

Menggambar dengan Adobe Flash

Selamat Datang di Mata Kuliah Multimedia interaktif. Kita akan mempelajari tentang Teknologi yang banyak dipergunakan untuk berbagai kebutuhan, contohnya pada bidang Pendidikan banyak kita temukan tutorial yang dibuat dalam bentuk video dan dikemas dalam aplikasi interaktif (misalnya: Youtube, Ruang Guru, dsb).

Adapun software yang akan kita gunakan adalah Adobe Flash atau Adobe Animate, bisa menggunakan versi manapun karena pada dasarnya sejak awal Adobe Flash ditujukan untuk memenuhi kebutuhan Teknologi Multimedia.

Adobe Flash atau Adobe Animate memiliki kemampuan dalam bidang Multimedia yang luar biasa. Lingkungan Adobe Flash yang dapat dipergunakan untuk membuat berbagai aplikasi tidak dapat diragukan lagi kehandalannya. Meskipun dalam beberapa hal masih dirasakan kurang maksimal, seperti dalam pengolahan materi 3Dimensi, namun secara keseluruhan Flash dapat menangani hampir semua kebutuhan multimedia.

Dalam dunia internet, Flash telah banyak memperkaya konten web. Media-media yang sangat sulit untuk ditampilkan melalui HTML dapat dengan mudah diintegrasikan melalui Flash movie. Suara dalam format mp3 dapat dengan mudah disiapkan dalam bentuk flash movie, tidak ketinggalan media canggih berbentuk video pun dapat dengan mudah pula diintegrasikan ke dalam website atas bantuan flash. Keberadaan Flash telah menyebabkan tumbuh suburnya video yang dapat dinikmati secara online dewasa ini.

Flash seolah-olah telah menjadi standar untuk animasi, interaktivitas, game, dan multimedia secara online. Tidak salah apabila kemudian Adobe systems mengintegrasikan Flash ke dalam produk mereka. Adobe sebagai pengembang terkemuka untuk urusan komputer grafis kini memegang sepenuhnya kendali multimedia di dunia internet. Berbagai inovasi telah banyak dilakukan untuk mengubah wajah Flash yang telah lama dikenal, sehingga menjadi jauh lebih baik lagi.



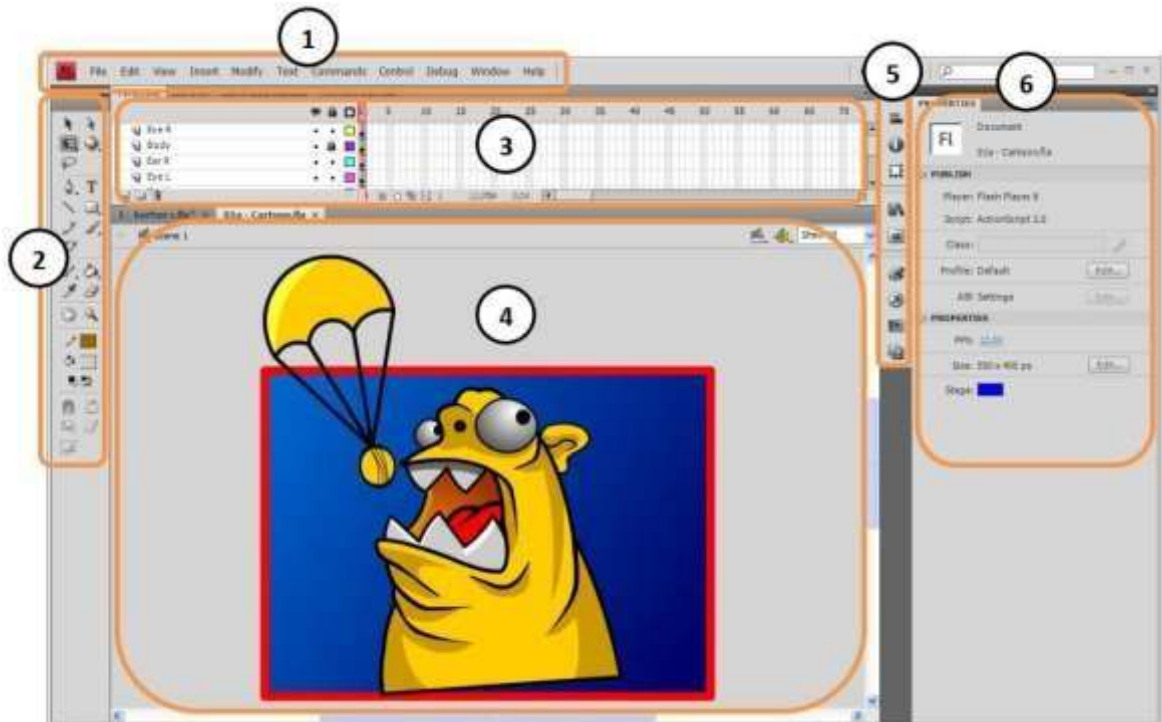
Gambar 1. Gambar Kartun Dengan Flash

Mengenal Alat-alat untuk Menggambar pada Adobe Flash

Sebelum kita membahas mengenai pembuatan multimedia interaktif dengan Adobe Flash, yang harus pertama kali kita pahami dan kuasai adalah mengenal dan memanfaatkan perlengkapan menggambar dalam Adobe Flash. Dengan mengenal dan menguasai perlengkapan menggambar tersebut, maka permasalahan yang sangat mendasar, yakni menyediakan materi gambar dapat kita buat sendiri tanpa harus menggunakan karya orang lain tanpa izin, karena akan melanggar Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Dengan demikian, maka materi gambar yang kita ciptakan sendiri dan kita gambar sendiri menjadi modal besar untuk kita pergunakan pada tahap berikutnya.

Adobe sebagai pengembang terkemuka untuk urusan komputer grafis kini memegang sepenuhnya kendali multimedia. Berbagai inovasi telah banyak dilakukan untuk mengubah wajah Flash yang telah lama dikenal, sehingga menjadi jauh lebih baik lagi. Sebagai salah satu pengembang yang sangat kental dengan dunia grafis, maka perlengkapan menggambar dalam Adobe Flash pun dapat dikatakan tidak terlalu asing. Tools yang biasa dipergunakan dalam dunia desain grafis sudah barang tentu ada pada Flash, sehingga menggambar dengan menggunakan Flash tidak akan jauh berbeda dengan menggunakan aplikasi lain dalam lingkungan desain grafis, contohnya Adobe Illustrator, Adobe Freehand, Adobe Fireworks, dsb.

Layout pada Adobe Flash adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Layout Desktop Adobe Flash

Keterangan:

1. Menu Bar

Bagian yang berisi seluruh perintah yang disusun dalam bentuk menu dropdown.

2. Toolbox

Bagian yang berisi empat perangkat utama untuk menggambar, yakni Tools, View, Colors, Options.

3. Timeline

Bagian yang berupa matriks yang menyimpan tampilan stage dalam bentuk frame frame. Timeline berguna untuk mengatur waktu tampilan per frame. Secara default, frame akan dijalankan dalam kecepatan 12 frame per detik (12 fps). Timeline menyediakan layer yang merupakan lapisan-lapisan transparan dari frame. Layer dipergunakan dalam pembuatan animasi.

4. Stage

Bagian yang menjadi tempat kerja atau “panggung”. Tampilan pada Stage adalah tampilan akhir bagaimana animasi multimedia tersebut ditampilkan pada saat dijalankan.

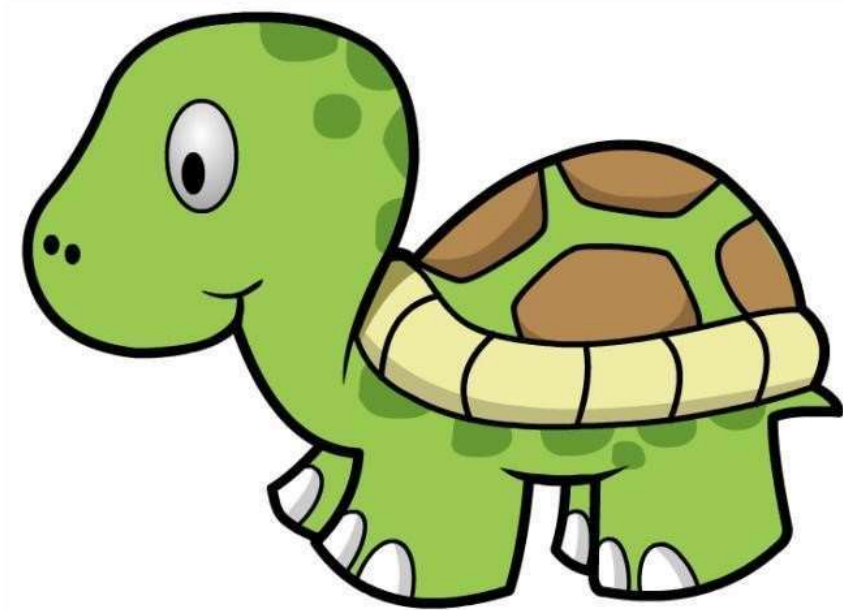
5. Toolset

Bagian yang menyimpan toolbars dalam bentuk ikon. Masing masing ikon dapat dikembangkan untuk membuka toolbars yang bersangkutan.

6. Properties

Bagian yang memperlihatkan informasi dan parameter parameter yang berhubungan dengan objek terpilih. Contohnya: ukuran, warna, dsb.

Mulai Menggambar dengan Adobe Fiash



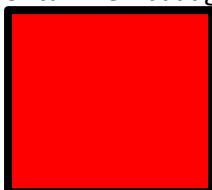
Gambar 3 Contoh Gambar Vektor Dibuat dengan Flash

Untuk menghasilkan gambar yang baik seperti di atas, diperlukan penguasaan terhadap tools yang tersedia dan latihan menggambar yang cukup sering. Pada dasarnya tools untuk menggambar pada Flash tidaklah berbeda dengan tools menggambar pada aplikasi lain, seperti Adobe Illustrator atau Adobe Freehand. jika Anda sudah terbiasa dengan aplikasi desain grafis lainnya, maka Anda dapat mulai menggambar dengan menggunakan Pen Tool.

Namun, jika Anda baru pertama kali menggunakan Flash, untuk sampai ke penguasaan alat yang baik, maka disarankan untuk berlatih menggunakan beberapa contoh berikut ini.

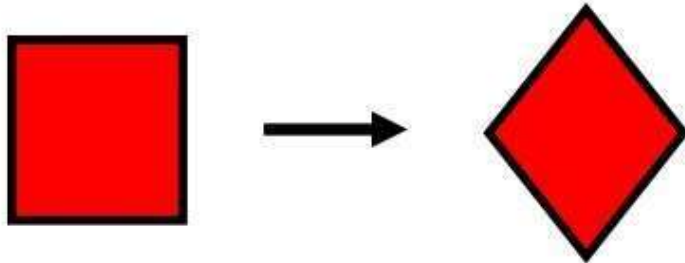
1. Rectangle Tool

Untuk membuat gambar persegi.



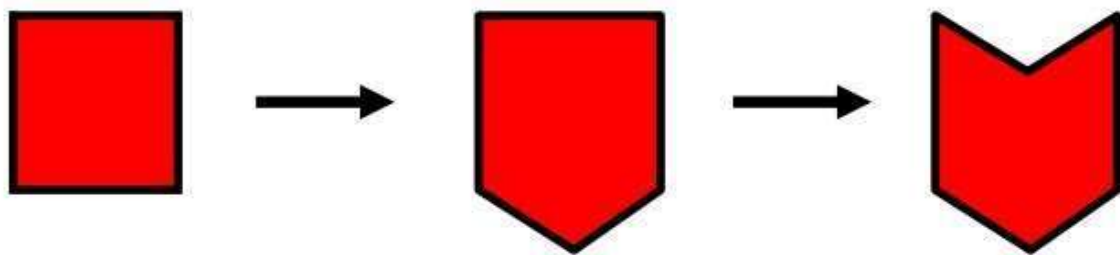
2. Selection Tool untuk mengubah bentuk objek

Selection Tool adalah perangkat untuk menyeleksi objek. juga dipergunakan untuk mengubah bentuk objek melalui titiktitik simpul pada objek (Node). Contoh: Ubahlah gambar persegi tersebut menjadi belah ketupat dengan cara menarik masing-masing titik simpulnya. Gunakan Selection Tool untuk mengubah bentuk tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah objek harus dalam bentuk dasar atau "Shape", sehingga tidak dalam keadaan "Group".



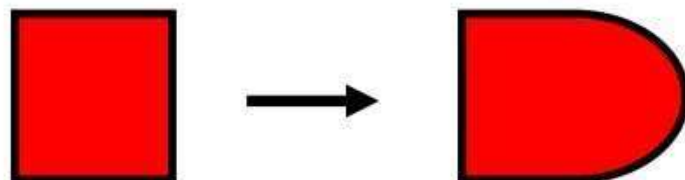
3. Selection Tool untuk menambah Titik Simpul

Selection Tool dapat dipergunakan untuk menambahkan titiktitik simpul baru dengan cara menarik bagian tengah garis (drag) sambil secara bersamaan menekan tombol Ctrl. Contoh:



4. Selection Tool untuk membuat kurva

Selection Tool juga dapat dipergunakan untuk membentuk kurva, yakni dengan cara menarik bagian tengah garis (drag), sehingga garis tersebut menjadi melengkung di antara kedua titik simpulnya.



5. Menggambar Bebas dengan Pen Tool

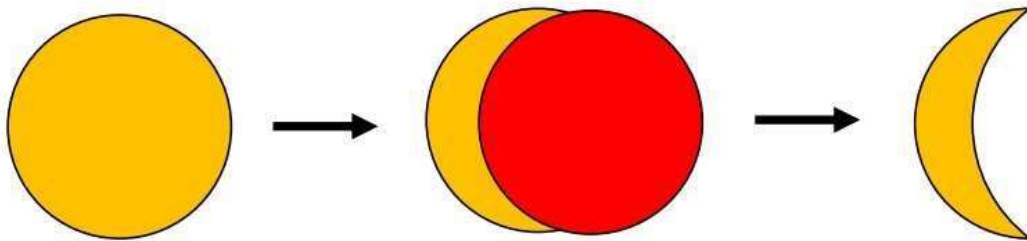
Cara lain menggambar yang sering dilakukan adalah dengan memanfaatkan Pen Tool, yakni Tools untuk menggambar bebas dengan cara membentuknya dari satu garis atau kurva ke garis atau

kurva berikutnya. Dilakukan sambung menyambung sehingga akhirnya membentuk sebuah gambar yang utuh.



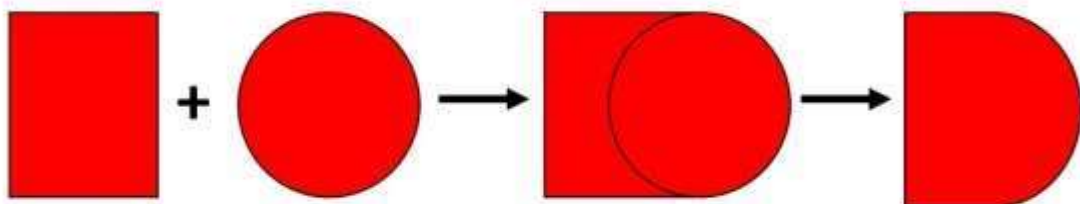
6. Memotong Gambar dengan Gambar Lain

Memotong gambar dapat dilakukan dengan cara membuat gambar pemotong di atas gambar yang akan dipotong. Yang harus diperhatikan di sini adalah warna yang digunakan harus berbeda satu dengan yang lain.



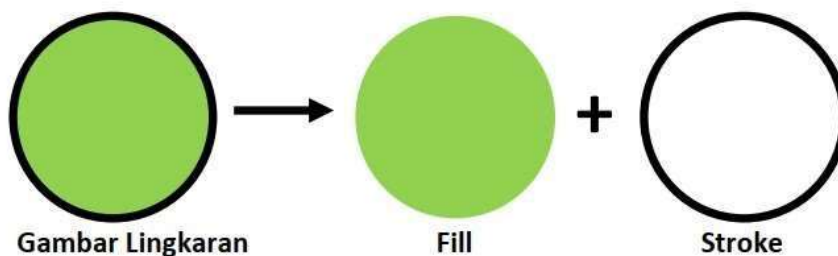
7. Menggabungkan Beberapa Gambar

Menggambar pada Flash juga dapat dilakukan dengan menggabungkan potongan-potongan gambar. Anda dapat menggambar potongan-potongan tersebut dan kemudian menggabungkannya menjadi satu kesatuan, dengan syarat potongan-potongan gambar tersebut diberi warna fill yang sama. Garis yang memisahkan kedua objek yang akan disatukan dapat diseleksi dan kemudian dibuang (delete).



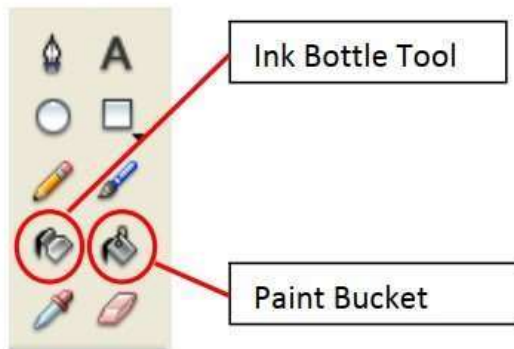
8. Fill dan Stroke

Flash memisahkan Fill (warna pengisi) dan Stroke (garis/outline), sehingga objek gambar pada Flash pada dasarnya terdiri atas dua objek, yakni objek Fill dan objek Stroke. Anda dapat memisahkan objek fill dan stroke dengan cara menyeleksi salah satunya (fill saja atau stroke saja). Kemudian masing-masing dapat dipindahkan ke tempat lain.



9. Paint Bucket Tool dan Ink Bottle Tool;

Ink Bottle Tool adalah Tool untuk memberi garis outline (Stroke).



Paint Bucket Tool adalah Tool untuk mengisi warna pada suatu area (Fill).



10. Selection Tool

Perintah Selection Tool sangat membantu untuk memilih objek, sekaligus untuk melakukan transformasi terhadap objek terpilih, misalnya untuk memindahkan objek tersebut. Selection Tool dapat dipergunakan untuk menyeleksi objek, misalnya untuk menyeleksi fill dan stroke, atau keduanya. Klik untuk menyeleksi fill pada objek, dan klik ganda untuk menyeleksi fill dan stroke pada objek.



11. Free Transform Tool

Perintah pada Transform Tool sangat membantu untuk melakukan transformasi pada objek, yakni untuk memindahkan objek, memperbesar dan memperkecil objek (skala), memutar objek (rotate), memiringkan objek (skew), mencerminkan objek (mirror).



LATIHAN

Cobalah untuk membuat gambar kartu remi berikut ini dengan menggunakan Adobe Flash. Mulailah menggambar dengan Rectangle Tool:

1. Gambar Wajik (Diamond).
2. Gambar Hati (Heart).
3. Gambar Daun (Spade).
4. Gambar Keriting (Club).
5. Satu set kartu AS terdiri dari Kartu AS Wajik, Kartu AS Hati, Kartu AS Daun, Kartu AS Keriting.