan. Untuk menghasilkan pergerakan jenis ini, anda memerlukan sekurang-kurangnya dua *Keyframe*.

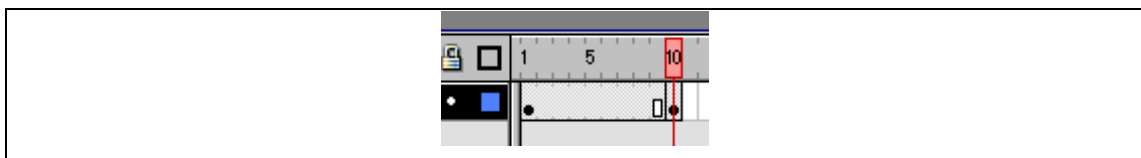


Langkah-langkah:

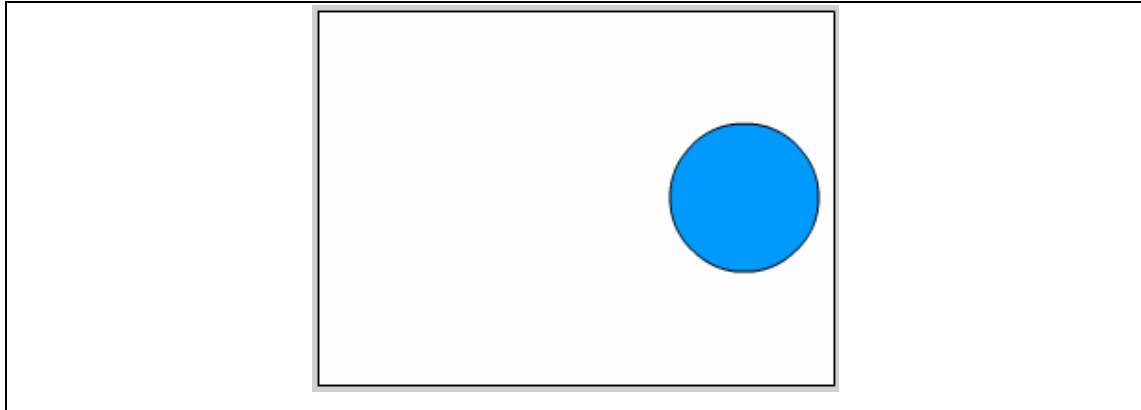
- Lukiskan satu objek dan letakkan di kiri *Stage*.



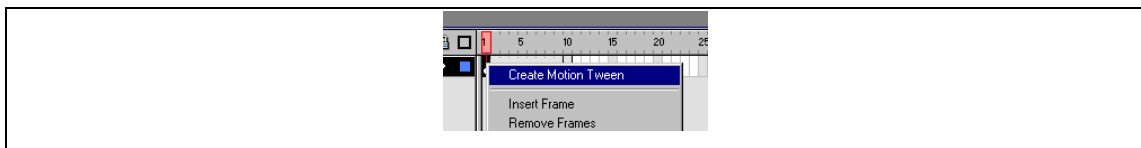
- Pada *Timeline*, masukkan *Keyframe* (F8) pada *frame* yang ke-10.



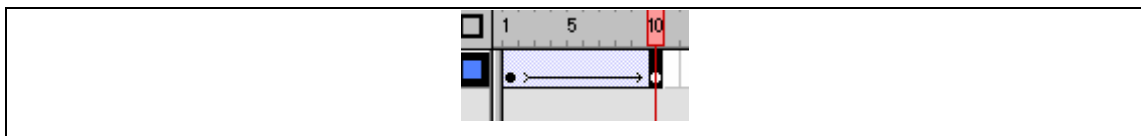
- Kemudian, pindahkan objek tersebut ke kanan *stage*.



- Klik kanan pada *Keyframe* yang pertama dan yang kedua dan pilih *Create Motion Tween*.

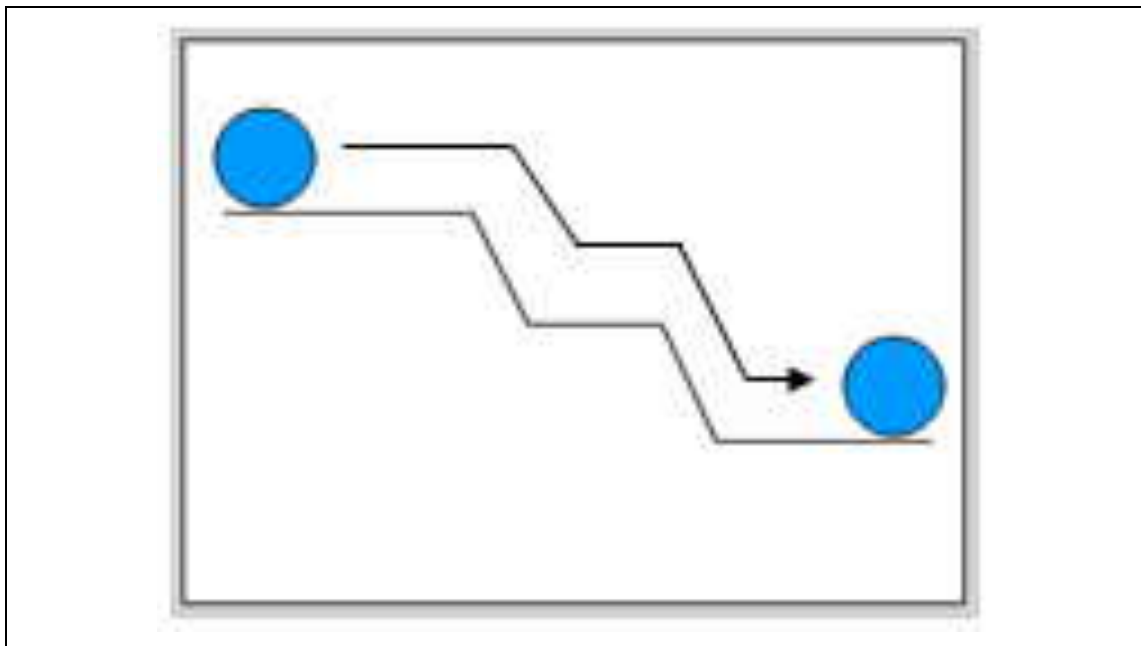


- Setelah *Motion Tween* dimasukkan, frame akan menjadi seperti berikut:



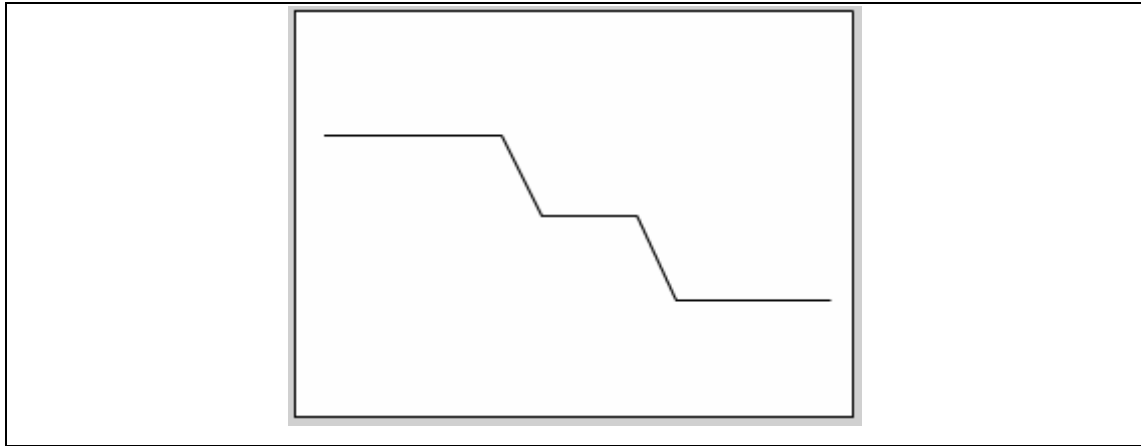
- Tekan *Enter* atau *Ctrl+Alt+Enter* untuk melihat hasilnya.

Jika anda hendak menggerakkan dua objek yang berbeza, objek-objek tersebut hendaklah diletakkan pada *layer* yang berbeza. Untuk menghasilkan pergerakan yang lebih rumit, maka banyak *Keyframe* diperlukan, di mana setiap *Keyframe* tersebut menentukan di mana objek itu berada.

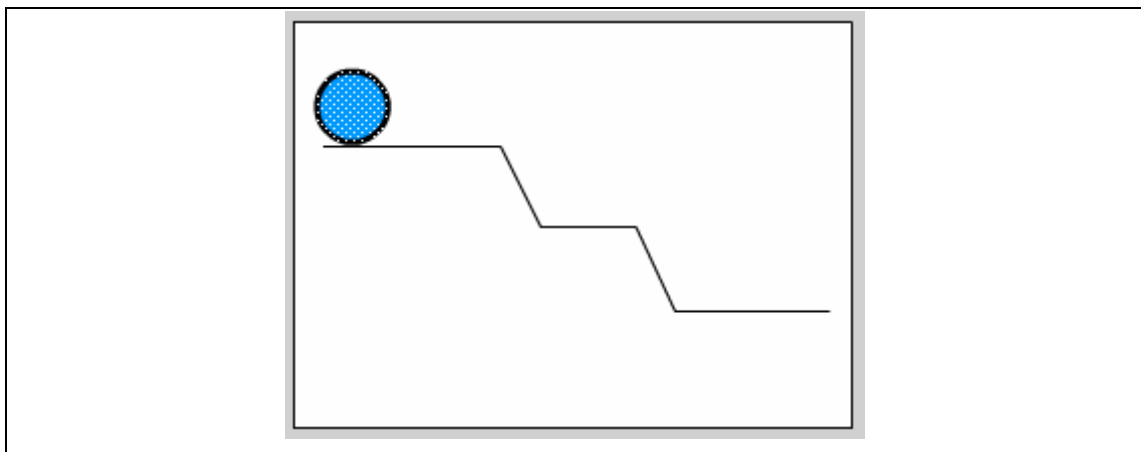


Berikut merupakan langkah-langkah untuk menghasilkan animasi di atas.

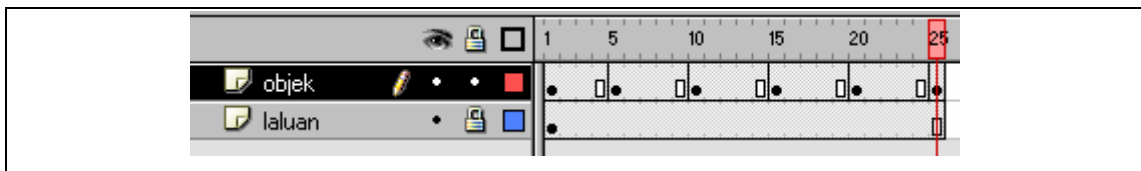
- Pada layer pertama, namakan sebagai “lalu” dan lukiskan lalu untuk objek tersebut bergerak. Kemudian, kuncikan layer tersebut.



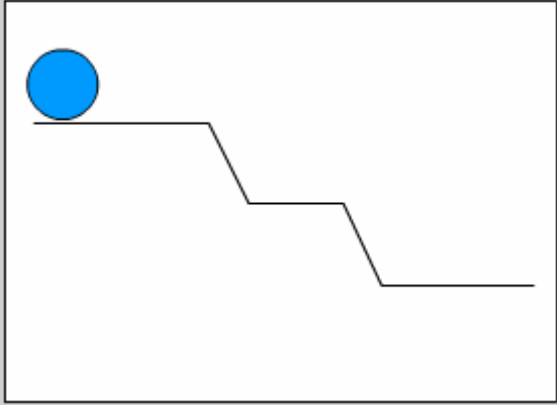
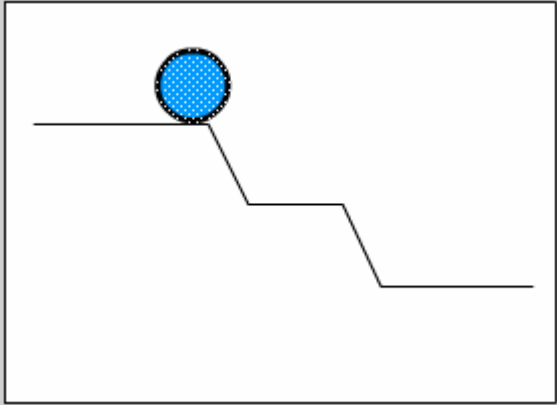
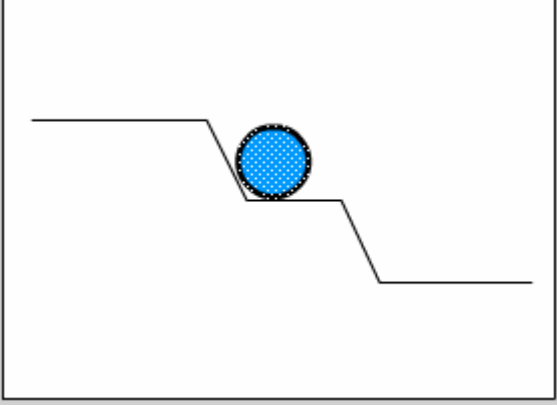
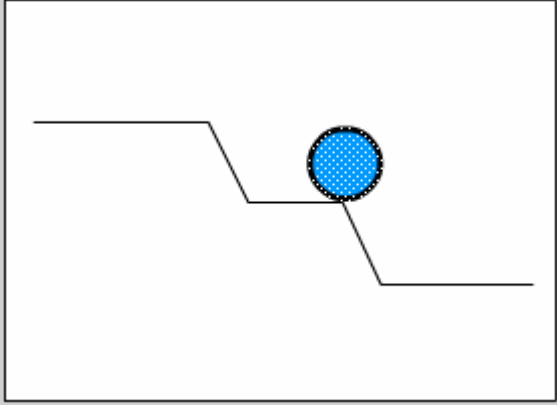
- Masukkan layer yang baru dan namakan sebagai “objek”. Lukiskan objek dan letakkan seperti berikut:

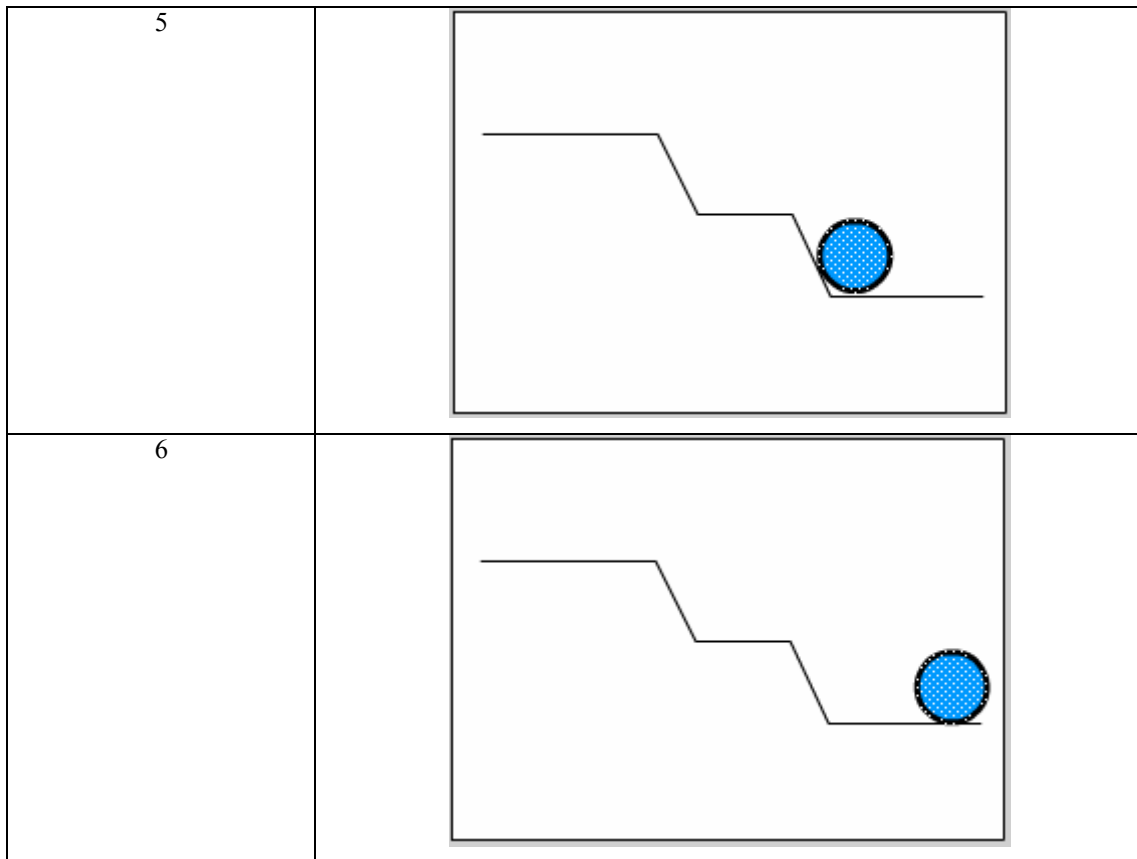


- Pada Timeline untuk layer “objek”, masukkan lima Keyframe dan jarakkan setiap satu.

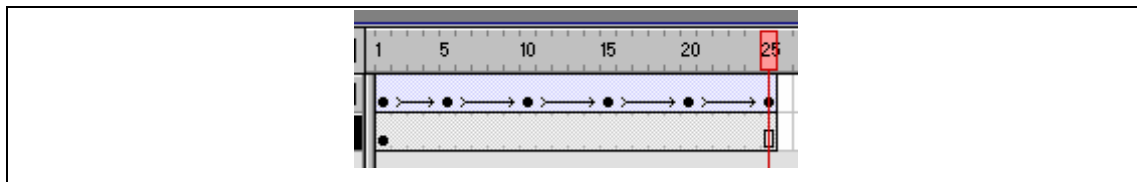


- Pada setiap Keyframe, letakkan objek seperti berikut:

Keyframe	Kedudukan Objek
1	
2	
3	
4	



- Kemudian, klik kanan pada setiap *Keyframe* dan pilih *Create Motion Tween*.



- Tekan *Enter* atau *Ctrl+Alt+Enter* untuk melihat hasilnya.

Anda juga boleh membuat pergerakan ke atas teks dengan menggunakan kaedah yang sama.

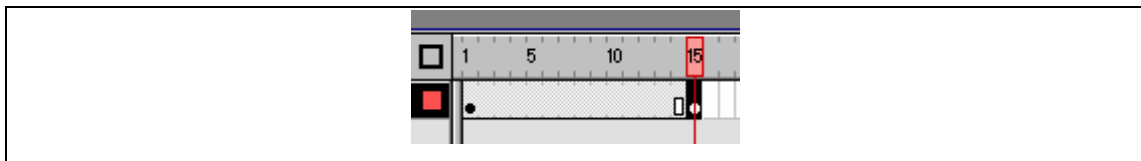
8.3 Objek Berputar

Anda boleh menghasilkan objek berputar sama ada ia berputar pada satu tempat sahaja atau bergerak sambil berputar. Berikut adalah langkah-langkah untuk menghasilkan objek yang berputar.

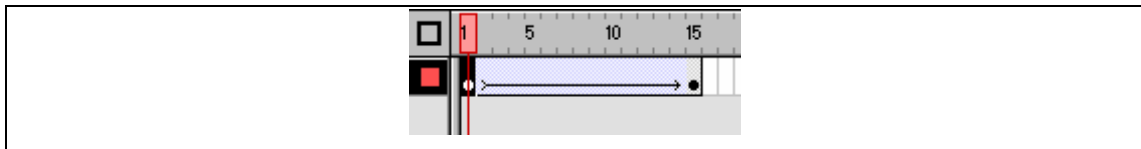
- Gunakan *Text Tool* dan taipkan teks seperti berikut.



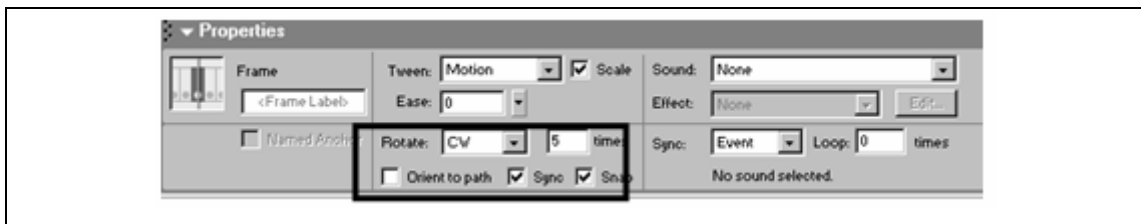
- ➔ Pada Timeline, masukkan Keyframe seperti berikut.



- ➔ Klik kanan pada Keyframe pertama dan pilih Create Motion Tween.



- ➔ Buka *Panel Properties* dan pastikan “*information area*” dibuka.
- ➔ Pada opsiyen “*rotate*”, pilih CW atau CCW (arah jam atau lawan arah jam).
- ➔ Opsiyen “*time*” pula menentukan bilangan putaran yang akan dilakukan.



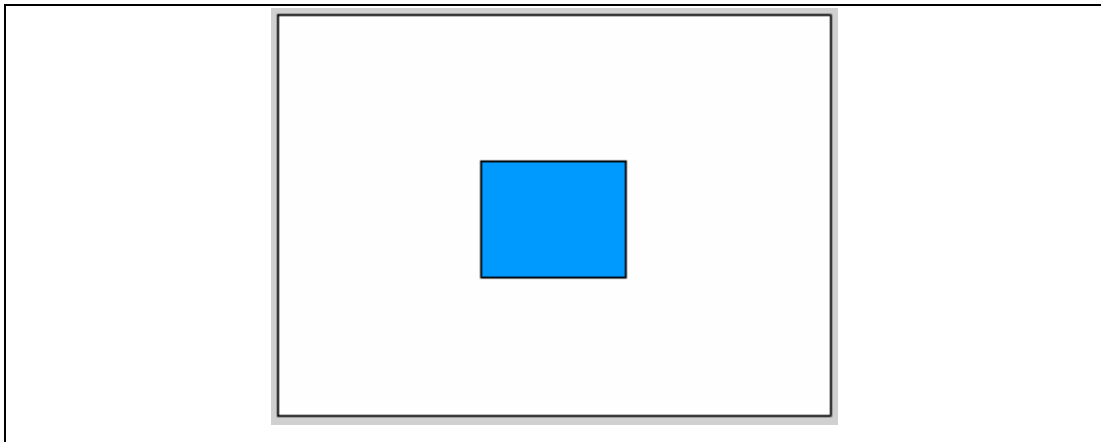
- ➔ Tekan Enter atau Ctrl+Alt+Enter untuk melihat hasilnya.

Untuk menghasilkan objek yang bergerak sambil berputar, kaedahnya hampir sama cuma anda perlu mengubah kedudukan objek tersebut pada Keyframe yang kedua.

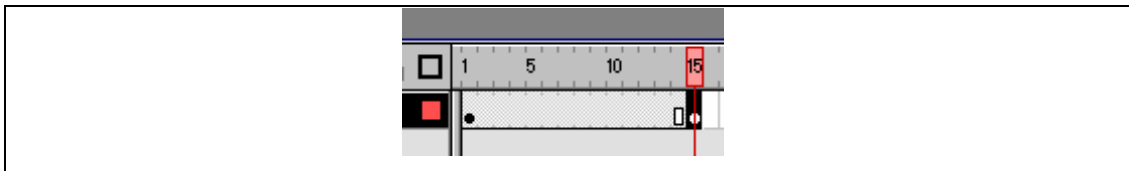
8.4 Membesar atau Mengecilkan Objek

Kaedah ini akan menjadikan sesuatu objek itu berubah saiz, contohnya objek tersebut pada mulanya bersaiz kecil dan kemudiannya menjadi besar. Berikut adalah langkah-langkahnya:

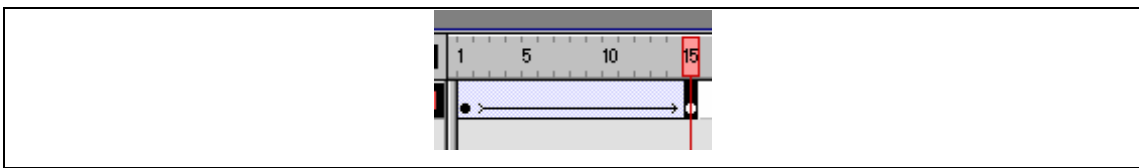
- Lukiskan objek seperti berikut:



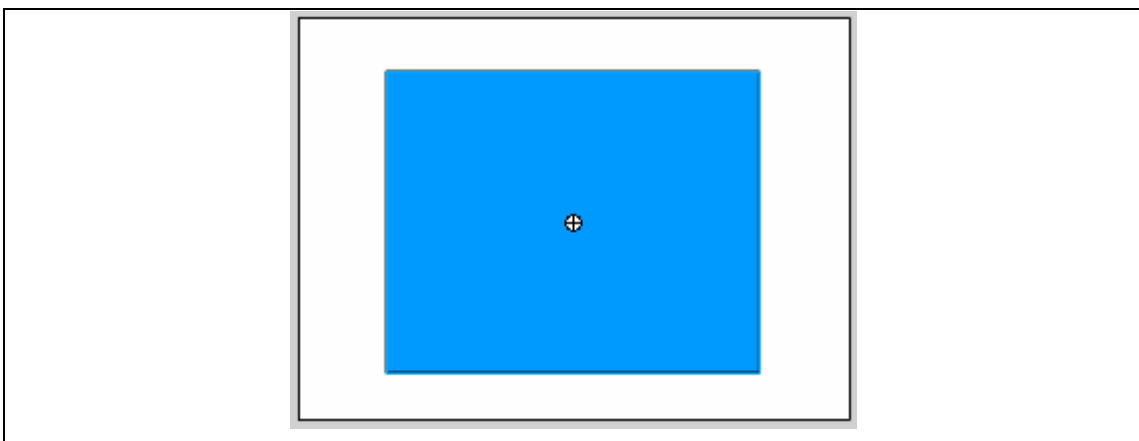
- Pada *Timeline*, masukkan *Keyframe* seperti berikut:



- Klik kanan pada kedua-dua Keyframe dan pilih Create Motion Tween.



- Klik pada Keyframe yang kedua. Pilih Free Transform Tool dan besarkan atau kecilkan imej tersebut.



- Tekan Enter atau Ctrl+Alt+Enter untuk melihat hasilnya.

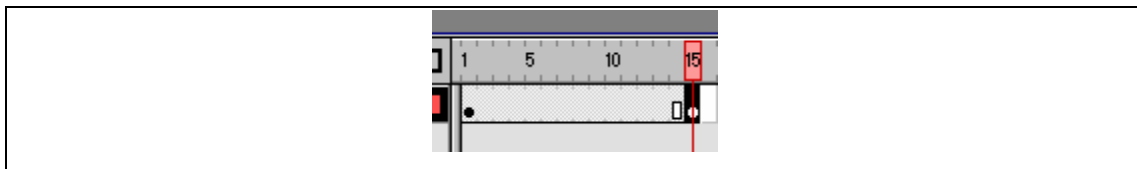
8.5 Menghilangkan Objek

Kaedah ini digunakan untuk menjadikan objek tersebut hilang. Berikut adalah langkah-langkahnya:

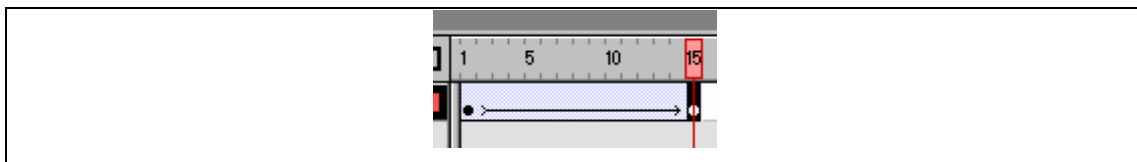
- Taipkan teks seperti berikut:



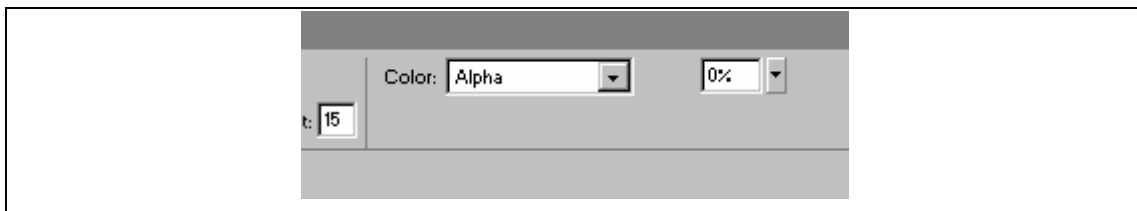
- Pada Timeline, masukkan Keyframe seperti berikut:



- Klik kanan pada kedua-dua Keyframe dan pilih Create Tween Motion.



- Klik pada Keyframe yang kedua dan kemudian klik pada objek.
- Buka panel Properties. Pada opsi "color", pilih Alpha dan setkan nilainya 0%.

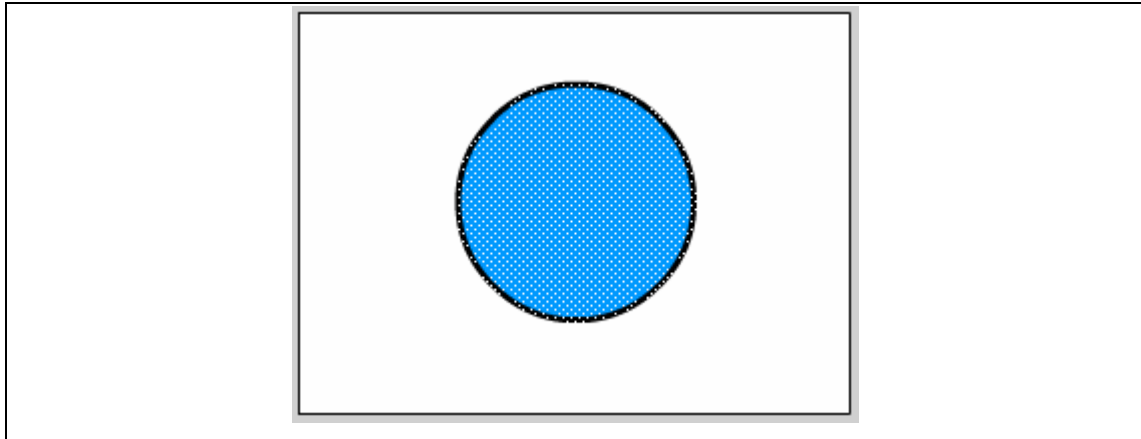


- Tekan Enter atau Ctrl+Alt+Enter untuk melihat hasilnya.

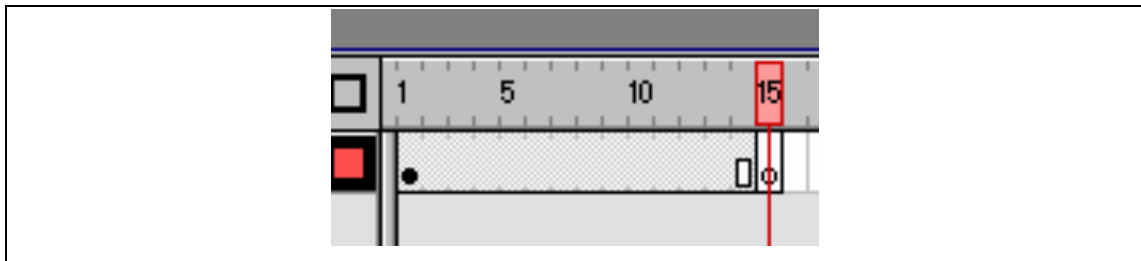
8.6 Tween Shape

Tween Shape digunakan untuk menjadikan sesuatu objek berubah bentuk, contohnya dari bentuk bulat menjadi segi empat atau dari bulat menjadi teks. Berikut adalah langkah-langkah untuk menukar objek bulat menjadi segiempat.

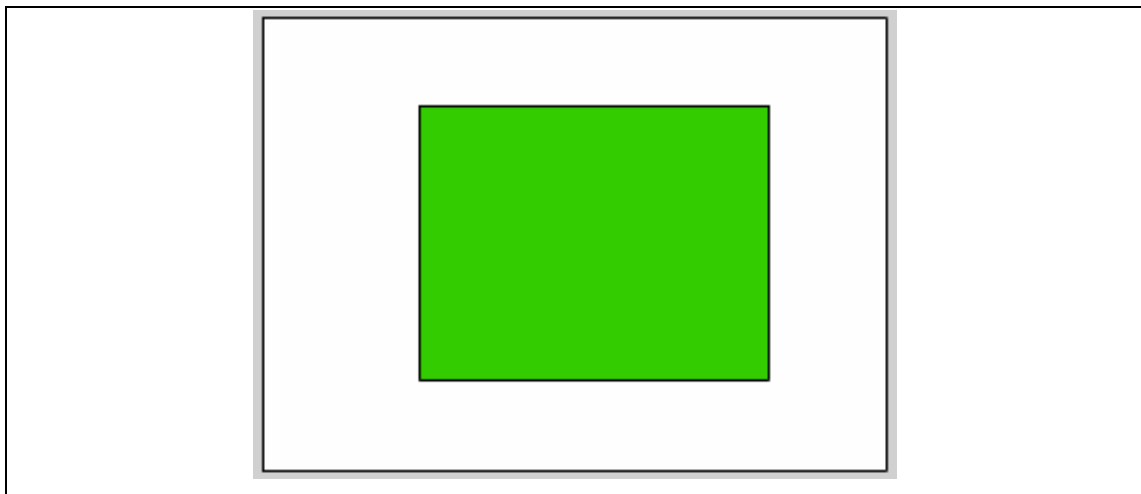
- Lukiskan objek seperti berikut:



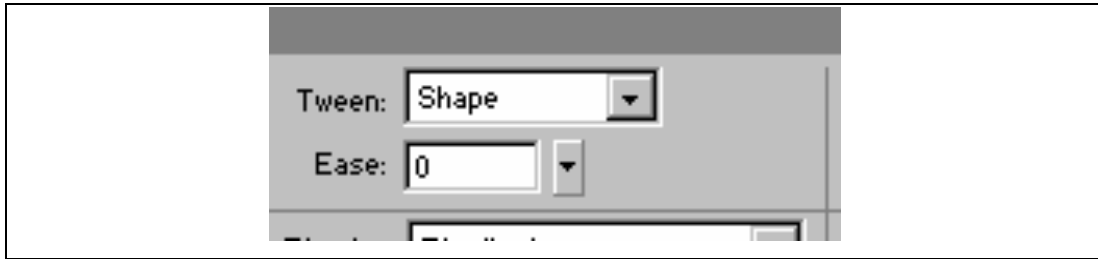
- Pada Timeline, masukkan Blank Keyframe seperti berikut:



- Kemudian, lukiskan objek yang kedua seperti berikut:

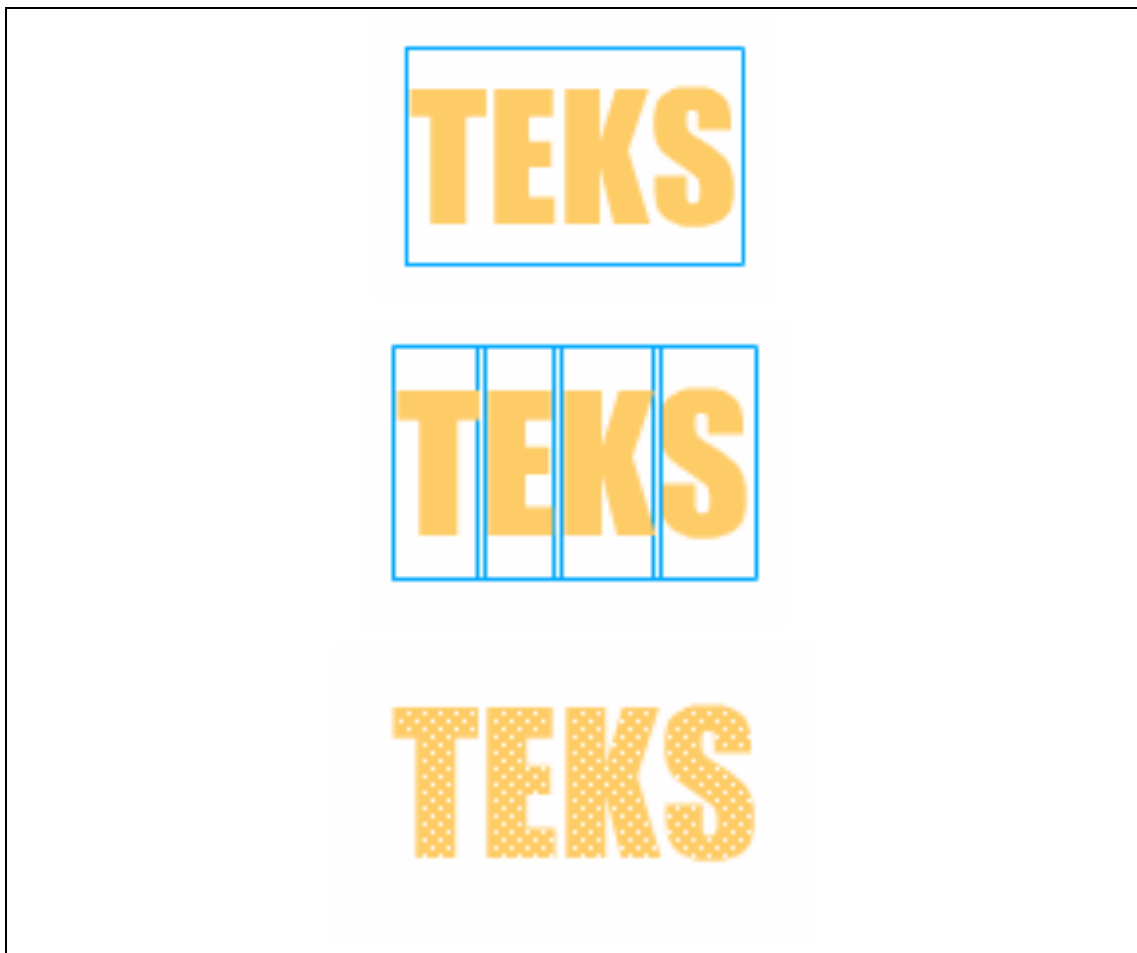


- Klik *Keyframe* yang pertama. Buka *Panel Properties*. Pada opsi *Tween*, pilih *Shape*.



- Tekan *Enter* atau *Ctrl+Alt+Enter* untuk melihat hasilnya.

Untuk menukarkan sesuatu bentuk kepada teks atau sebaliknya, teks tersebut hendaklah ditukarkan menjadi bentuk terlebih dahulu. Caranya, klik pada teks tersebut. Pilih menu *Modify>Break Apart*. Lakukan kaedah ini dua kali.



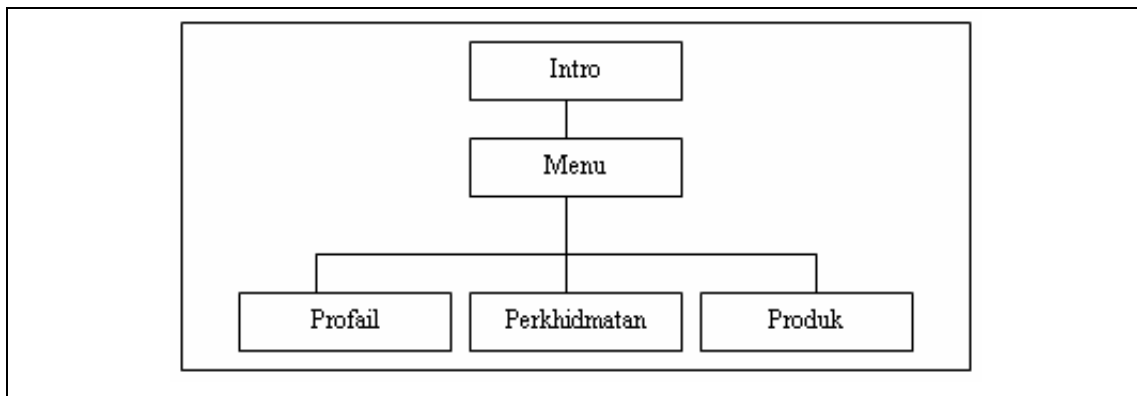
Gambarajah : Menukar Teks menjadi bentuk

BAB 9 : SCENE, BUTANG DAN PUBLISH

9.1 Scene

Scene boleh dianggap sama seperti satu muka surat atau paparan. Dengan menggunakan *Scene*, persembahan anda akan menjadi lebih mudah untuk diurus kerana anda akan membahagikan persembahan anda yang mempunyai beberapa muka surat kepada beberapa *Scene*.

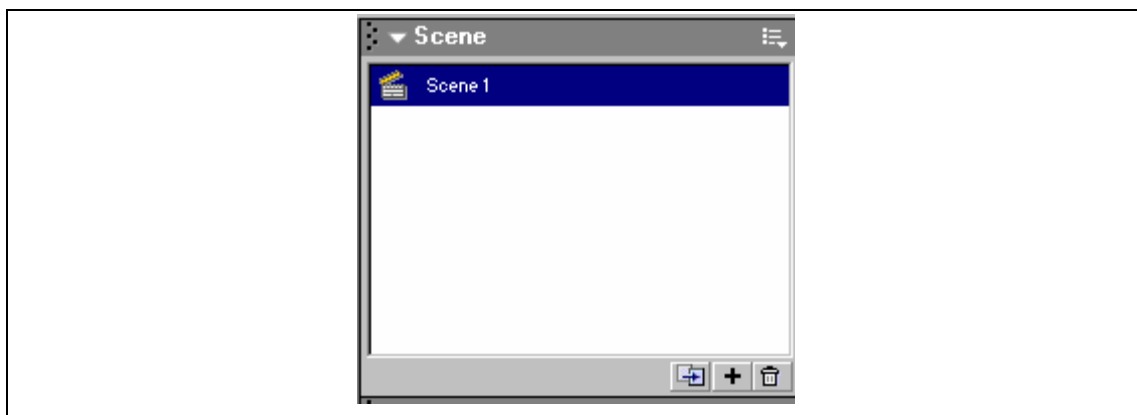
Sebelum membangunkan persembahan menggunakan Flash, anda harus membina Carta Alir untuk memudahkan anda mendapat gambaran awal persembahan yang akan dihasilkan. Di bawah adalah contoh Carta Alir untuk membangunkan sebuah persembahan korporat.



Gambarajah : Contoh carta alir

9.2 Panel Scene

Panel Scene digunakan untuk mengurus *Scene*. Dengan menggunakan panel ini, anda boleh melihat semua *Scene* yang ada, menukar nama *Scene*, menyalin *Scene*, menukar kedudukan *Scene* dan juga memadam *Scene*. Untuk membuka panel *Scene*, tekan Shift+F2.



Gambarajah : Panel *Scene*

9.3 Menambah Scene

Anda boleh menambah Scene bergantung kepada berapa banyak muka surat atau paparan yang ada dalam persembahan anda. Cara untuk menambah Scene ialah dengan menggunakan menu Insert > Scene atau klik pada Add scene dalam panel Scene.

9.4 Menukar Nama Scene

Nama Scene biasanya merujuk kepada kandungan Scene tersebut. Ini akan memudahkan anda mengenalpasti kandungan sesuatu Scene. Cara untuk menukar nama Scene ialah dengan menggunakan panel Scene, klik dua kali pada nama Scene tersebut, tukarkan nama Scene tersebut dan tekan Enter.

9.5 Menyalin Scene

Kaedah ini memudahkan anda membangunkan sesuatu persembahan kerana anda hanya perlu menyalin Scene yang sama cuma menukar bahagian-bahagian tertentu sahaja.

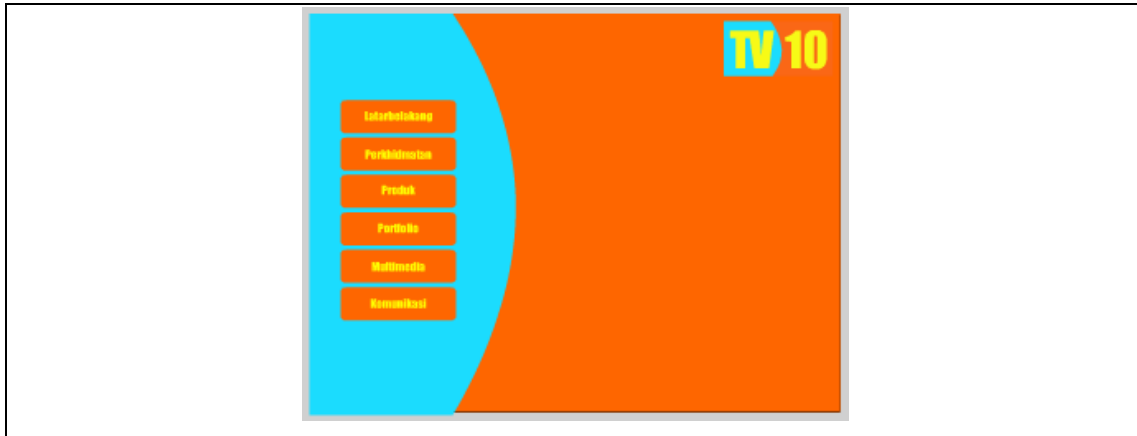
Cara untuk menyalin Scene ialah dengan menggunakan panel Scene. Klik pada Scene yang hendak disalin, kemudian klik pada Duplicate scene. Pastikan anda menukar nama Scene tersebut.

9.6 Memadam Scene

Anda boleh memadam Scene yang tidak diperlukan. Pastikan anda kenal pasti Scene yang hendak dipadam, kerana setelah dipadam, anda tidak boleh mendapatkannya kembali. Cara untuk memadam Scene ialah dengan menggunakan panel Scene. Klik pada Scene yang hendak dipadam kemudian klik Delete scene.

9.7 Butang

Butang digunakan untuk memautkan satu muka surat ke muka surat yang lain. Butang biasanya digunakan sebagai menu dan dipaparkan dalam setiap muka surat. Butang boleh dihasilkan dalam pelbagai bentuk sama ada bulat, segiempat atau bujur.



Gambarajah : Contoh butang

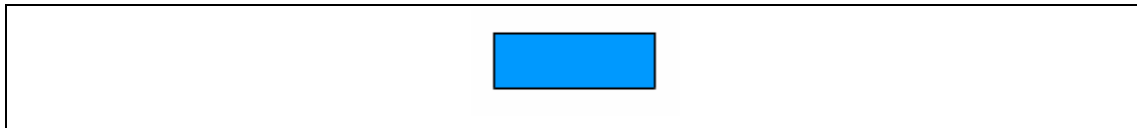
Sebelum menghasilkan butang, anda perlu tahu bahawa butang ada tiga keadaan, iaitu:

Keadaan	Bentuk Asal	Maksud
<i>Up</i>	Timbul / Warna biasa	Keadaan semasa kursor berada di luar butang.
<i>Over</i>	Timbul / Warna Terang	Keadaan semasa kursor berada di atas butang.
<i>Down</i>	Tenggelam / Warna Gelap	Keadaan semasa kursor menekan butang.

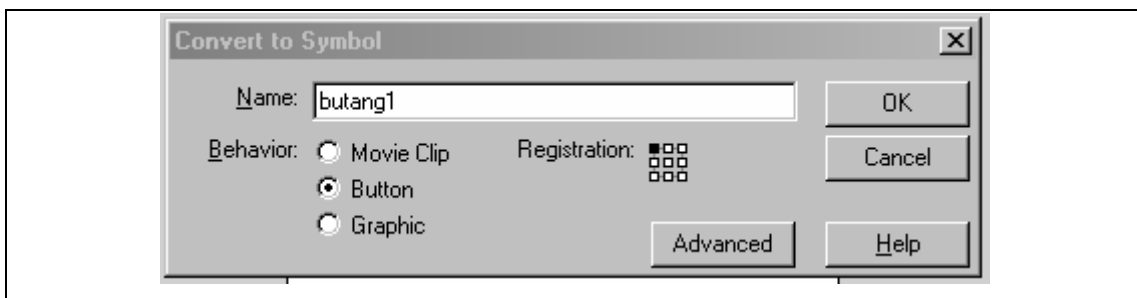
9.8 Button Symbol

Berikut adalah langkah-langkah untuk menghasilkan butang:

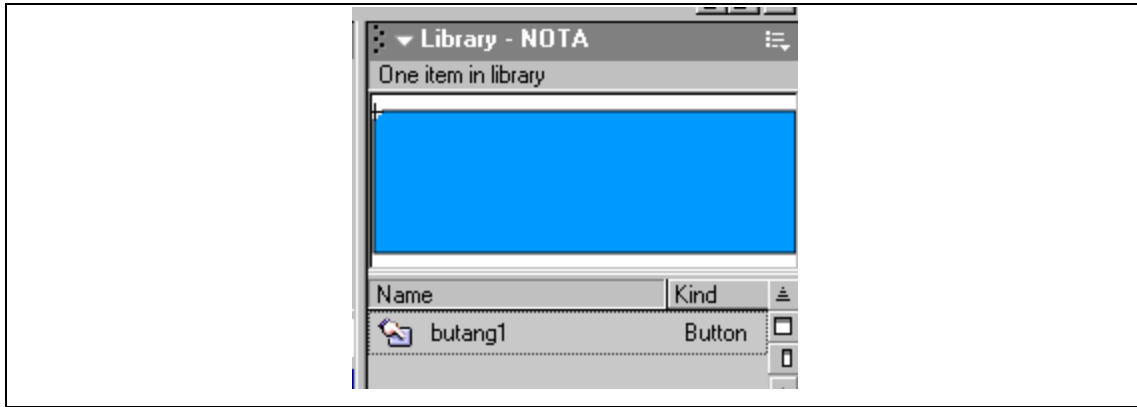
- Lukiskan butang seperti berikut:



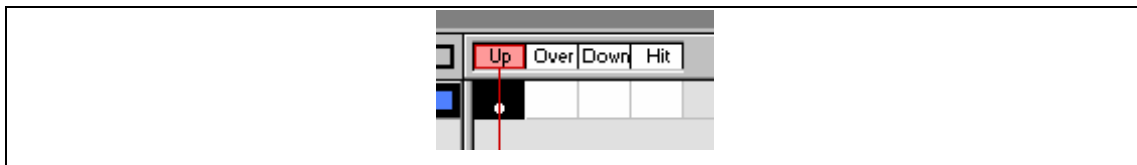
- Select butang tersebut dan tekan F8 untuk menukarkannya menjadi Simbol Butang.



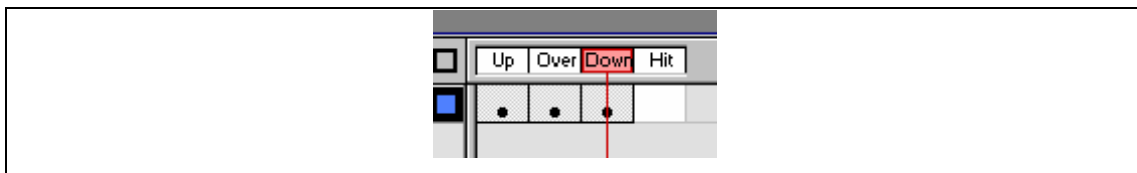
- Namakan simbol tersebut. Pada opsiyen *Behavior* pilih “*Button*”. Klik OK.
- Buka *Library* (F11). Pastikan simbol butang ada dalam *Library*.



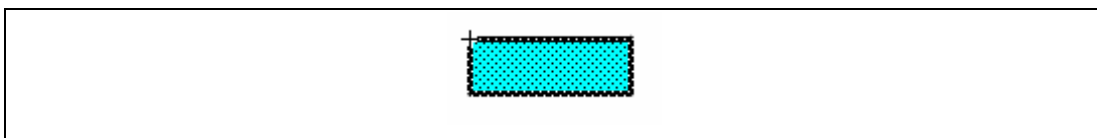
- Klik dua kali pada simbol butang tersebut untuk mengedit simbol.
- Perhatikan pada *Timeline* seperti berikut. Terdapat empat frame yaitu *Up*, *Over*, *Down* dan *Hit*.



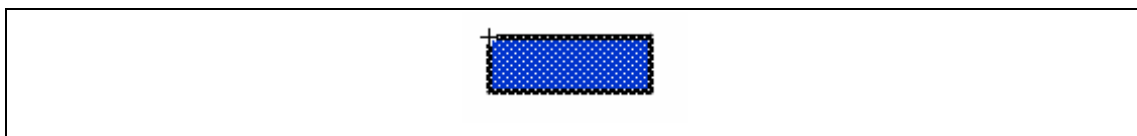
- Masukkan *Keyframe* pada *Over* dan *Down*.



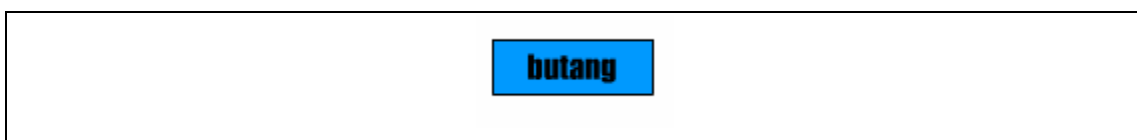
- Klik pada *Keyframe Over*. Tukarkan warna butang tersebut. Pilih warna yang lebih terang.



- Klik pada *Keyframe Down*. Tukarkan warna butang tersebut. Pilih warna yang lebih gelap.



Setiap butang mesti ada *label*. *Label* tersebut menunjukkan maksud butang tersebut. Biasanya *label* berbentuk teks.

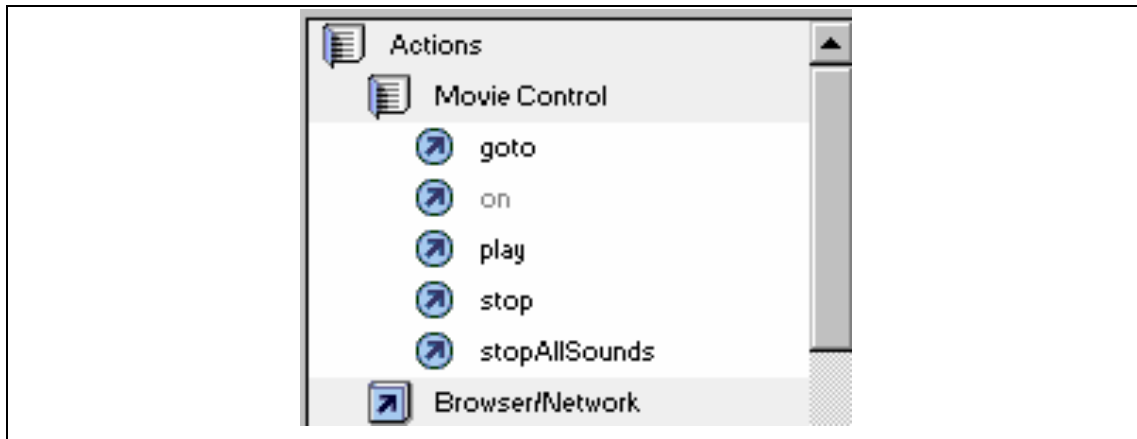


Gunakan *Text Tool* untuk memasukkan label pada butang. Pilih warna yang berlawanan dengan butang tersebut.

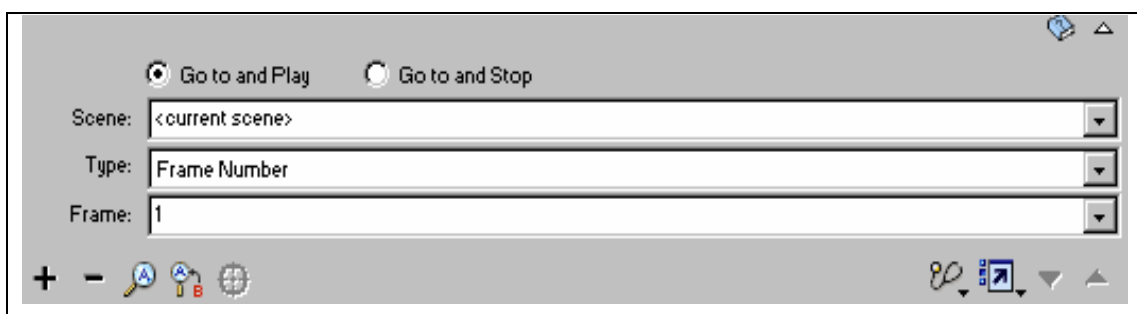
9.9 Action Script Untuk Butang

Action Script digunakan untuk menjadikan butang itu berfungsi. Arahan akan ditaip untuk menentukan ke mana butang itu akan pergi setelah diklik. Berikut adalah langkah-langkah untuk memasukkan *Action Script*.

- Pilih butang dari *Library* dan letakkan di dalam *Stage*.
- Klik pada butang tersebut.
- Buka panel “*Actions - Button*”.
- Klik pada “*Actions*”, kemudian “*Movie Control*”. Klik dua kali pada “*goto*”.



- Klik “*Go to and Play*”. Pilih “*Scene*” iaitu muka surat yang hendak dituju.



- Tekan **Ctrl+Alt+Enter** untuk menguji butang tersebut.

9.10 Menukar Fail Flash Kepada Format Player Dan Projector

Setelah siap membangunkan sebuah fail Flash, kita akan menukarkan fail Flash tersebut menjadi format *Player* atau *Projector*. Dua format ini hanya digunakan untuk memaparkan *Flash Movie* tetapi tidak boleh diedit. Oleh yang demikian, pastikan fail Flash yang asal tidak dipadam.

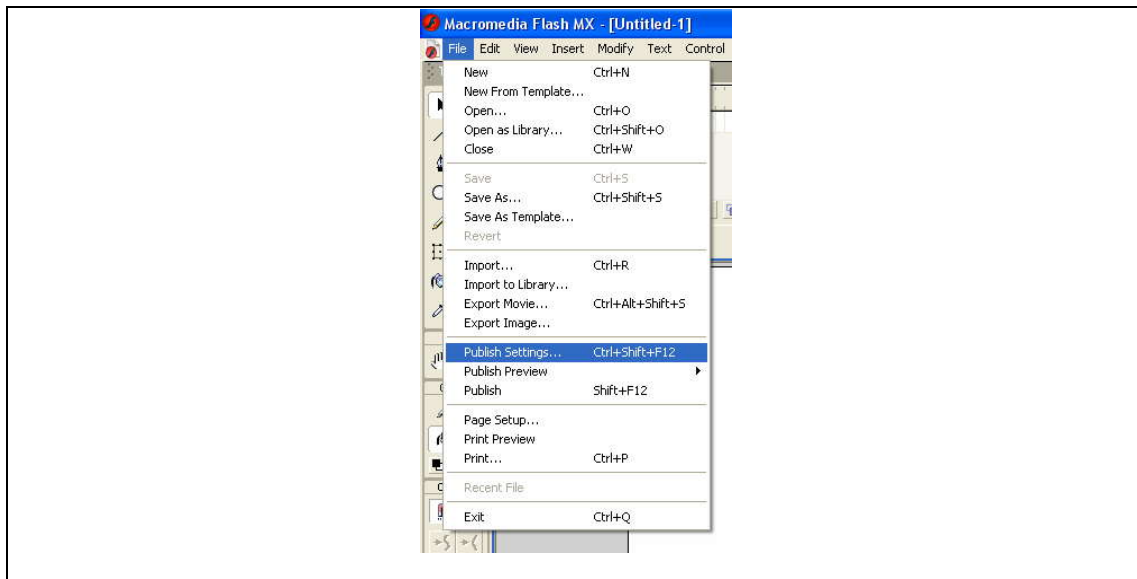
Format Player (swf) biasanya digunakan dalam laman web. Untuk melihat format ini, kita perlu mempunyai perisian Flash atau menginstall *Flash Player* terlebih dahulu. Jika tidak, *flash movie* tersebut tidak dapat dilihat. Jika anda menggunakan format ini untuk laman web, pastikan anda memberitahu pengunjung laman web anda bahawa laman web anda mengandungi *flash movie* dan memerlukan *flash player* yang boleh didapati secara percuma dari laman web Macromedia.

Format Projector (*standalone*) membolehkan persembahan Flash dimainkan pada mana-mana PC walaupun PC tersebut tidak mempunyai perisian Flash atau *Flash Player*.

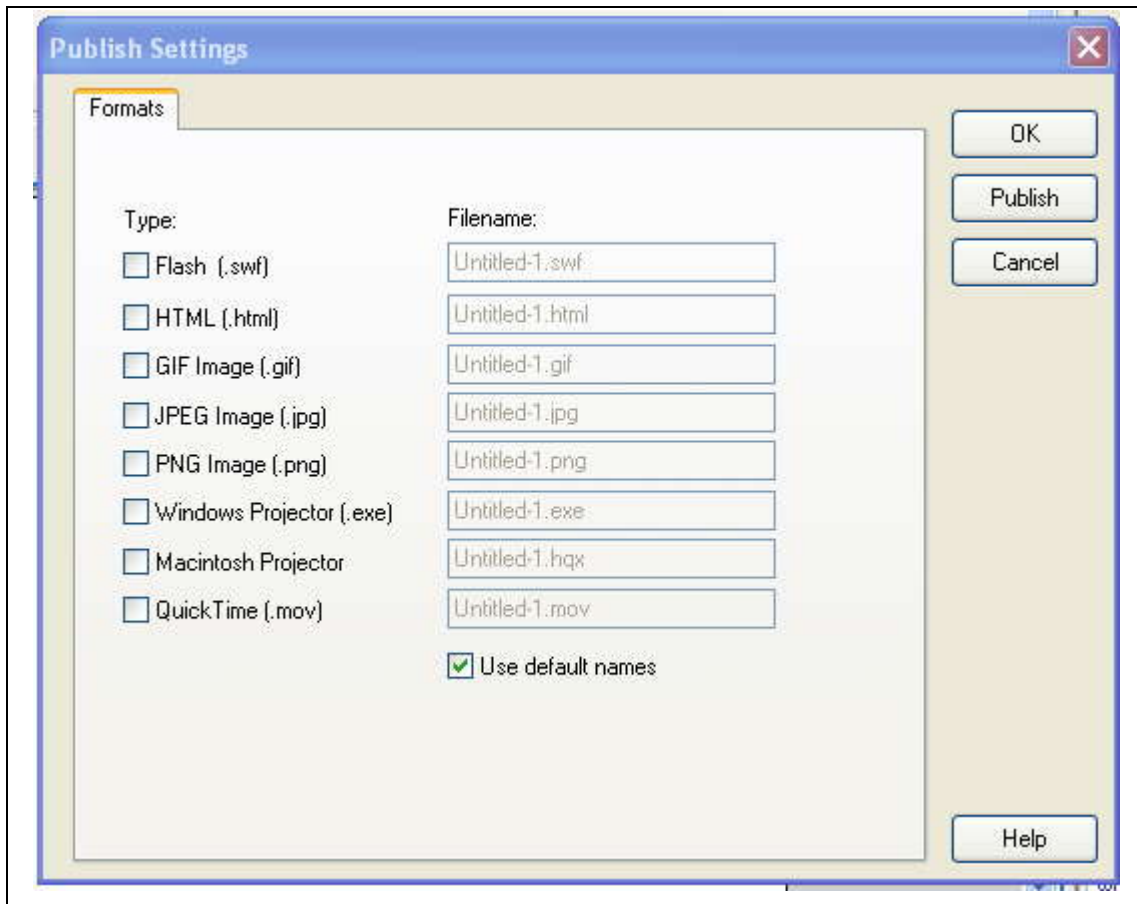
9.11 Langkah-Langkah Untuk Publish

Sebelum anda “*Publish*”, pastikan *flash movie* anda telah siap sepenuhnya. Simpan fail Flash anda. *Flash movie* yang telah dipublishkan akan disimpan di tempat yang sama anda menyimpan fail flash anda. Berikut adalah langkah-langkah untuk *Publish*:

- Simpan fail.
- Pilih menu *File > Publish Setting*.
- Pilih format untuk *Publish*.
- Klik butang *Publish*.
- Klik OK



Gambarajah : Menu untuk Publish

Gambarajah : Kotak dialog *Publish Setting*