

Preview: Adobe Flash CS5 Professional New Features, Pre-Release Version



Perlu diingat bahwa fitur-fitur yang akan dibahas di sini adalah fitur-fitur versi **pre-release beta**, jadi sangat memungkinkan terjadinya perubahan pada versi akhirnya nanti.

Sebagai pembuka, kita perhatikan *Welcome Screen Adobe Flash CS5 Professional* di bawah ini



Pada bagian *Create New*, ada beberapa pilihan yang sebelumnya tidak muncul di Flash CS4, seperti **Adobe AIR 2.0** (update dari 1.1 atau 1.5), **Flash Lite 4** (update), **Actionscript 3.0 Class**, dan **Actionscript 3.0 Interface**, namun yang paling menarik untuk diperhatikan adalah munculnya opsi aplikasi **iPhone**. Adobe memang menargetkan pengembangan aplikasi iPhone melalui Flash CS5 Professional-nya. Cara membuat aplikasi iPhone pada Flash CS5 sama sederhananya dengan membuat aplikasi dengan Adobe AIR, sama-sama di-*debug* di **adl** dan sama-sama memerlukan sertifikat untuk mem-*publish*-nya, *output*-nya pun langsung berupa **.ipa** (ekstensi aplikasi iPhone). Hanya saja, untuk mendapatkan sertifikat ini, kita harus menjadi anggota **iPhone Developer Program with Apple**, yang biayanya mencapai **\$99,00** untuk satu tahun. ☹

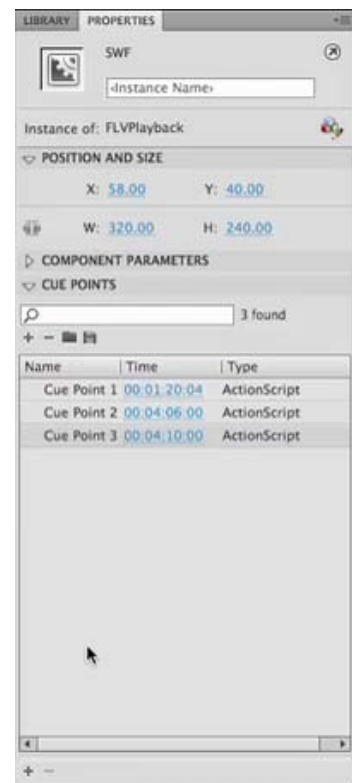
Fitur yang satu ini benar-benar membuat sayap para Flash developer semakin lebar. Flash yang pada awalnya hanya sebagai generator animasi, sekarang sudah berevolusi menjadi piranti lunak bagi RIA (*Rich Internet Application*), *desktop application*, dan *mobile application*.

Sebagai konsekuensi munculnya fitur iPhone ini, tambahan *package* dan *class* pun dilakukan pada diagram kelas Actionscript 3.0, seperti **flash.sensors.***, **flash.event.AccelerometerEvent**, **flash.event.TouchEvent**, dan **flash.event.TransformGestureEvent**. Sebenarnya penambahan *package* ini terkait pula dengan fitur baru **Flash Player 10.1** dan **Adobe AIR 2.0** yang mampu menerima *gesture interaction*, seperti iPhone, MacBook Pro, dan HP Touch Smart.

Selain fitur iPhone, beberapa fitur lain yang menarik untuk diceritakan ada pada **FLVPlayback**, **Text Tool**, dan **Code Editing**.

FLVPlayback

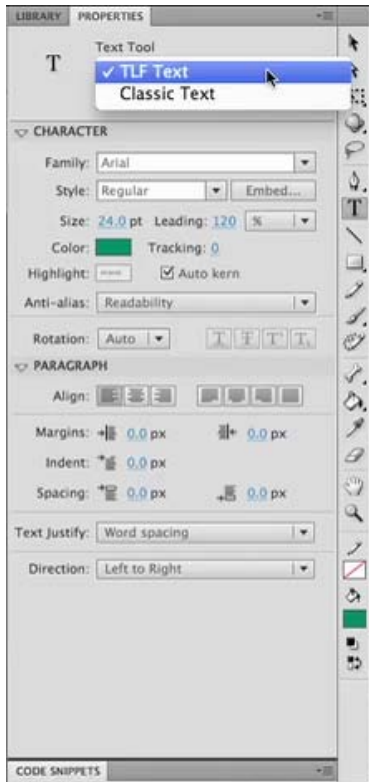
Fitur baru pada komponen FLVPlayback, selain adanya tambahan *skin* baru, adalah kemampuan yang memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan video secara langsung pada *stage*, jadi ketika kita selesai meng-*import* video ke *stage* melalui perintah *load external video with playback component*, semua tombol yang ada pada komponen tersebut tetap berfungsi walaupun masih berada di *stage*. Fitur tambahan yang terkait dengan FLVPlayback ini adalah *cue point section*, fitur ini berguna bila kita ingin menandai *timing* pada video.



Text Tool

Fitur baru selanjutnya ada pada Text tool. Bagi Anda yang sudah bertahun-tahun bekerja dengan Flash IDE, saya yakin Anda sering bekerja dengan teks, terutama teks yang panjangnya mencapai lebih dari satu paragraf. Tahun lalu, Adobe menawarkan solusi dengan memberikan *file extension* (**.mxp**) untuk Flash CS4 yang bernama **Text Layout Framework (TLF)**. Saya yakin TLF ini sangat membantu Anda ketika bekerja dengan teks, ditambah lagi fitur ligature-nya yang menarik. (Bila Anda belum pernah mencobanya, saya sarankan untuk men-*download*-nya di [labs](#)).

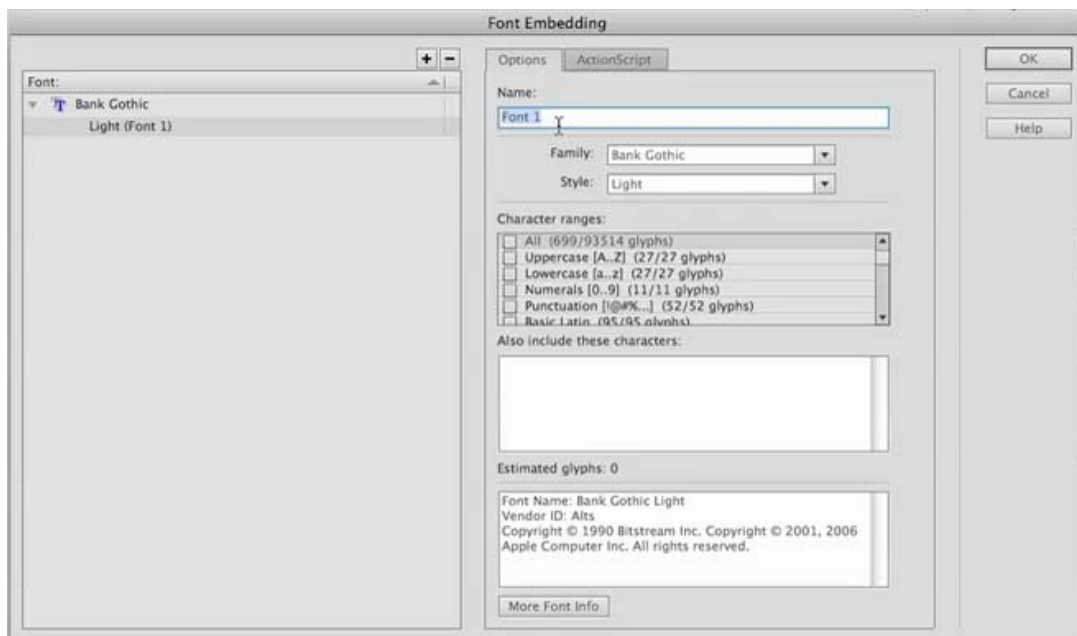
Di Flash CS5, TLF ini akan dimasukkan menjadi fitur standard. Ketika Anda mengaktifkan text tool, pada panel *properties* biasanya Anda akan dihadapkan dengan tiga pilihan *static*, *dynamic*, atau *input text*, namun di Flash CS5 pilihannya akan berubah yaitu **TLF text** dan **classic text**. Classic text adalah *text framework* konvensional yang selama ini kita kenal (*dynamic*, *static*, dan *input text*),



sedangkan TLF text adalah *text framework* yang baru dimana fitur-fiturnya sama dengan TLF extension untuk Flash CS4, seperti pengaturan *multicolumn*, *international text* (*vertical* dan *right-to-left*), *ligature*, dan *link container* yang berfungsi untuk menghubungkan lebih dari satu *text field*.

Satu fitur penting lainnya yang berkaitan dengan text adalah panel baru untuk *font embedding*. Perhatikan *screenshot* dari panel di bawah

Bagian kiri, merupakan daftar *font* yang Anda *embed* pada *Flash project*, sehingga membantu *Flash project* Anda tetap terorganisir, sedangkan bagian kanan merupakan *options* untuk mengatur *font* yang akan Anda *embed*, seperti *custom name* untuk *font*, *font family*, *font style*, dan *character ranges*.



Code Editing

Setiap *Flash developer* pasti mengakui bahwa *actionscript editor* pada Flash IDE di versi sebelumnya sangatlah payah. Di dalam Flash CS5, banyak fitur yang ditambahkan agar membantu pengguna dalam penulisan *actionscript*, seperti *code hinting* dan *code completion*. Tidak hanya itu, bagi Anda yang relatif baru belajar *actionscript*, di dalam Flash CS5 sekarang dibangun sebuah panel baru yang bernama **Code Snippets**.

Cara menggunakannya pun sangat mudah, buat sebuah *symbol* (*movie clip* atau *button*) pada *stage*, beri *instance name*, seleksi *symbol* yang baru dibuat, *double-click* pada pilihan actions yang Anda inginkan, dan secara otomatis Flash CS5 akan *generate* actionscript tersebut ke panel Actions. Sebagai contoh, saya membuat sebuah *movie clip* yang diberi *instance name* "box" di *stage*, saya seleksi *movie clip* tersebut, pada panel Code Snippets saya pilih Actions > Drag and Drop, ketika saya membuka panel Actions, saya dapatkan hasil berikut



```

1
2 /* Drag and Drop
3 Makes the specified symbol instance moveable with drag and drop.
4 */
5
6 box.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ClickToDrag);
7
8 function fl_ClickToDrag(event:MouseEvent):void
9 {
10     box.startDrag();

```

```

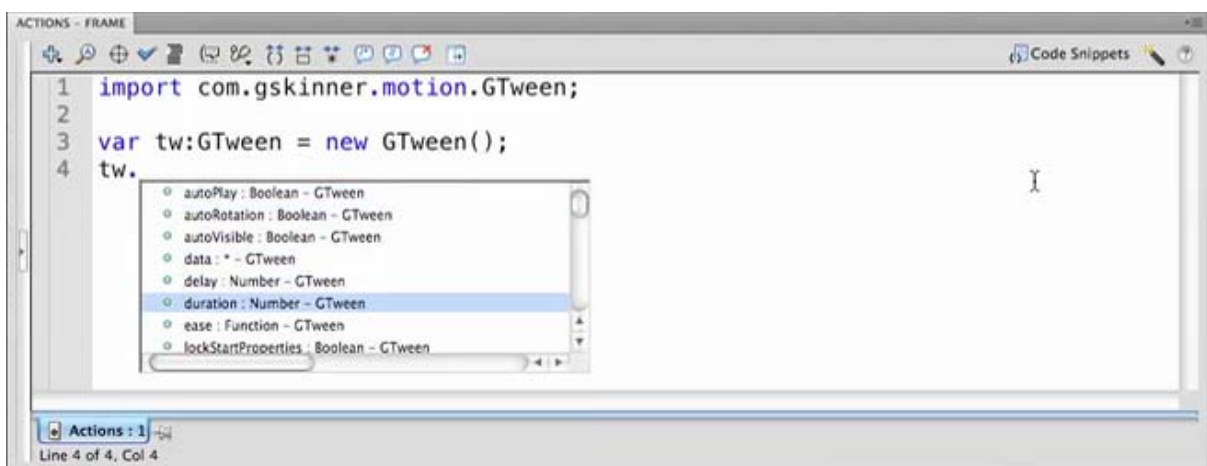
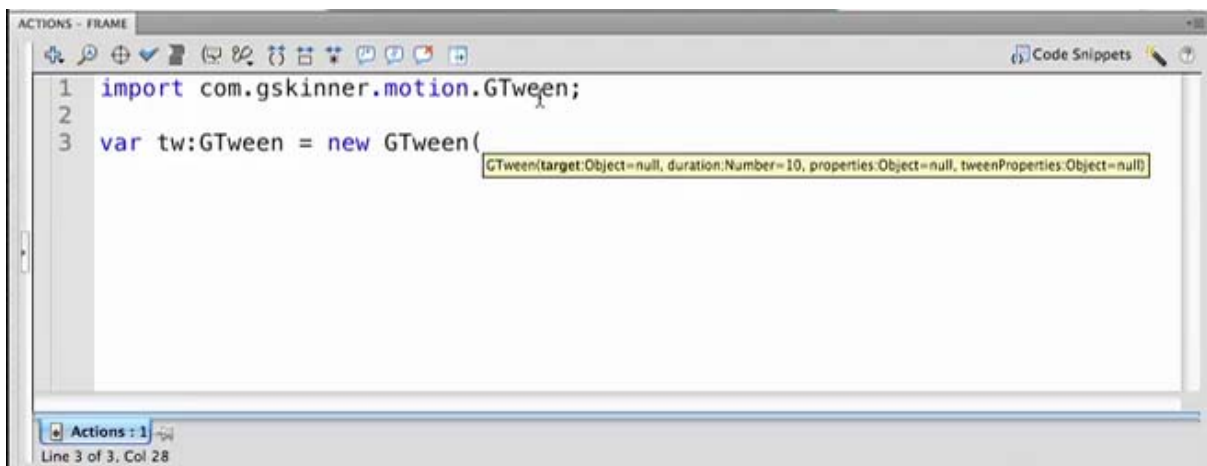
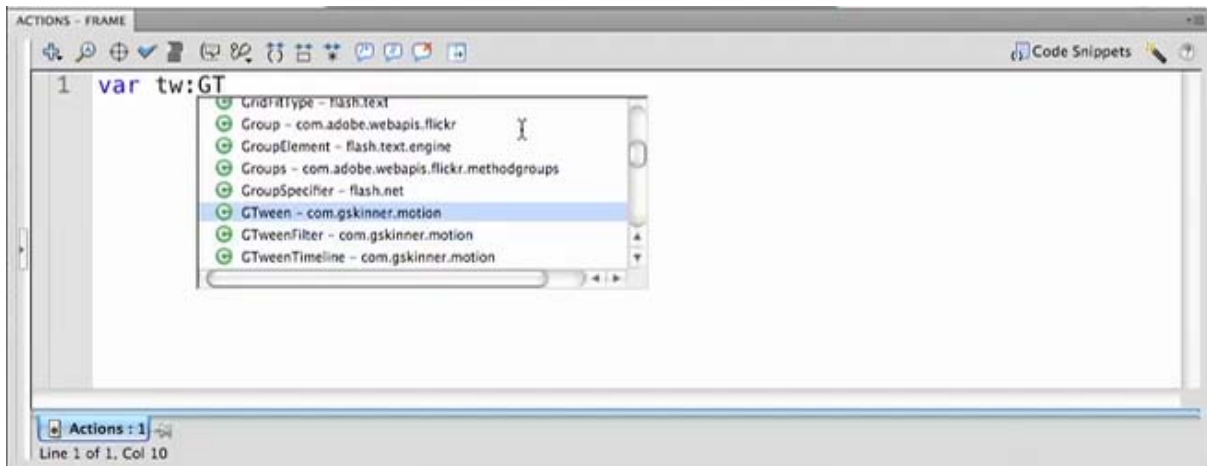
11 }
12
13 stage.addEventListener(MouseEvent.CLICK, fl_ReleaseToDrop);
14
15 function fl_ReleaseToDrop(event:MouseEvent):void
16 {
17     box.stopDrag();
18 }
19

```

Flash CS5 secara otomatis membuat kode yang saya butuhkan untuk membuat action yang saya pilih sebelumnya (yaitu *drag and drop*). Dan, tidak hanya itu, ketika saya melihat pada panel Timeline, ternyata Flash CS5 pun telah membuat saya sebuah *layer* khusus yang bernama "Actions". Benar-benar berguna bagi Anda yang ingin belajar menggunakan actionscript.

Fitur lain yang membuat saya tersenyum lebar adalah *custom classes introspection*. Bila kita meng-*import* suatu *custom classes*, biasanya kita tidak mendapatkan *code hinting* untuk *custom classes* tersebut, walaupun kita sudah menambahkan *source path* pada Actionscript 3.0 settings

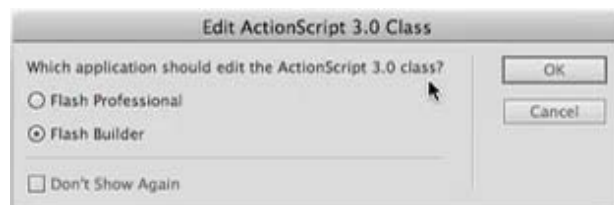
pada *preferences* kita. Namun, pada Flash CS5 hal ini tidak akan terjadi lagi :D. Perhatikan screenshot berikut



Pada ilustrasi di atas, contoh *custom classes* yang di-*import* adalah **GTween** (tweener engine dari [Grant Skinner](#)). Saya dapatkan *code hinting* dan *code completion*. Hail Flash!!

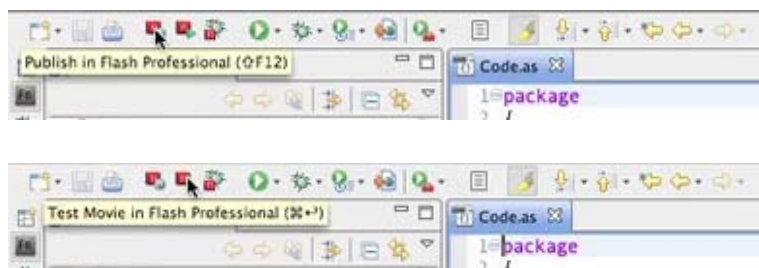
Integrasi dengan Flash Builder 4

Satu fitur yang tidak kalah menarik adalah integrasi Flash CS5 Professional dengan Flash Builder 4. Ketika kita menggunakan fitur **document class** dalam Flash, *default actionscript editor* yang ditawarkan biasanya adalah Flash ID itu sendiri, tapi tidak untuk Flash CS5. Ketika kita klik tombol *edit class definition*, sebuah *window* akan muncul



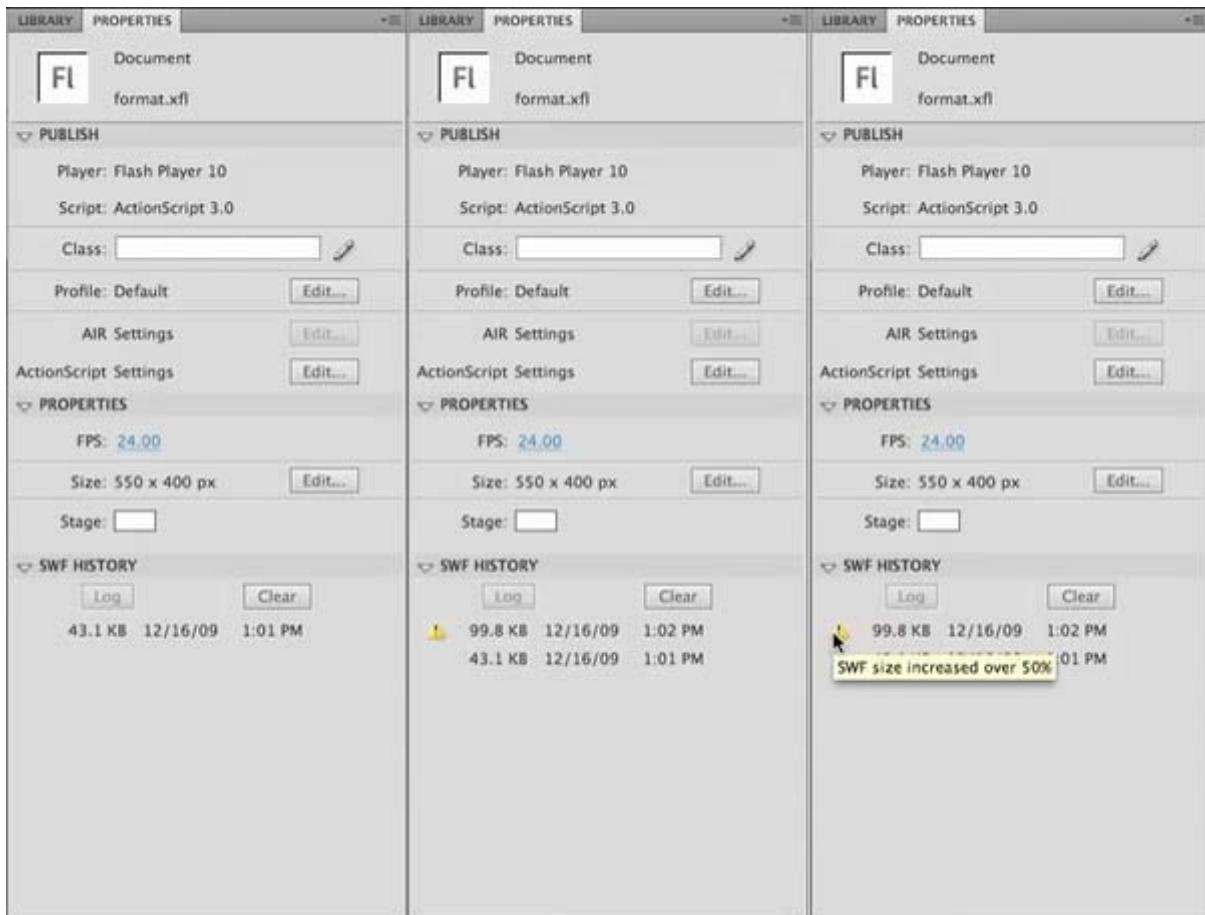
Bila kita pilih Flash Builder, maka secara otomatis program Flash Builder akan terbuka (tentunya dengan asumsi komputer Anda sudah memiliki Flash Builder didalamnya).

Apabila kita sudah selesai mengedit *actionscript* di dalam Flash Builder, untuk menguji hasilnya kita tidak perlu repot-repot kembali ke Flash CS5, karena apa? Karena ada tombol-tombol cantik yang ditambahkan pada Flash Builder IDE. :p



SWF History

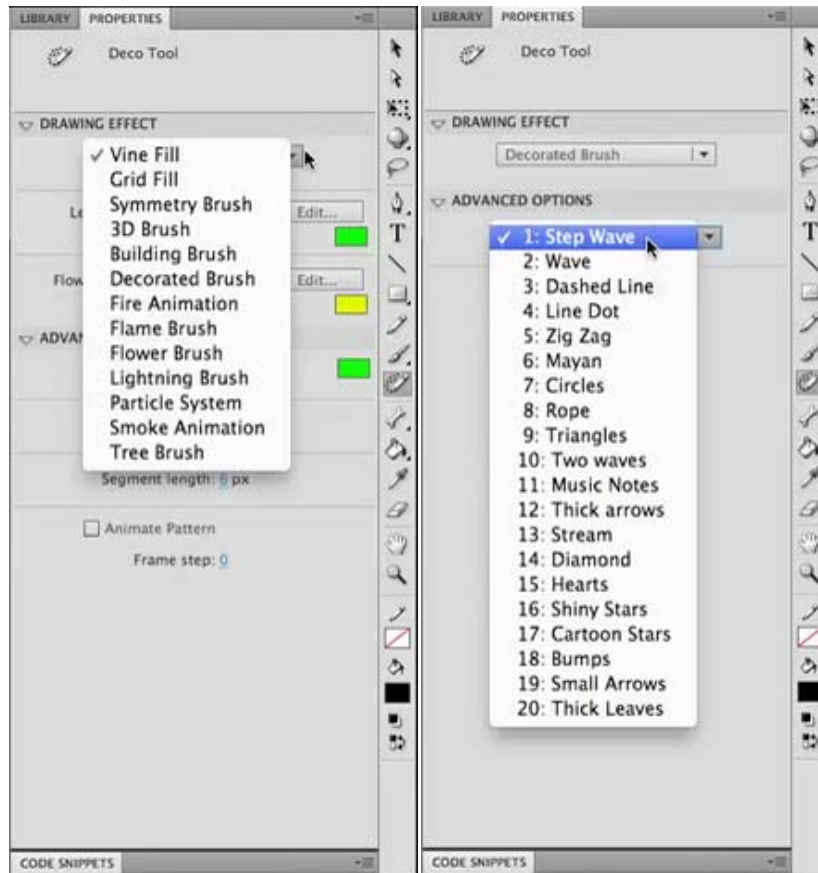
Saya pikir fitur yang satu ini akan sangat dirasakan fungsinya oleh para *web developer*. Salah satu kendala yang sering muncul ketika berhadapan dengan situs berbasis Flash adalah masalah *loading* atau *downloading time*, khususnya bagi pengguna yang memiliki koneksi internet relatif lambat. Ukuran file **swf**, hasil compile dari dari file **fla**, terkadang membengkak apabila terlalu banyak asset yang disimpan di dalam fla-nya. Sekarang, hal seperti ini dapat kita awasi melalui fitur **SWF History**. Lokasinya berada di bagian bawah panel *properties*.



Hal yang menarik adalah ketika ukuran file swf bertambah 50% dari ukuran sebelumnya, Flash CS5 memberikan peringatan berupa *acclamation icon* (tanda seru).

SWFObject Digunakan Sebagai Default HTML Publishing

Tambahan Preset untuk Deco Tool (The Weird Tool :p)



Tulisan ini merupakan saduran dari preview yang pernah dilakukan oleh [Lee Brimelow](#).