

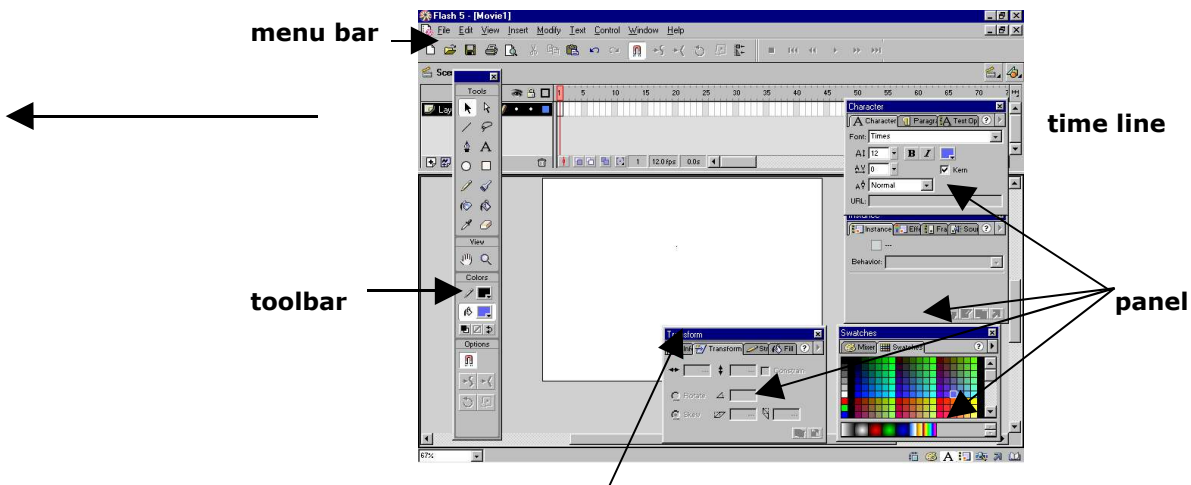


PENGENALAN FLASH

- toolbar
- stage
- panel
- menggunakan grid dan ruler
- perbesaran gambar

Flash adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Keandalan flash dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program flash banyak digunakan untuk membuat sebuah web agar menjadi tampil lebih interaktif.

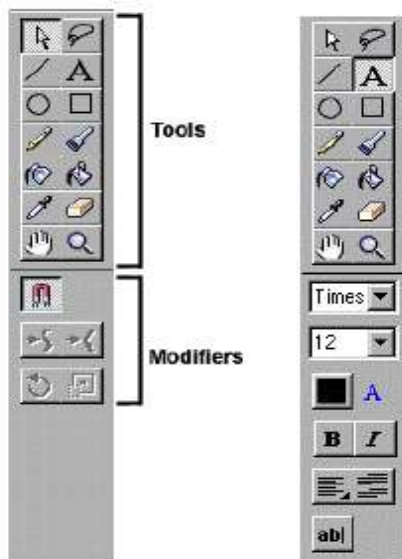
Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa salah satu kendala dari pembuatan sebuah web adalah ukurannya yang harus kecil, sehingga kesulitan untuk memasukkan animasi kedalamnya disebabkan oleh ukuran file animasi yang umumnya sangat besar. Program flash mengatasi kendala kendala diatas dengan baik, sehingga hampir semua web yang interaktif saat ini menggunakan flash sebagai bagian didalamnya.



Stage

Toolbar

Toolbar berisi kumpulan tool yang digunakan untuk membuat dan memilih isi di dalam Timeline dan Stage. Toolbar terbagi menjadi tool dan modifier. Setiap tool memiliki ukuran Modifier tertentu yang ditampilkan ketika kita memilih tool tersebut. Sebagai contoh, jika kita memilih Text tool maka modifier seperti huruf, ukuran huruf, warna huruf dapat kita atur.



arrow tool dengan satu modifier yang bisa diubah text tool dengan tujuh modifier yang bisa diubah

Timeline

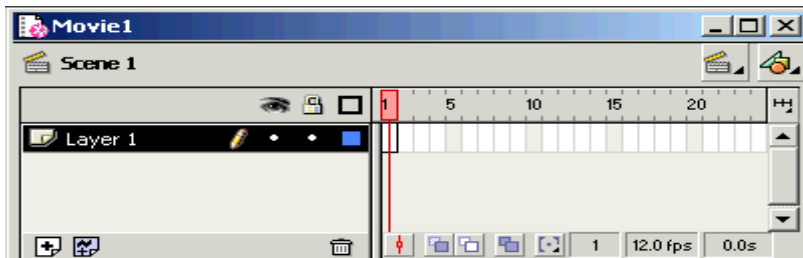
Jika anda membayangkan movie Flash sebagai sebuah buku, Timeline merupakan tabel interaktif dari isinya. Setiap adegan seperti sebuah bab, setiap frame seperti halaman. Imajinasikan bahwa anda mendapatkan poin sampai bab 10 pada tabel isinya, dan buku akan membalik ke halaman pertama dari bab ini.

Pada Flash, ketika anda meng-klik sebuah frame pada Timeline (atau ketika play-head memasuki kerangka), frame itu muncul pada dokumen anda.

Movie Flash lebih kompleks daripada buku. Setiap movie “page” dapat menjadi beberapa lembar transparan ditumpuk satu di atas yang lain. Flash menjaga track dari “sheet” ini yang dinamakan layers. Dan keseluruhan buku muncul menjadi gerak seperti anda bergerak melalui tabel isi, dengan beberapa tangan yang tak terlihat membalik halaman.

Timeline adalah organisasi dan pengaturan tool yang besar dan kompleks. Anda akan menggunakan keuntungannya ketika anda membuat animasi. Kemudian anda akan perlu untuk lebih mendalami komponen-komponennya pada bab selanjutnya. Sekarang anda hanya memerlukan untuk mengerti Timeline secara umum.

Gambar dibawah menunjukkan timeline dari flash. Anda dapat mengaitkan Timeline ke sembarang sisi dari window Flash atau melayang di atas sebagai window terpisah.



Stage

Stage adalah daerah yang berisi semua elemen gambar yang membentuk movie Flash.. Kita akan selalu bekerja membuat gambar, membuat animasi, dll di tempat ini. Pada Flash, anda dapat mengontrol seberapa besar layarnya, dan apa warnanya, melalui kotak dialog Movie Properties.

Panel

Pada versi Flash sebelumnya, anda mengeset properties dan atribut dari elemen (seperti mengisi warna, bentuk garis, dan font) dengan menggunakan tool dan pengubah pada Toolbar atau beragam kotak dialog. Pada Flash 5 setting tersebut dilakukan melalui Panel-window yang dapat tetap terbuka pada desktop untuk akses cepat saat anda bekerja. Jadi panel merupakan bagian tambahan dari flash 5 yang baru dan tidak terdapat pada flash versi sebelumnya. Panel digunakan untuk mengubah atribut dari elemen yang dipilih. Anda akan belajar menggunakan sendiri panel pada bab berikutnya dari buku ini.

Untuk membuka panel yang diinginkan pilih menu **window>panel** kemudian muncul berbagai pilihan dari panel, dan klik yang diinginkan. Panel dapat dimunculkan atau dihilangkan sesuai dengan kebutuhan, jadi sebaiknya tidak semua panel dimunculkan pada tampilan utama karena dapat mengganggu dalam bekerja.

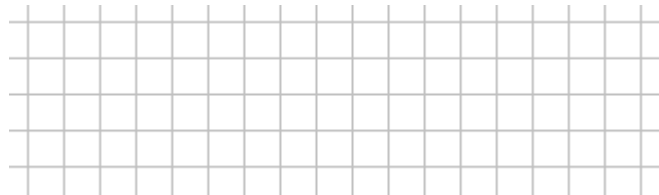
Menggunakan Grid dan ruler

Grid adalah sebuah set garis-garis yang saling berpotongan vertikal dan horisontal yang berguna sebagai penuntun menggambar dan meletakkan elemen-elemennya, fungsinya mirip seperti kertas grafik pada dunia nondigital. Flash juga menggunakan grid untuk meluruskan benda jika anda mengaktifkan fitur Snap to Grid. Karena grid hanya sebagai alat bantu maka grid tidak muncul pada hasil movie anda.

Cara memunculkan grid dari menu View, pilih Grid > Show Grid. Jika fasilitas grid ini dalam keadaan aktif maka terdapat tanda cek disampingnya dan pada stage memperlihatkan suatu set garis-garis berpotongan sebagai bagian dari Stage.

Grid yang ada dalam stage dapat diatur sesuai dengan keinginan kita yaitu warna dan ukuran panjang dan lebarnya. Caranya adalah gunakan menu

view>grid>edit grid sehingga muncul kotak dialog mengenai setting dari warna dan ukuran dari grid.

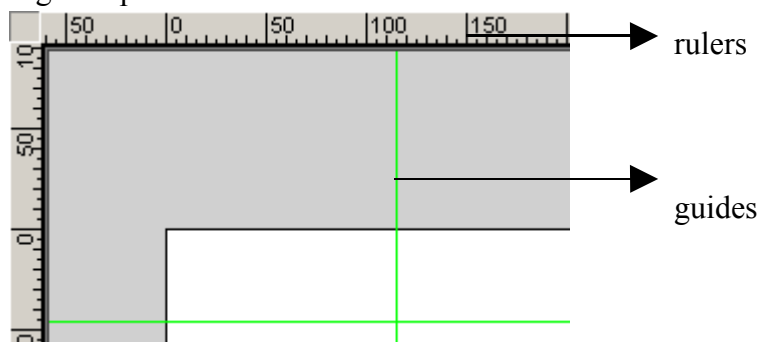


Contoh grid

Ruler dan guides membantu anda dalam menggambar obyek dengan presisi ukuran, bentuk, dan posisi pada Stage.

Untuk memunculkan ruler, pilih menu **view>rulers**.

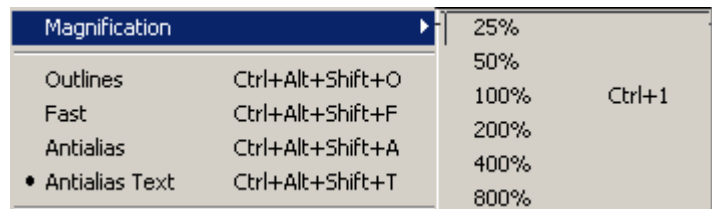
Guides digunakan untuk meluruskan antara gambar yang ada pada stage dengan ruler. Caranya klik rulers yang ada di pinggir yang horisontal atau yang vertikal. Kemudian drag ke arah stage dan letakkan pada tempat yang sesuai dengan keperluan.



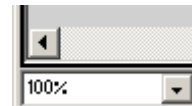
untuk mengatur warna dan ukuran dari guides pilih menu **file>guides>edit guides**.


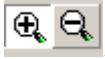
Perbesaran gambar

Flash memiliki beberapa cara untuk perbesaran elemen pada Stage. Salah satu caranya adalah dari menu View, pilih Magnification. Pada bagian tersebut terdapat pilihan ukuran dari gambar dalam %. Ukuran yang sebenarnya dari gambar adalah ketika dipilih magnification 100%.



Cara yang lain adalah pilih zoom control dari stage yang terletak pada kiri bawah, dan pilihannya sama dengan pada magnification.



Fasilitas lainnya dari flash adalah untuk memperbesar atau memperkecil suatu daerah yang diinginkan. Caranya adalah gunakan zoom tool  yang ada pada toolbox dan pada tool option yang terletak dibawahnya terdapat pilihan . Tanda + digunakan untuk memperbesar dan tanda - digunakan untuk memperkecil. Ada dua cara untuk menggunakan tool ini yaitu:

- Klik daerah atau elemen yang ingin anda perbesar. Flash mengandakan persentase perbesaran pada bidang Zoom Control dan menempatkan bintang yang diklik pada pusat dari stage yang ditampilkan.
- Klik dan geser untuk membuat kotak seleksi yang melingkupi elemen yang ingin dilihat. Flash mengisi window dengan daerah yang dipilih.

MENGGAMBAR DALAM FLASH


- penjelasan berbagai tool menggambar dalam flash

Bab ini akan mengajarkan tentang cara menggunakan drawing tool dari Macromedia Flash. Sebenarnya fungsi fungsi dari tool hampir sama dengan pada photoshop sehingga pada bagian ini tidak dibahas secara mendalam.

Flash juga memungkinkan anda mengimpor gambar dari program lain. Jika anda membuat gambar pada sebuah program lain seperti Macromedia FreeHand atau Adobe Illustrator, anda dapat mengimpor gambar tersebut ke dalam Flash. Hal ini dilakukan jika kemampuan yang dibutuhkan dalam flash masih kurang sehingga dibutuhkan untuk menggambar dengan program image editor yang lain dan kemudian diekspor ke dalam flash.

Perubahan terbesar antara flash 5 dengan flash yang sebelumnya adalah dalam hal atribut dari tool toolnya. Untuk flash 5 atribut dari tool toolnya kebanyakan dilakukan melalui panel.

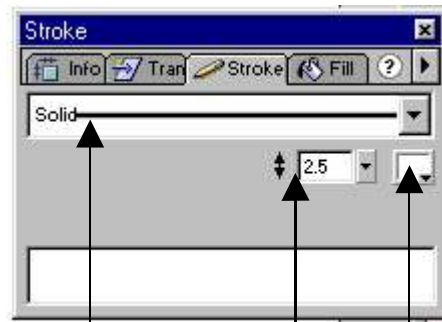
Line tool

Line tool digunakan untuk membuat garis lurus. Untuk mengaktifkan line tool kita cukup mengklik  yang ada pada toolbar. Cara menggambar garis klik, tahan dan geser pointer di dalam stage. Ketika kita menggeser pointer maka garis akan muncul dari titik kita mengklik mouse. Garis yang kita buat belum sepenuhnya jadi sampai kita melepaskan mouse. Kita juga dapat menetapkan sudut dari garis yang kita buat sebesar 45 derajat yaitu dengan menekan [shift]

pada saat kita menggambar garis. Setting pada Line tool terdiri dari warna garis, ketebalan garis dan bentuk garis.

Jika kita ingin merubah warna, bentuk, dan tebal garis pilih panel yang bernama stroke. Untuk merubah warna garis, klik bagian warna sehingga muncul kotak palet warna.

Palet warna berisi 228 contoh warna. Semua warna yang ada di palet warna tersebut aman untuk digunakan dalam web, artinya warna-warna tersebut dapat ditampilkan di browser 8-bit (maksimal 28=256 warna). Palet warna yang dapat dengan baik ditampilkan terdiri



bentuk tebal warna

dari 216 yang dapat ditampilkan baik oleh dua browser Netscape dan Internet Explorer.

Untuk memilih warna, klik contoh warna di palet warna. Palet warna akan menghilang dan contoh warna garis akan berubah sesuai dengan warna yang kita pilih.

Untuk merubah bentuk garis. Klik panah drop-down dari bentuk garis lalu pilih bentuk garis yang kita inginkan.

Untuk merubah ketebalan garis, klik panah drop-down menu dari ketebalan garis. Kemudian pilih ketebalan garis yang diinginkan. Dapat dipilih dengan skala maksimal 10.

Oval tool

Oval tool digunakan untuk membuat bentuk melingkar. Klik Oval tool pada toolbar untuk mengaktifkannya. Cara membuat bentuk melingkar, klik, tahan dan geser mouse. Maka akan muncul bentuk melingkar yang mengikuti arah pointer mouse kita. Gambar lingkaran baru terbentuk jika kita melepas mouse kita. Untuk membuat lingkaran yang tepat tekan [shift] pada saat kita menggeser mouse.

Setting dari Oval tool sama dengan pada line tool yaitu warna garis, tebal garis, bentuk garis dan warna. Dan cara pengaturannya juga sama juga sama yaitu pada panel stroke.

Setting warna yang terdapat pada panel stroke adalah setting warna dari garis yang melingkupi oval, sedangkan untuk mengatur warna isinya dilakukan pada panel fill atau pada toolbar fill.




warna

Rectangle tool

Rectangle tool digunakan untuk membuat bentuk persegi. Klik rectangle tool pada toolbar untuk mengaktifkannya. Cara membuat persegi, klik, tahan, dan geser mouse. Maka akan muncul bentuk persegi mengikuti arah pointer dari mouse. Bentuk persegi baru terbentuk jika kita melepas mouse. Untuk membentuk bujur sangkar klik [shift] pada saat menggambar.

Pengaturannya sama dengan pada oval tool dan terdapat tambahan yaitu round rectangle radius yang terdapat pada toolbar modifier. Rectangular radius digunakan untuk membuat sudut persegi menjadi bentuk kurva, klik tombol

Round Rectangle Radius  sehingga muncul kotak dialog Rectangel Setng.

Masukkan nilai jari-jari dari sudut rectangle. Persegi yang kita buat akan memiliki sudut berbentuk kurva.



Pencil Tool

Pencil Tool digunakan untuk membuat garis luar secara bebas (garis tidak tepat lurus). Klik tombol Pencil Tool untuk mengaktifkannya. Untuk menggambar lintasan klik, tahan, dan geser mouse sehingga lintasan yang kita buat terbentuk. Pengaturan warna, ukuran dan jenis pada pencil tool sama dengan line tool yaitu pada panel stroke.

Pencil Tool Modifier pada toolbar adalah pencil mode. Pencil mode membantu kita ketika membuat lintasan sehingga kita dapat memperhalus atau memperlurus lintasan yang kita buat. Terdapat tiga model : Straighten, Smooth dan Ink.

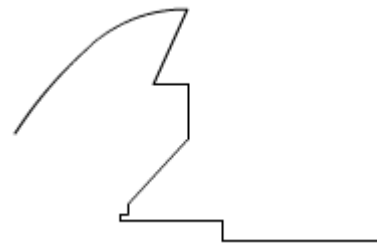


Straighten

Straighten digunakan untuk membantu memperlurus lintasan yang kita buat. Tetapi hasilnya tidak akan selurus garis yang dibuat dengan Line Tool.



Lintasan yang dibuat



hasilnya dengan strighten

Smooth

Smooth digunakan untuk membantu memperhalus lintasan yang kita buat.



Lintasan yang dibuat



hasilnya dengan smooth

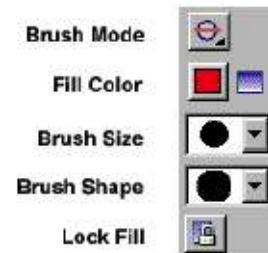
Ink

Ink digunakan untuk menghilangkan bantuan Flash dalam memperhalus suatu lintasan. Dengan menggunakan ink maka hasilnya akan sama dengan lintasan yang kita buat dan tidak mendapat bantuan dari flash didalamnya.

Brush Tool

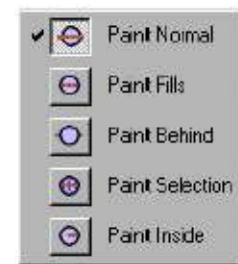
Brush Tool digunakan untuk menggambar isi (fill). Untuk menggambar isi aktifkan Brush Tool dengan mengklik icon. Kemudian klik dan geser pointer mouse ditempat kita ingin memulai menggambar, maka akan terbentuk coretan. Untuk mengakhiri menggambar lepaskan mouse.

Brush Tool Modifier terdiri dari : model kuas (Brush Mode), warna isi, ukuran kuas (Brush Size), bentuk kuas (Brush Shape), dan Lock Fill.



Model Kuas

Model Kuas digunakan untuk menentukan jenis coretan kuas yang akan dihasilkan ketika kita menggambar menggunakan Brush Tool. Model kuas mengatur berhubungan antara kuas dengan obyek lain. Jadi agar terdapat perbedaan, pada saat akan mencoba model model dari kuas, buatlah obyek terlebih dahulu.

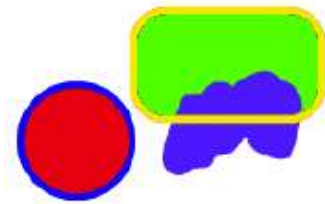


Terdapat lima pilihan yaitu Paint Normal, Paint Fill, Paint Behind, Paint Selection dan Paint Inside.

- Paint Normal digunakan untuk membuat coretan kuas yang akan menutupi semua bentuk garis luar, isi, atau keduanya.

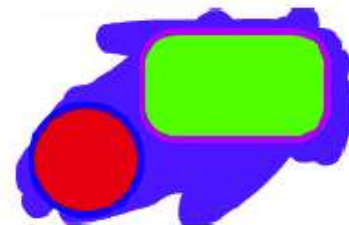


- Paint Fill digunakan untuk menggambar di atas isi tanpa menutupi garis luar. Selain itu, dengan Paint Fill kita juga dapat menggambar di luar kedua bentuk tersebut.



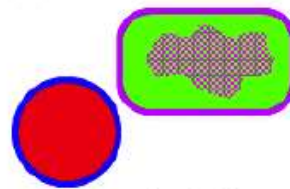
hasil Paint Fill

- Paint Behind digunakan untuk menggambar isi di belakang bentuk yang ada tanpa menutupi bentuk tersebut.

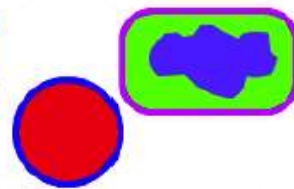


hasil Paint Behind

- Paint Selection digunakan untuk memberi isi hanya pada daerah yang telah kita pilih (Selection). Selection belum dibahas dan akan dibahas pada bab selanjutnya.

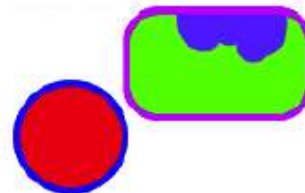


suatu daerah dipilih di dalam persegi



hasil dari Paint Selection persegi

- Paint Inside digunakan untuk memberi isi hanya di dalam bentuk yang ada, sehingga daerah luar dari bentuk tersebut tidak akan terpengaruh



hasil dari Paint Inside

Brush Size

Brush Size digunakan untuk mengatur ukuran dari kuas yang kita gunakan.

Brush Shape

Brush Shape digunakan untuk memilih bentuk kuas yang kita gunakan.

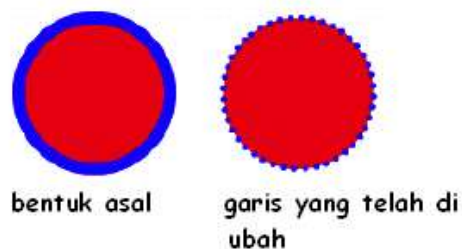


Lock Fill

Lock Fill digunakan untuk tidak menggunakan (mengunci) gradient fill pada Brush Tool. Kita akan lebih dalam membahas Lock Fill ketika membahas Paint Bucket Tool.

Ink Bottle Tool

Ink Bottle Tool digunakan untuk merubah garis pembatas atau menambah garis pembatas pada suatu bentuk, misal pada bentuk oval. Untuk merubah garis yang sudah ada tentukan warna, tebal dan bentuk garis dari Ink Bottle Modiefier pada panel stroke lalu klik pada lintasan garis yang ingin kita dirubah.



Paint Bucket Tool

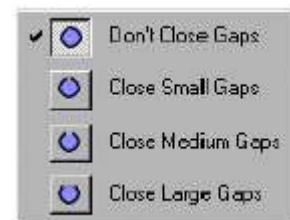
Paint Bucket Tool digunakan untuk merubah isi atau memberi isi suatu bentuk. Untuk merubah isi, pilih warna isi kemudian klik isi yang ingin dirubah. Untuk memberi isi, pilih warna isi pada panel fill kemudian klik pada daerah yang ingin dirubah warnanya.

Warna yang dipilih dapat berupa warna solid yaitu warna yang monoton, linear gradient, dan radial gradient.

Paint Bucket Tool Modifier terdiri dari : warna isi, Gap Control, Perubahan isi (Transform Fill) dan Lock Fill.

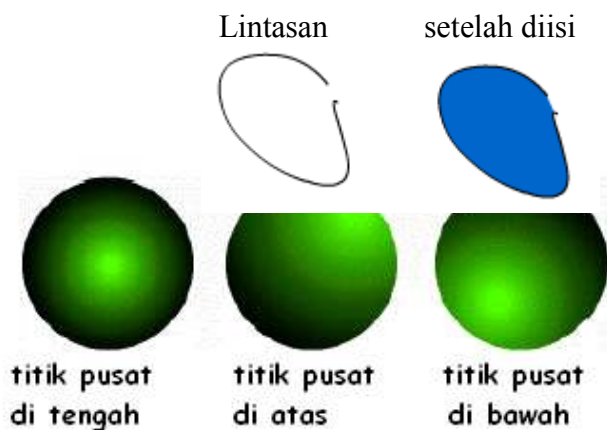
Gap Control

Gap Control digunakan untuk memberi isi suatu garis luar yang tidak benar-benar tertutup. Pilihannya adalah Don't Close Gaps untuk memberi isi garis luar yang tertutup. Close Small Gaps untuk memberi isi garis luar yang tidak tertutup karena ada jarak yang kecil antara ujung garis yang satu dengan ujung garis yang lain. Close Medium Gaps untuk memberi isi garis luar yang mempunyai jarak cukup besar. Dan Close Large Gaps untuk memberi isi garis luar yang mempunyai jarak besar.



Lock Fill

Jika kita memilih gradient sebagai warna isi, maka titik pusat dari gradient akan terletak di tempat kita

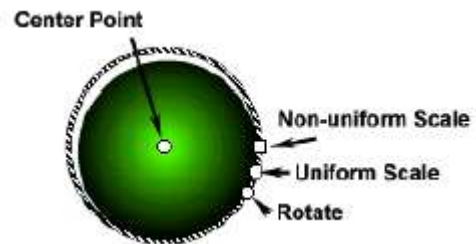


mengklik Paint Bucket dalam Stage. Titik pusat gradient dapat dianggap sebagai titik sumber dari cahaya.

Ketika kita mengaktifkan Lock Fill dengan mengklik tombol Lock Fill, maka kita masih bisa memberi isi dengan warna gradient tetapi kita tidak bisa merubah titik pusat gradient yang sudah ada. Titik pusat gradient tetap tidak berubah posisinya meskipun kita mengklik Paint Bucket di tempat lain dalam Stage.

Transform Fill

Transform Fill digunakan untuk merubah isi gradient. Aktifkan Transform Fill dan klik bentuk yang mengandung isi berupa warna gradient, maka Transform Fill Modifier akan muncul di sekeliling bentuk yang kita pilih.



Dropper Tool

Dropper Tool digunakan untuk mengambil contoh warna dari bentuk yang ada sehingga kita bisa menggunakan contoh warna tersebut untuk memberi warna bentuk lain agar sama dengan warna dari bentuk yang kita ambil contohnya.

Eraser Tool

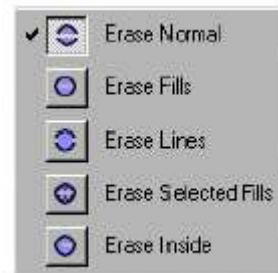
Eraser Tool digunakan untuk menghapus bagian dari bentuk yang terdapat dalam Stage.

Eraser Tool Modifier terdiri dari : Erase Mode, Faucet dan Brush Size.



Erase Mode

Erase Mode digunakan untuk menentukan cara menghapus dari Eraser Tool. Fungsi masing masing mode sama dengan fungsi mode pada fill tool.



Faucet

Faucet digunakan untuk menghapus semua isi atau garis luar dengan sekali klik.

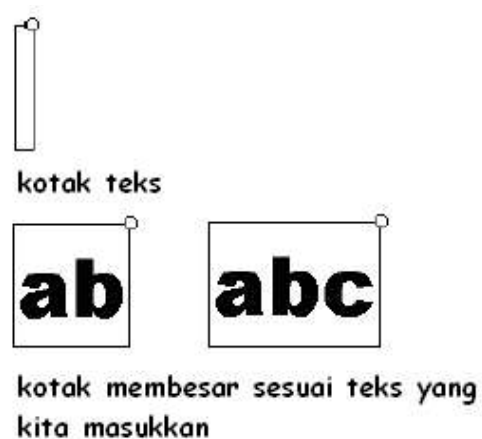
Erase Shape

Erase Shape digunakan untuk menentukan bentuk penghapus yang kita gunakan.

Text tool

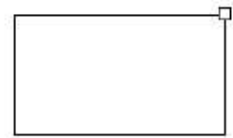
Text tool digunakan untuk memasukkan teks kedalam stage. Cara memasukkan teks terdapat dua cara.

Cara pertama kita klik tombol text tool pada toolbar lalu kita klik pointer mouse di stage sehingga muncul kotak teks dengan lingkaran kecil di ujung kanan atas kotak. Kotak teks tersebut merupakan tempat kita memasukkan teks. Jika kita memasukkan teks maka kota tersebut akan langsung menyesuaikan besarnya dengan teks yang kita masukkan.



Cara kedua adalah dengan menggeser mouse untuk menentukan panjang dari kotak teks yang dalam hal ini disebut kotak paragraf. Maka kotak box akan muncul dengan panjang tertentu. Panjang kotak tersebut akan tetap. Jika teks yang kita masukkan lebih panjang dari panjang yang telah kita buat maka secara

otomatis huruf yang tidak cukup akan pindah ke baris berikutnya.

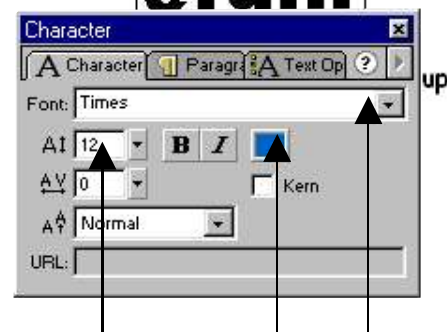


kotak paragraf



Setting dari Text tool terdiri dari : Font, Font Size, Font Color, Bold, Italic, Alignment, Paragraf dan Text field.

Untuk mengatur jenis font, ukuran font, warna font, bold, italic dapat dilakukan pada panel character.



Ukuran warna jenis

Sedangkan untuk mengatur Alignment atau perataan dari paragraf dapat dilakukan pada panel paragraf.

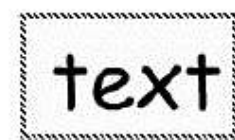
Merubah teks

Kita bisa merubah teks dengan dua cara.

Cara pertama adalah mengklik salah satu huruf dengan menggunakan arrow tool sehingga muncul kotak teks. Dengan teks modifier kita bisa merubah seluruh teks yang ada dikotak teks sesuai keinginan.



kotak teks terpilih dengan arrow tool

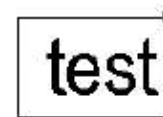


perubahan teks

Cara kedua adalah dengan mengklik salah satu huruf dengan menggunakan teks tool sehingga muncul kotak teks. Kemudian kita



teks terblok



perubahan teks

blok teks yang ingin kita rubah. Lalu kita dapat merubah teks dengan teks modifier. Cara kedua ini hanya akan merubah teks yang kita blok.

Ketika kita memilih teks maka akan berbeda dengan ketika kita memilih bentuk. Jika kita memilih teks maka akan muncul kotak pilihan yang mengelilingi teks tersebut. Tetapi jika kita memilih bentuk maka akan muncul suatu pola yang menandakan bahwa bentuk tersebut sedang kita pilih.



teks terpilih



bentuk terpilih

Drawing tool aktif dapat aktif pada bentuk yang kita buat tetapi tidak dapat aktif pada text. Misal kita menggunakan pencil tool dan kita coretkan pada suatu bentuk maka coretan tersebut akan muncul pada bentuk tersebut. Berbeda jika pencil tool tersebut kita coretkan pada text maka tidak akan tampak hasilnya.

Agar drawing tool dapat aktif pada text tersebut maka tulisan tersebut harus kita ubah menjadi suatu bentuk dan bukan lagi sebagai tulisan. Caranya adalah pilih menu **modify>break apart**

Ketika kita me”break apart” teks, maka kita sudah tidak dapat lagi merubah teks tersebut, misal dirubah jenis font, ukuran font, dll. Sekarang teks tersebut bukan lagi merupakan text tetapi merupakan kumpulan dari bentuk. Tetapi kita sudah bisa merubah teks dengan menggunakan drawing tool.



MEMANIPULASI OBYEK

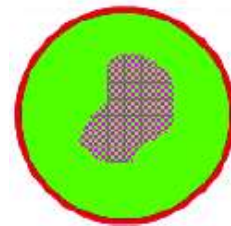
- selection tool
- arrow tool
- pewarnaan dengan gradien

Selection tool

Bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam membuat dan memanipulasi bentuk di Flash adalah memfungsikan *selection tool*. Fungsi ini mirip dengan selection tool pada photoshop yang sudah kita pelajari pada bagian sebelumnya, sehingga dianggap sudah memahaminya.

Perbedaan dari seleksi dalam flash dengan seleksi dalam photoshop adalah pada photoshop bidang yang diseleksi dibatasi dengan garis putus putus yang berkedip kedip sedangkan pada flash, tanda suatu bidang yang sudah diseleksi adalah terdapat titik titik dalam bidang tersebut.

Perbedaan lainnya adalah pada flash hanya bisa menyeleksi suatu bidang atau obyek dan tidak bisa membuat seleksi pada daerah kosong dalam stage.



selection berpola di dalam lingkaran

Lasso tool

Tool yang digunakan untuk membuat seleksi pada flash hanya satu yaitu lasso tool. Untuk membuat selection menggunakan lasso tool, klik, tahan, dan gerakkan mouse. Penggunaan lasso tool mirip dengan penggunaan pencil tool pada ink mode. Selection yang kita buat akan tampak berupa area berpola dan terdapat titik titik.

Lasso tool modifier terdiri dari : Magic wand, Magic wand properties dan Polygon mode.

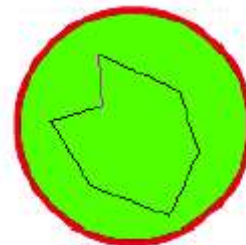


Magic Wand

Magic wand dan Magic wand properties digunakan untuk membuat selection pada bidang yang fungsinya mirip dengan magic wand pada photoshop yaitu untuk menyeleksi suatu bidang yang memiliki warna sama.

Polygon Mode

Polygon mode memungkinkan kita membuat selection berupa daerah yang tertutup oleh garis-garis lurus. Untuk membuat selection dengan polygon mode



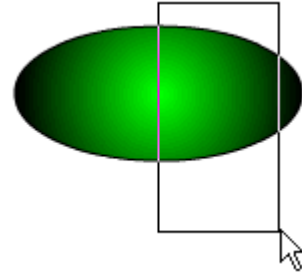
Polygonal Mode selection.

Arrow tool

Arrow tool memiliki fungsi yang banyak sekali didalam flash. Dan fungsinya adalah sebagai berikut

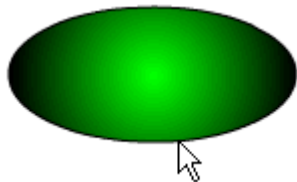
- arrow tool bisa digunakan untuk membuat seleksi pada suatu bidang baik secara keseluruhan atau sebagian. Jika ingin membuat seleksi keseluruhan dari suatu obyek maka cukup dengan mengklik obyek tersebut.

Kemampuan dari arrow tool untuk membuat seleksi hanya yang berbentuk persegi. Caranya letakkan arrow tool diluar obyek kemudian drag sehingga melingkupi obyek baik sebagian atau keseluruhan, tergantung dari keperluan.

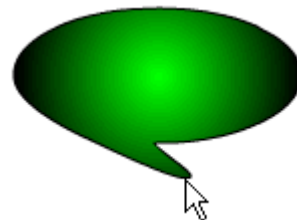


Obyek yang diseleksi sebagian

- Arrow tool juga bisa digunakan untuk menggeser obyek. Caranya klik obyek yang ingin dipindah kemudian geser ketempat yang diinginkan.
- Fungsi lain dari arrow tool adalah untuk merubah bentuk obyek. Ada beberapa cara dalam merubah bentuk obyek dengan menggunakan arrow tool
Cara yang pertama, klik bagian tepi dari suatu obyek kemudian geser ke arah yang diinginkan




mouse letakkan pada tepi obyek



geser arrow tool


cara yang kedua adalah dengan menggunakan option rotate dan scale yang

terletak pada bagian tool modifier. 

scale digunakan untuk mengubah ukuran obyek, baik itu memperbesar ataupun memperkecil. Sedangkan rotate digunakan untuk memutar obyek.


Sebelum melakukan fungsi scale atau rotate, seleksi terlebih dahulu obyek yang akan dikenai fungsi tersebut.

Untuk melakukann rotate, klik bentuk yang ingin kita rubah. Lalu klik tombol

rotate  sehingga muncul kotak rotate demgam titik pembantu untuk memutar(rotate) dan memiringkan (skew). Geser titik pembantu tersebut sesuai keinginan kita maka bentuk akan berputar atau bergeser sesuai arah dari titik pembantu yang kita rubah.



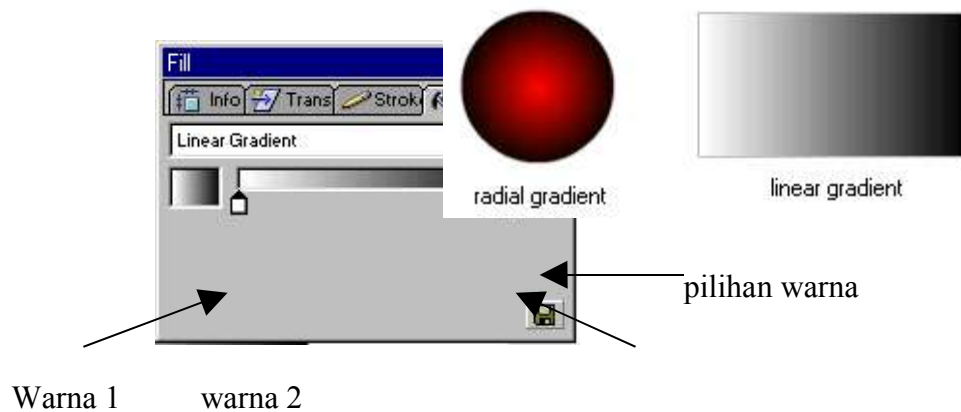
Untuk melakukan Scale, klik bagian yang ingin kita ubah lalu

klik tombol scale  sehingga muncul kotak scale dengan titik pembantu. Geser titik pembantu tersebut sehingga kita memperoleh bentuk yang lebih besar ataupun lebih kecil dari bentuk aslinya.



Pewarnaan dengan Gradien

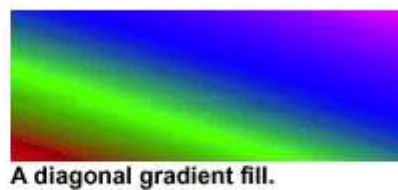
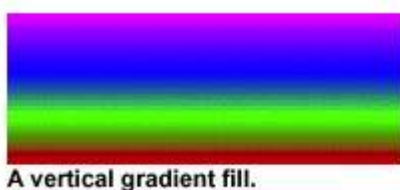
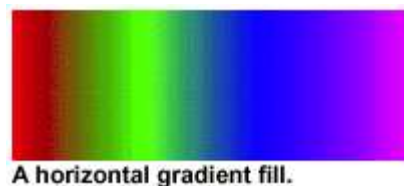
Pengaturan dari warna gradien dapat dilakukan pada panel fill. Dalam panel tersebut terdapat dua pilihan gradien yaitu linear gradient dan radial gradient. Linear gradient adalah gradien yang perubahan warnanya mendatar mengikuti garis lurus. Sedangkan radial gradient adalah gradien yang warnanya berubah membentuk suatu lingkaran.



Cara pemilihan warna hampir sama dengan pada photoshop yaitu klik terlebih dahulu warna 1, atau warna 2, kemudian ganti dengan warna yang diinginkan pada pilihan warna.

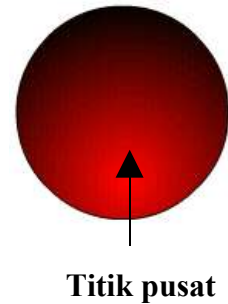
Seperti pada photoshop, gradien pada flash ini juga bisa memiliki gradien yang memiliki lebih dari dua warna. Untuk menambah jumlah warnanya klik tempat yang diinginkan pada panel fill, misal ditengah antara warna 1 dan warna2 sehingga muncul tanda panah yang baru.

Ketika kita menggunakan gradient sebagai warna isi kita bisa mengatur orientasi dari warna tersebut. Bila menggunakan linear gradient kita bisa menentukan horizontal vertikal ataupun diagonal. Jika kita menggunakan paint bucket untuk memberi warna dengan orientasi vertikal kita hanya perlu menggeser mouse secara vertikal dari atas ke bawah melewati bentuk yang ingin kita beri warna atau sebaliknya dari bawah ke atas. Hal sama juga berlaku untuk horisontal kita hanya perlu menggeser mouse secara horisontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya.



Bila menggunakan Radial Gradient kita bisa menentukan letak titik pusatnya.

Jika kita menggunakan paint bucket tool untuk memberi warna maka titik tempat kita mengklik paint bucket tool tersebut menjadi titik pusat dari radial gradient.



KONSEP SYMBOL DAN LIBRARY

- pengertian Symbol
- pengertian Library
- pengertian instance

Symbol dan library adalah termasuk salah satu bagian yang paling penting dalam membuat animasi dengan flash. Jika kita tidak bisa memahami konsep ini maka kita akan kesulitan untuk bisa melangkah ke bagian selanjutnya.

Untuk membuat suatu bentuk bisa beranimasi, kita harus membuat bentuk tersebut menjadi symbol. Pada bab ini kita akan membahas tentang symbol, bagaimana symbol dibuat, bekerja, diatur dan di perbaiki.

Symbol

Dengan merubah suatu obyek menjadi symbol, itu artinya obyek tersebut sudah menjadi bentuk yang pasti dan kita tidak bisa memanipulasinya lagi didalam stage misalnya merubah warna, memberikan coretan diatasnya atau yang lainnya. Jadi sebelum merubah suatu obyek menjadi symbol maka sebaiknya obyek tersebut harus benar benar sudah siap




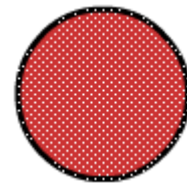
bentuk yang ingin kita
rubah menjadi symbol

untuk digunakan sehingga tidak lagi ingin melakukan perubahan terhadap obyek tersebut.

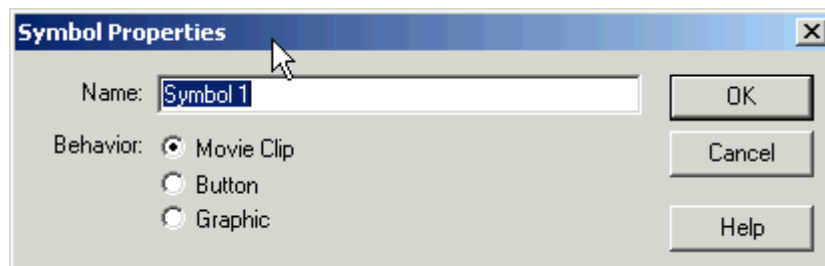
Tetapi kita bisa melakukan operasi merubah bentuk di dalam stage seperti memutar, memperbesar atau memindahkannya.

Merubah obyek menjadi symbol

Sebelum sebuah obyek dirubah menjadi symbol, blok terlebih dahulu obyek tersebut dengan menggunakan arrow tool  yang ada pada toolbar bagian kiri atas. Jika suatu obyek sudah diblok maka obyek tersebut akan muncul titik titik kecil pada permukaanya.



Selanjutnya pilih menu **insert>convert to symbol** sehingga muncul menu seperti berikut:



isikan nama sesuai dengan keinginan pada bagian name. Dan pada bagian behavior terdapat tiga pilihan yaitu:

movie clip : obyek digunakan untuk beranimasi

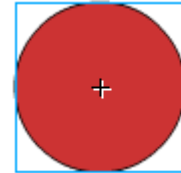
button : obyek dibuat sebagai tombol

grafik : obyek dibuat sebagai gambar yang statis atau tidak beranimasi

sebelum kita mengubah obyek menjadi symbol, kita harus mempunyai tujuan dari pembuatan symbol tersebut sehingga dapat kita isi salah satu dari ketiga option diatas.

Setelah selesai tekan tombol OK.

Jika suatu obyek sudah berubah menjadi symbol maka obyek tersebut akan dibatasi oleh persegi empat berwarna biru dan muncul tanda + ditengahnya. Hal itu bertujuan untuk membedakan antara obyek yang sudah diubah menjadi symbol dengan yang belum.







Library


Library didalam flash fungsinya sesuai dengan namanya adalah sebuah tempat penyimpanan symbol yang sudah kita buat. Jika kita membuat sebuah symbol maka secara otomatis symbol tersebut akan masuk ke dalam library. Jadi selama kita bekerja semua symbol yang sudah pernah kita buat, walaupun sudah kita hapus, symbol tersebut masih tersimpan dalam library.


Untuk menampilkan library, pilih **window>library** dari menu bar. Library window akan muncul.

Daftar semua symbol yang ada ditampilkan di bawah preview window. Icon disebelah nama symbol menunjukkan tipe dari simbol (behavior). Untuk melihat simbol di preview window, klik simbol yang ingin ditampilkan.

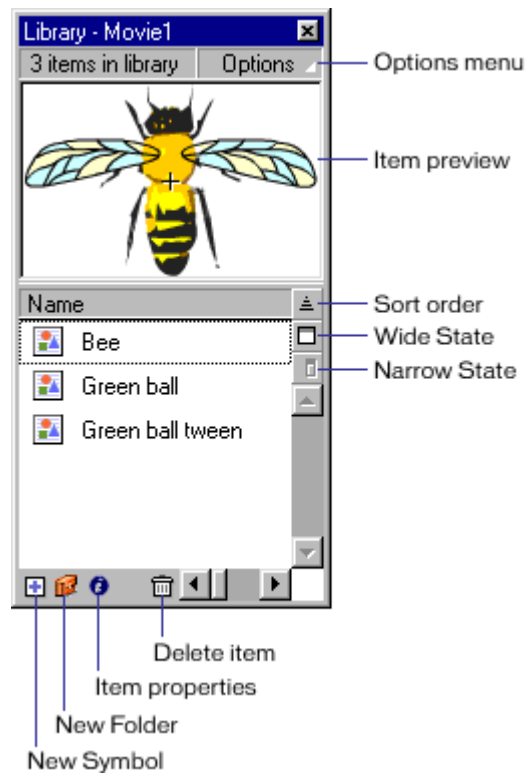
-  icon graphic behavior
-  icon movie clip behavior
-  icon button behavior

Untuk mengatur simbol yang ada, kita bisa menggunakan folder. Klik icon “new folder” . untuk membuat folder baru.

Untuk merubah nama dan behavior dari simbol klik icon “properties” .

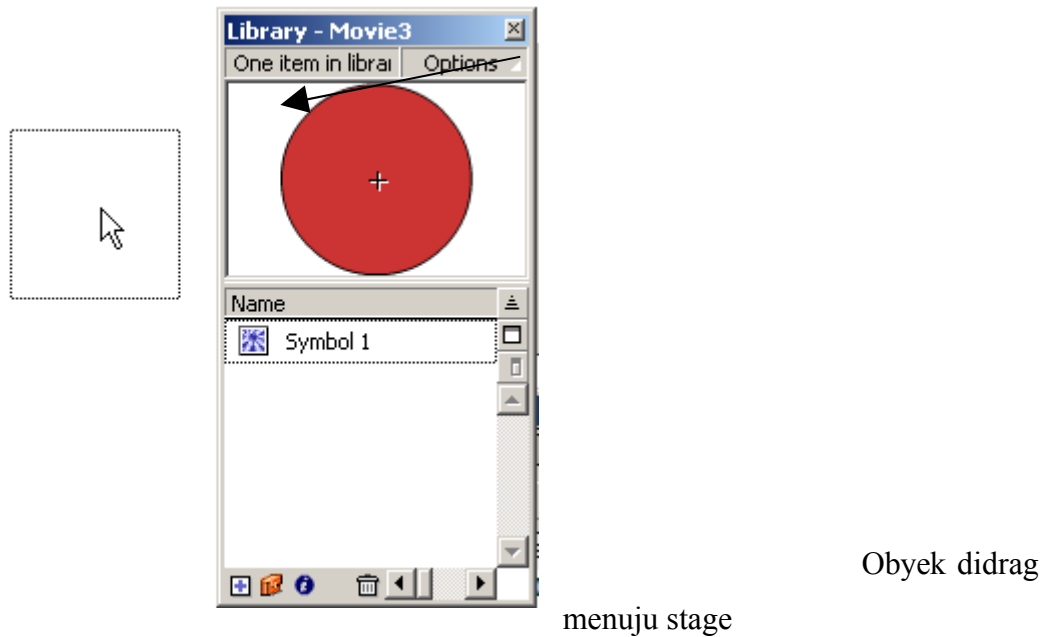
Untuk menghapus simbol dari library klik icon “delete” . Perlu diperhatikan bahwa jika kita menggunakan tombol delete maka simbol yang telah hilang tidak bisa

dikembalikan lagi serta tidak bisa lagi menggunakan fasilitas undo untuk mengembalikannya.



Library mempunyai kegunaan yang cukup penting, dan jika kita mengoptimalkan pemakaiannya maka akan membantu mempermudah didalam membuat animasi.

Misalnya simbol yang ada dalam stage terlanjur dihapus dan tidak bisa dikembalikan lagi maka kita bisa mengambil simbol yang masih tersimpan dalam library dengan cara mendragnya ke dalam stage

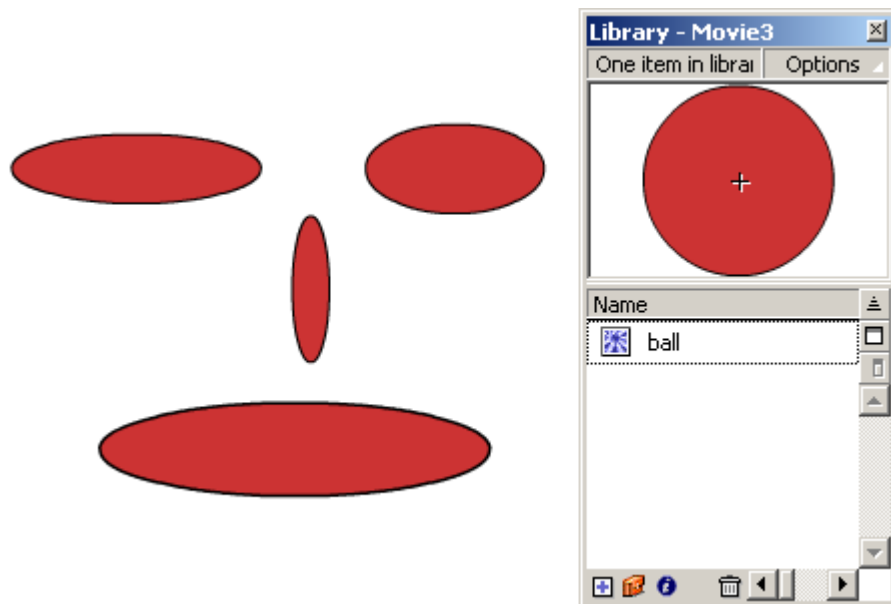


Instances

Instances adalah duplikat dari symbol yang ada dalam stage. Kita bisa menduplikat symbol yang ada dalam library berapapun jumlahnya. Untuk menggunakan instances dari simbol, kita pindahkan simbol ke dalam stage dengan cara mendragnya. Simbol yang sesungguhnya tetap di library sedangkan yang di dalam stage adalah instance dari simbol.

Drawing tool tidak dapat digunakan terhadap instance hal ini disebabkan karena instance merupakan duplikat dari symbol. Tetapi kita masih bisa merubah instance misal memutar, memperbesar, atau memperkecil. Jika instance kita rubah maka hal itu tidak berpengaruh terhadap simbol sesungguhnya. Inilah keuntungan utama dari simbol dan instance. Kita bisa menggunakan banyak instance berdasarkan satu simbol.

Sebagai contoh, kita membutuhkan empat lingkaran merah. Maka kita hanya perlu memindahkan instance dari simbol “ball” ke dalam stage sebanyak empat kali. Kita bisa membuat perubahan yang berbeda dari setiap instance tersebut.



Empat instance yang sudah diedit dan berasal dari satu symbol

MEMANIPULASI SYMBOL

- memperbaiki symbol
- penggunaan panel effect

Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya, untuk memanipulasi symbol tidak bisa dilakukan dengan cara cara yang biasa, misal dengan

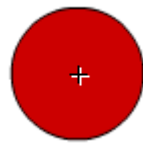
menggunakan drawing tool yang langsung dioperasikan pada stage. Cara memanipulasi symbol harus menggunakan cara yang berbeda dengan jika kita memanipulasi obyek. Berikut ini cara cara bagaimana memanipulasi symbol.

Memperbaiki Simbol

Mengedit symbol bisa dilakukan melalui stage symbol. Stage symbol adalah suatu ruangan khusus yang digunakan untuk mengedit obyek dari symbol tersebut. Stage symbol ini tidak mempunyai hubungan dengan stage utama.

Dalam contoh sehari hari stage symbol bisa disebut sebagai bengkel. Jika kita ingin memperbaiki symbol maka symbol tersebut kita masukkan dalam bengkel yang terpisah dengan dunia luar. Jika sudah selesai maka symbol akan keluar dari bengkel tersebut dan akan dikembalikan ke halaman utama.

Untuk merubah simbol, klik kanan simbol tersebut kemudian pilih Edit. Maka stage utama akan berubah menjadi stage simbol yang ditandai dengan tanda silang ditengahnya.



Didalam stage symbol ini yang ada hanya symbol yang ingin kita edit dan tidak bercampur dengan symbol symbol yang lain. Didalam stage symbol tersebut kita bisa melakukan apa saja terhadap obyek, baik diubah warnanya, bentuknya atau ditambahkan obyek yang lain, jadi semua operasi dari toolbox bisa dilakukan terhadap obyek tersebut.

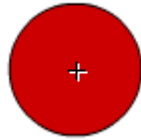
Jika kita sudah memperbaiki symbol tersebut maka kita kembali ke stage utama dengan menekan tombol scene 1 seperti gambar diatas dan obyek yang ada di library akan berubah sesuai dengan perubahan yang baru dibuat.



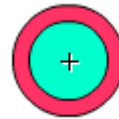
Stage utama stage symbol

Perubahan yang kita lakukan terhadap symbol akan mempengaruhi semua instance yang berasal dari symbol yang sama. Sebagai contoh symbol lingkaran,

kita menambahkan lingkaran baru dengan warna lain ditengahnya maka semua instance akan ikut berubah.



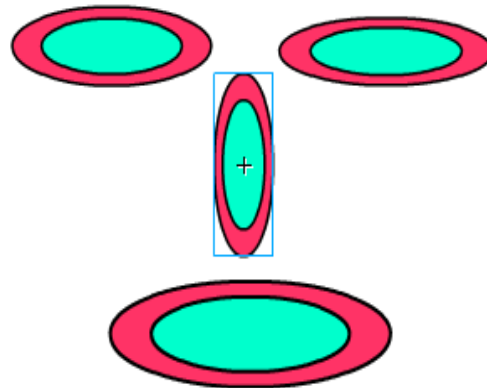
Obyek sebelum diubah



Obyek sesudah diubah



instance sebelum obyek diubah



instance setelah obyek diubah

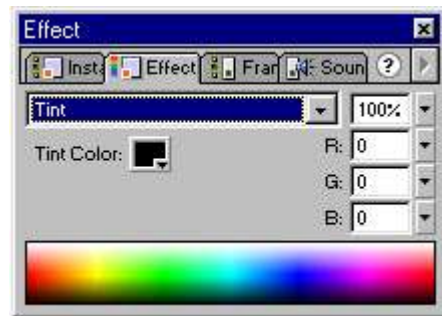
Menggunakan panel effect

Selain dari cara diatas ada lagi cara lain untuk memanipulasi symbol yaitu dengan menggunakan panel effect. Panel effect digunakan untuk mengatur pewarnaan dan transparansi pada obyek tetapi tidak bisa digunakan untuk mengubah bentuk obyek. Perbedaan mengedit menggunakan panel effect dibandingkan dengan cara sebelumnya adalah kita bisa memanipulasi tiap tiap instance, dan instance tersebut tidak berpengaruh terhadap instance yang lain

walaupun berasal dari satu obyek. Jadi instance yang satu bisa berbeda dengan yang lainnya.

Untuk mengedit instance, klik salah satu instance yang diinginkan kemudian munculkan panel effect dengan memilih

menu **window>panel>effect**



Dibagian panel effect terdapat empat pilihan yaitu brightness, Tint, Alpha dan Advanced.

Brightness

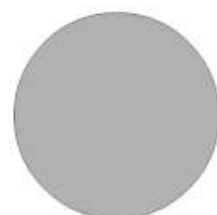
Brightness digunakan untuk mengatur kecerahan warna dari instance. Setting disediakan antara -100 hingga 100. semakin



normal



brightness -40%

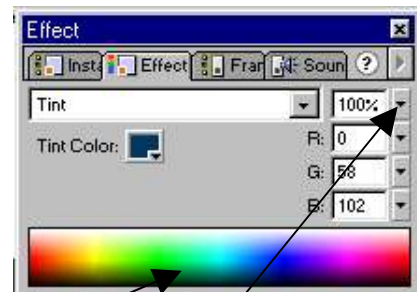


brightness 50%

kecil setting yang digunakan maka gambar akan semakin gelap dan begitu juga sebaliknya.

Tint

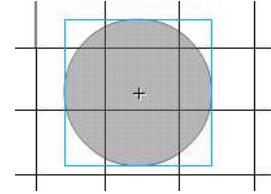
Tint digunakan untuk menambahkan suatu warna kedalam warna asal dari instance simbol. Kita pilih warna yang ingin ditambahkan kemudian pada Tint Amount tentukan kadar warna yang ingin ditambahkan dalam persen.



Warna yang ingin ditambahkan kadar

alpha

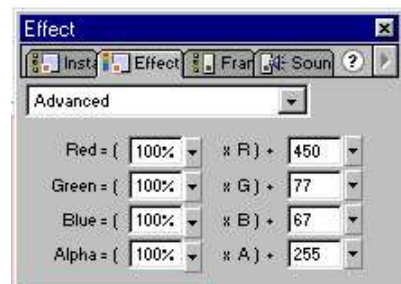
Alpha digunakan untuk memberikan efek tranparan terhadap instance. Kita bisa mengatur besarnya efek tranparan dalam persen dari 0 hingga 100%. Jika dipilih 0% maka obyek akan nampak menghilang



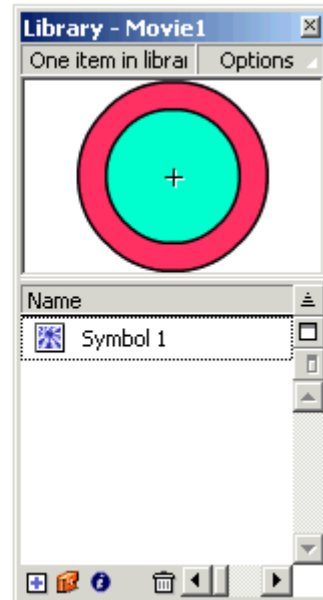
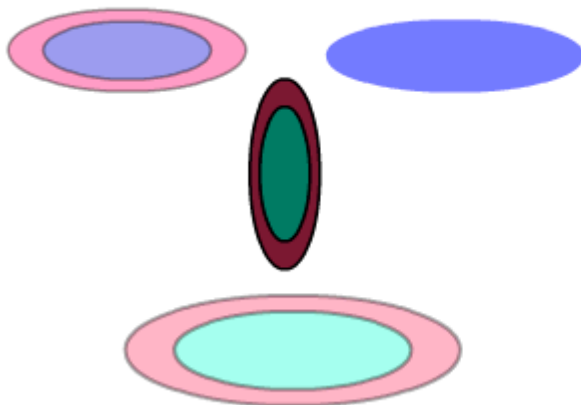
effect alpha 50%

Advanced

Advanced adalah merupakan gabungan dari tint dan alpha. Untuk tint pemilihan warnanya dengan menentukan kadar dari warna pokok yaitu merah hijau dan biru.



Setiap instance dari symbol yang sama bisa kita berikan effect yang berbeda beda sesuai dengan keperluan.



contoh instance yang diberi effect yang berbeda beda dan berasal dari satu symbol

KONSEP TENTANG ANIMASI

- Dasar animasi
- Penggunaan timeline
- Penggunaan layer control

Animasi merupakan satu fungsi utama dari Flash. Animasi, dan cara pembuatannya tidak sesederhana menggerakkan sesuatu dari titik A ke titik B. Ada banyak faktor yang harus dipertimbangkan untuk membuat animasi yang efektif dan efisien.

Dasar Animasi

Animasi pada awalnya berupa kumpulan atau potongan gambar yang ditampilkan bergantian secara cepat. Karena keterbatasan mata kita, kita tidak bisa

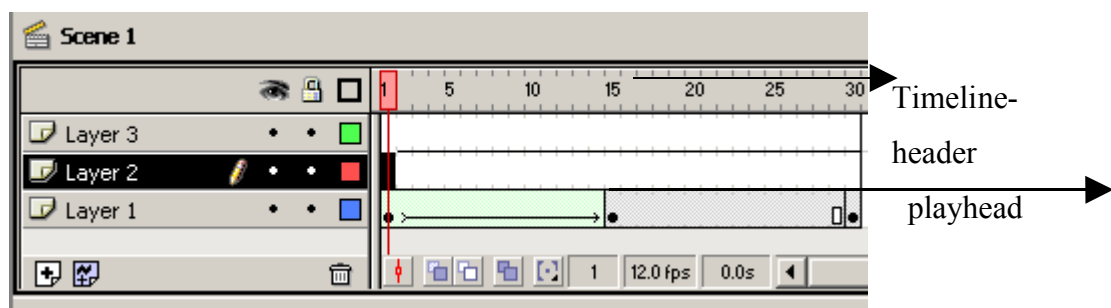
membedakan setiap gambar yang satu dengan yang lainnya dan yang tampak dalam mata kita adalah sebuah gerakan yang disebut animasi.

Dalam film, setiap bagian gambar itu disebut frame. Frame frame tersebut berganti dengan kecepatan tertentu sehingga tidak nampak oleh mata kita. Kecepatan banyaknya frame yang ditampilkan dihitung dalam satuan frame per detik (fps = frame per second). Film yang kita saksikan di bioskop menampilkan 24 frame per detik. Videotape dan televisi menampilkan 30 frame per detik. Semakin tinggi kecepatan dari frame maka gambar yang dihasilkan akan semakin halus tetapi kerugiannya adalah memerlukan jumlah frame yang lebih banyak dengan waktu yang sama.

Misalnya film kecepatan 50 frame perdetik lebih baik daripada 25 frame perdetik, tetapi dengan waktu yang sama misal dua jam, untuk kecepatan 50 frame perdetik membutuhkan lebih banyak frame daripada yang kecepataannya 25 frame perdetik dan itu berarti sebuah pemborosan. Dengan menggunakan flash kita bisa menentukan kecepatan frame dari animasi yang kita buat sehingga bisa optimal pada saat dimasukkan dalam web.

Penggunaan Timeline

Didalam flash frame-frame dari animasi diletakkan dalam bagian time line. Ditempat tersebut kita dapat mengatur frame yang digunakan untuk animasi.

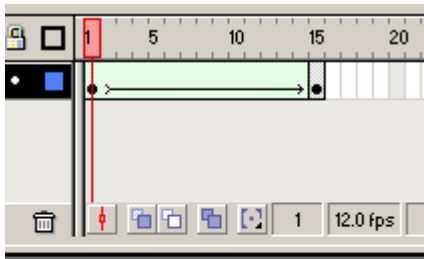


timeline

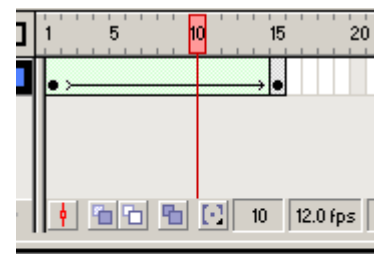
didalam time line terdapat timeline header yaitu bagian yang terdapat angka 1, 5, 10, dst itu berguna untuk menunjukkan letak frame. Jadi jika kita membuat sebuah animasi maka gerakan dari gambar akan dimulai dari frame ke satu, dilanjutkan kedua dan seterusnya hingga animasi berakhir.

Playhead yang selanjutnya kita sebut sebagai penunjuk frame yaitu garis vertikal berwarna merah berguna untuk menunjukkan posisi dari frame yang ditampilkan pada stage. Playhead dapat dipindah ke frame yang kita inginkan cukup dengan mengklik frame tersebut.

Misalnya terdapat animasi bola yang bergerak dari kiri ke kanan



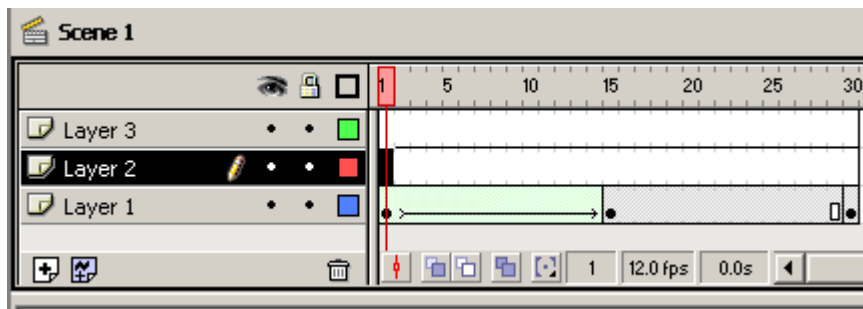
playhead diletakkan pada frame 1 maka stage utama akan menampilkan gambar yang ada dalam frame 1



Playhead diletakkan pada frame 10 maka stage utama menampilkan gambar yang ada dalam frame 10


Penggunaan layer control

Didalam flash juga terdapat layer yang fungsinya sama dengan didalam photoshop yaitu untuk memisahkan beberapa gambar atau animasi. Konsep tentang Layer sudah dibahas secara mendalam didalam pelajaran photoshop sehingga tidak dibahas lagi pada bab ini.




New Layer 


New layer digunakan untuk menambah layer di dalam timeline

Guide layer 

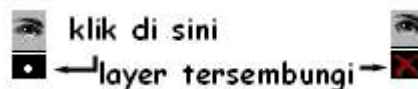
Ada dua tipe dari layer yaitu mask dan guide. Keduanya digunakan untuk animasi yang khusus dan akan dijelaskan pada bab selanjutnya.


Delete layer 

Delete layer digunakan untuk menghapus layer.

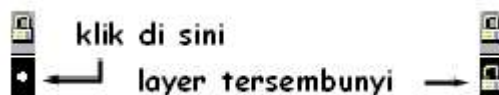
Hide/Show layer 

fungsiya sama dengan pada photoshop yaitu untuk menampilkan atau menyembunyikan suatu layer



Lock/ Unlock layer 

Kita bisa melindungi layer dengan cara menguncinya sehingga tidak bisa kita ubah ketika kita sedang bekerja dengan layer lainnya.

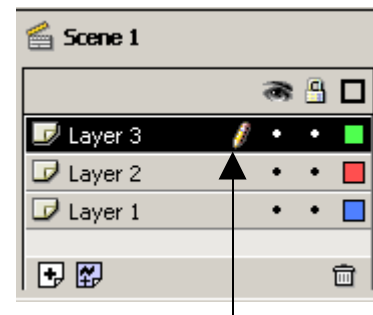


Outline layer

Outline layer digunakan untuk menyembunyikan obyek dan hanya menampilkan tepinya saja.



Seperti yang ada dalam photoshop, layer yang saat itu sedang aktif ditunjukkan dengan gambar pensil. Untuk memindah letak layer aktif tinggal mengklik layer lain yang diinginkan sehingga gambar pensil pindah ke layer baru tersebut.



Setiap layer mempunyai timeline sendiri yang letaknya sejajar dengan masing masing layer dan pada saat animasi dijalankan maka timeline dari tiap tiap layer tersebut akan berjalan secara bersamaan mulai dari frame pertama hingga animasi berakhir.

KEYFRAME DAN FUNGSINYA

- pengertian keyframe
- pengertian in-between frame
- animasi antara dua keyframe

Pengertian key frame

Pada film animasi, memainkan 24 frame perdetik dengan durasi waktu 90 menit, membutuhkan 129600 frame yang harus dibuat. Sebelum ada bantuan

komputer semua frame tersebut harus dibuat secara manual satu persatu sehingga membutuhkan waktu yang sangat lama.

Dalam flash kita tidak perlu membuat frame satu persatu persatu karena dibantu oleh adanya keyframe. Key Frame adalah frame yang berperan sebagai titik referensi, yang biasanya menggambarkan momen waktu utama. Sebagai contoh jika ingin membuat animasi lari jarak pendek 100 meter, maka kita bisa memiliki key frame berikut

Key frame 1 : pelari berdiri

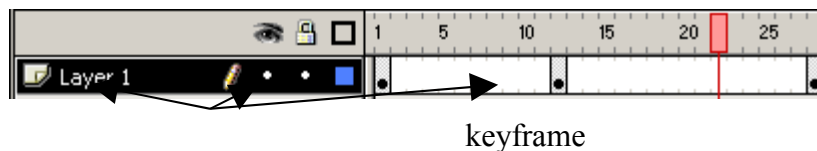
Key frame 2 : pelari menempatkan posisi kakinya

Key frame 3 : pelari mengambil posisi siap

Key frame 4 : pelari melawati garis star

Jika dari awal adegan sampai akhir dibutuhkan 15 detik (dengan kecepatan 24 fps) maka kita membutuhkan 360 frame. Dari 360 frame tersebut, empat diantaranya kita jadikan keyframe yaitu sebagai titik referensi, sedangkan sisanya disebut sebagai in-between frame.

Tanda bahwa suatu frame sudah menjadi keyframe adalah adanya bulatan kecil berwarna hitam pada frame tersebut,



agar suatu frame bisa diedit, misalnya dimasukkan gambar, diberi warna, tulisan dll maka frame tersebut harus diberi keyframe. Jadi keyframe merupakan syarat mutlak pada suatu frame agar frame tersebut bisa diisi atau diedit. Jika frame tersebut tidak mempunyai keyframe maka tidak bisa dilakukan pekerjaan apapun terhadapnya.

contoh:

kita letakkan penunjuk
frame pada posisi frame 1
sehingga pada stage menunjukkan gambar yang ada dalam frame1. Karena pada frame 1 terdapat keyframe maka kita bisa memanipulasi gambar tersebut.



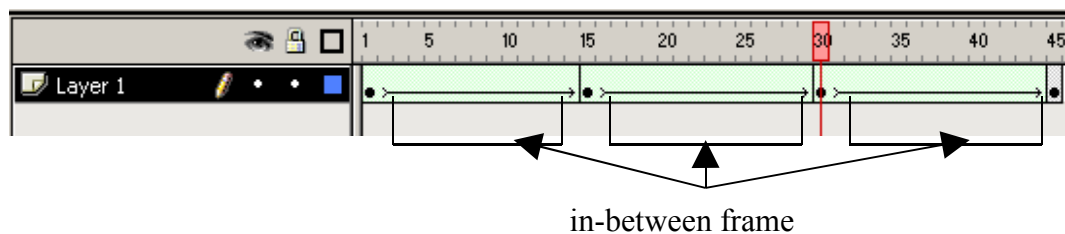
kemudian kita letakkan playhead pada posisi frame 10, maka kita tidak bisa memanipulasi gambar yang ada dalam frame 10 karena dalam frame 10 tersebut tidak terdapat keyframe.



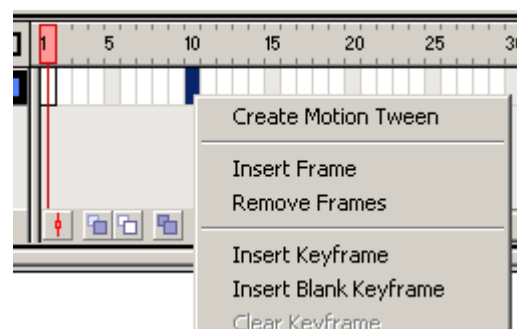
In-Between Frame

In-Between Frame berfungsi untuk memainkan film diantara Key Frame. In-Between frame ini akan menjembatani keadaan transisi dari satu Key Frame ke Key Frame yang lain. Misal key frame yang pertama adalah gambar bola disebelah kiri, dan keyframe yang kedua gambar bola disebelah kanan, maka in-between framenya adalah gambar perubahan letak bola secara perlahan dari kiri ke kanan.

Seperti telah dijelaskan sebelumnya jika suatu keyframe berada dalam keadaan in-between frame maka frame tersebut tidak bisa dimanipulasi.



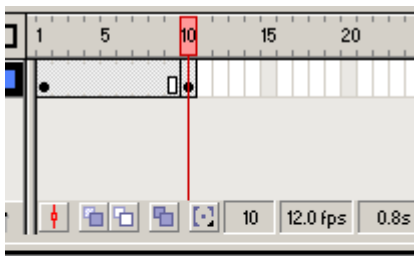
Untuk memasukkan keyframe kepada suatu frame pilih frame yang diinginkan kemudian klik kanan. Pada menu tersebut ada dua pilihan yang bisa digunakan untuk memasukkan keyframe ke dalam frame yaitu insert keyframe dan insert blank keyframe



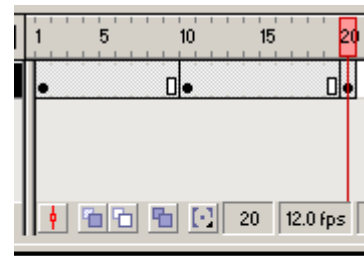
insert keyframe

Jika kita memilih menu insert keyframe itu artinya adalah kita memasukkan keyframe ke dalam frame tersebut sekaligus mengkopi gambar yang ada dalam keyframe sebelumnya

Contoh:



pada keyframe 10 terdapat gambar bola



kemudian kita insert keyframe pada frame 20, maka gambar yang ada di frame 10 akan terkopi pada frame 20

insert blank keyframe

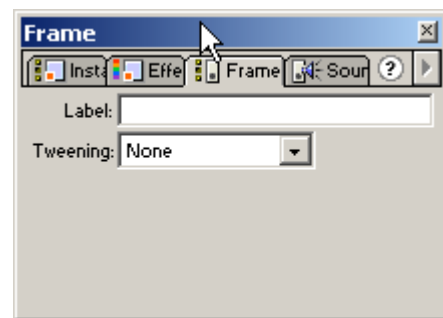
Jika kita memilih blank keyframe itu berarti kita mengisikan keyframe pada frame tersebut dan isinya masih kosong, belum terdapat gambar apapun.

Animasi diantara dua keyframe

Untuk membuat sebuah animasi minimal kita harus menggunakan dua buah keyframe. Keyframe yang pertama diberi suatu gambar, dan keyframe yang kedua diberikan gambar yang berbeda, misalnya berbeda letak atau warna.

Kemudian kita gerakkan diantara keduanya sehingga terjadi perubahan yang perlahan lahan dari keyframe yang pertama hingga keyframe yang kedua, itulah yang disebut sebagai animasi.


Panel yang digunakan untuk mengatur gerakan antara dua buah keyframe adalah panel frame. Untuk memunculkan panel tersebut pilih menu **window>panel>frame** sehingga muncul panel seperti disamping:



Sekarang akan kita pelajari bagaimana mengaplikasikannya melalui praktek.

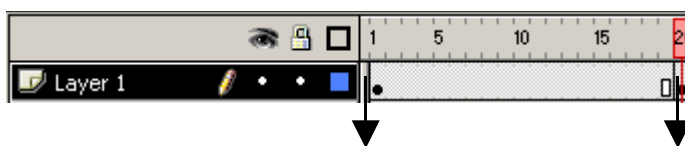
1. Buat file baru dan buat sebuah obyek sederhana didalamnya, misalnya sebuah lingkaran



2. Blok gambar bola tersebut dengan menggunakan arrow tool  yang ada pada toolbar bagian kanan atas. Kemudian pilih menu **insert>convert to symbol** dan isikan option grafik atau movie clip.

Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa obyek yang akan kita gunakan untuk animasi sebaiknya diubah terlebih dahulu menjadi symbol.

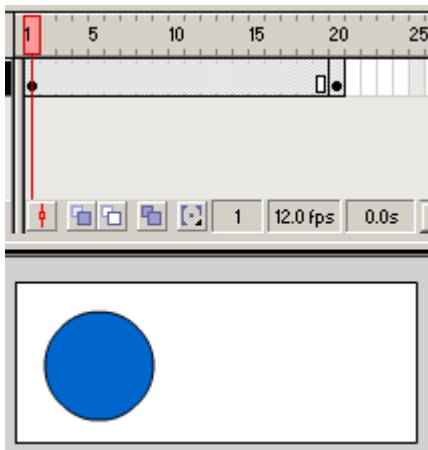
3. Obyek yang baru saja kita buat berada pada frame 1, sekarang kita akan membuat sebuah keyframe di frame 20 dan mengkopi gambar yang ada di frame 1 dengan cara klik kanan pada frame 20 dan pilih menu insert keyframe.



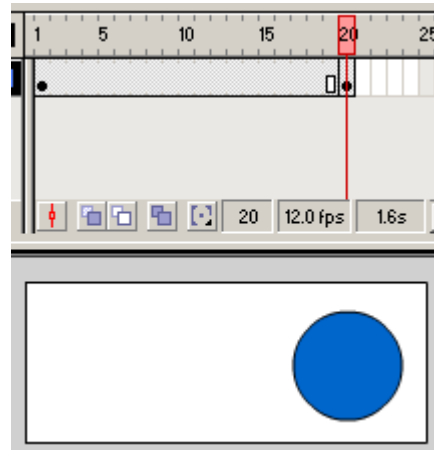
keyframe 1

keyframe 2

4. sekarang kita sudah mempunyai dua buah keyframe dengan dua gambar yang sama. Agar membentuk suatu animasi maka gambar yang ada pada keyframe pertama harus berbeda dengan gambar yang ada pada keyframe kedua karena konsep dari animasi adalah adanya suatu perubahan. Oleh karena itu agar terdapat perbedaan maka geser gambar yang ada pada frame 20 ke arah kanan dengan jarak secukupnya.
5. Karena gambar yang dipindah adalah gambar yang ada pada frame 20 maka gambar yang ada pada frame 1 masih tetap ditempatnya semula sehingga gambar pada keyframe 1 dan keyframe 2 terdapat perbedaan letak.

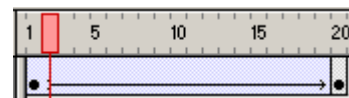


gambar pada keyframe 1



gambar pada keyframe 2

6. Selanjutnya letakkan penunjuk frame pada frame 1 dan kita gerakkan lingkaran tersebut dari kiri ke kanan dengan menggunakan panel frame. Dalam panel frame pilih menu motion.
7. setelah dipilih menu motion maka in-between frame akan berubah menjadi seperti disamping, itu artinya sudah terdapat gerakan diantara kedua keyframe.



Untuk menjalankan hasilnya, pilih menu **control>test movie** jika langkah langkah yang disebutkan diatas sudah dilakukan dengan benar maka akan muncul animasi lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan.

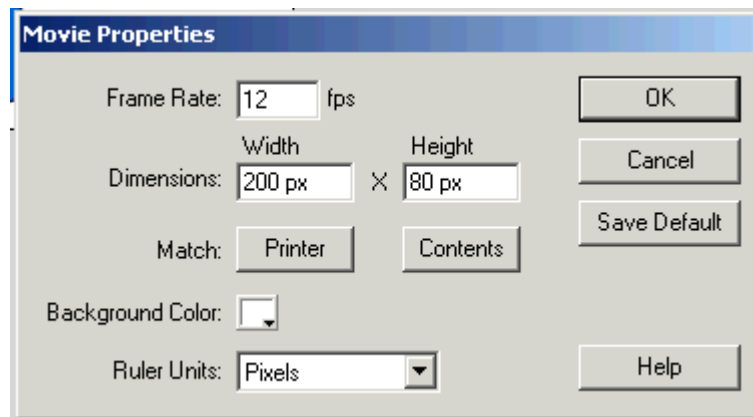
MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA

- mengatur movie properties
- penggunaan panel frame
- Penggunaan layer control

Contoh membuat animasi yang ada pada bab **keyframe dan fungsinya** adalah masih merupakan pengenalan, pada bab ini akan kita bahas lebih mendetail bagaimana konsep membuat animasi.

Mengatur movie properties

Sebelum membuat sebuah animasi kita harus melakukan setting dari animasi yang akan kita buat. Untuk itu pilih menu **modify>movie** sehingga muncul kotak dialog movie properties.



Frame rates: digunakan untuk mengatur kecepatan dari animasi seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Didalam animasi flash kecepatan yang optimal adalah 12 fps. kita bisa menambah atau mengurangi kecepatan file tersebut. Jika semakin kecil kecepataannya maka ukuran file lebih kecil tetapi gambar akan tampak patah patah. Dan begitu juga sebaliknya.

Dimension: untuk mengatur ukuran dari stage, dan juga ukuran animasi pada saat dimasukkan dalam web. Satuannya bisa diubah pada ruler units.

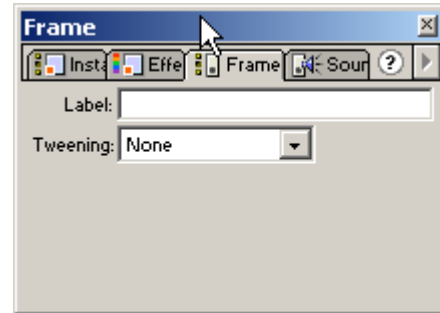
Backgroud color: untuk menentukan warna dari background

Sebaiknya anda harus melakukan penyettingan movie properties ini setiap akan membuat sebuah animasi.

Penggunaan panel frame

Seperti contoh yang ada pada bab sebelumnya, panel frame ini bisa digunakan untuk mengatur animasi dan pada bab ini akan kita bahas secara detail tentang kegunaanya.

Pada option tweening terdapat 2 pilihan animasi yaitu motion dan shape. Syarat dan fungsi kedua jenis animasi tersebut sangat berbeda sehingga harus disesuaikan dengan pemakaian.



Motion

Motion digunakan untuk menggerakkan diantara dua buah keyframe dengan syarat obyek yang ada didalam kedua keyframe tersebut sudah berupa symbol. Jika obyek tersebut tidak berupa symbol maka operasi ini tidak bisa dilakukan.



Obyek yang berupa symbol

Animasi tweening motion digunakan untuk membuat animasi yang berupa perubahan letak, warna, ukuran, dll. Animasi tweening motion tidak bisa melakukan animasi yang berupa perubahan bentuk, misal dari lingkaran menjadi kotak.

Dua buah keyframe yang akan diberi tweening motion harus berisi obyek yang hanya berasal dari satu symbol.

Contoh:

Obyek yang ada pada keyframe 1 dan pada keyframe 20 tidak boleh berasal dari symbol yang berlainan.



Misal kita membuat sebuah lingkaran pada frame 1 dan diubah ke symbol, kemudian kita insert blank key frame pada frame 20 dan kita gambar lingkaran yang sama seperti gambar frame 1 lalu diubah ke symbol. Hal ini tidak bisa dilakukan operasi tweening motion karena kedua gambar walaupun bentuknya sama tetapi berasal dari symbol yang berlainan.

Jadi langkah yang benar tidak membuat gambar yang baru tetapi mengkopi gambar yang ada pada frame 1 kedalam frame 20 dengan memilih menu insert key frame. Kemudian obyek yang ada pada frame 20 kita manipulasi warna, letak, dan

ukurannya dengan menggunakan panel effect sehingga terdapat perbedaan antara gambar yang ada pada keyframe 1 dengan keyframe 20.

Suatu frame yang sudah dikenai oleh tweening motion maka akan muncul panah yang menghubungkan keyframe pertama dengan yang kedua dan in-between frame diantara kedua keyframe berwarna ungu.



tanda ini menunjukkan bahwa motion sudah benar

jika kita melakukan kesalahan dalam membuat tweening motion, misalnya obyek belum diubah menjadi symbol maka kedua frame tidak lagi dihubungkan dengan anak panah tetapi dihubungkan oleh garis putus putus. Dan jika dicoba hasilnya tidak akan sesuai dengan yang kita inginkan.



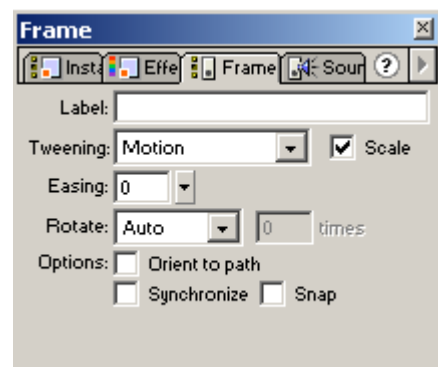
tanda ini menunjukkan bahwa motion salah

Pada saat kita membuat animasi dan muncul tanda salah tersebut maka yang harus kita lakukan adalah menggunakan tombol undo untuk mengulang langkah sebelumnya dan memperbaiki kesalahan yang sudah kita buat.

setting yang bisa dilakukan pada tweening motion adalah:

easing: untuk mengatur percepatan dari gerak gambar. Terdapat pilihan dari -100 sampai 100. misal kita menggerakkan gambar dari kiri ke kanan. Jika kita memilih easing lebih besar dari 0 maka gerakan gambar akan mengalami perlambatan, artinya gerakan semakin ke kanan akan semakin lambat. Begitu juga sebaliknya jika kita memilih easing kurang dari 0 maka gerakan gambar akan mengalami percepatan.

Rotate: untuk memutar gambar sambil bergerak. Misal kita menggerakkan gambar dari kiri ke kanan dan memilih rotate maka pada sambil bergerak ke kanan gambar



akan berputar. Option yang bisa kita pilih: CW (putaran searah jarum jam), CCW (putaran berlawanan jarum jam). Dan disebelahnya dapat kita isikan jumlah putaran yang diinginkan dalam satu kali bergerak.

Shape

Shape memiliki syarat yang berlawanan dengan tweening motion. Jika membuat tweening motion gambarnya harus berupa symbol, sedangkan tweening shape obyek tidak boleh berupa symbol. Jadi pada saat membuat obyek baru jika ingin diberikan animasi tweening shape maka obyek tidak perlu diubah menjadi symbol. Tweening shape bisa melakukan semua yang bisa dilakukan oleh tweening motion dan ditambah dengan kemampuan untuk merubah bentuk gambar, misal dari lingkaran menjadi persegi.



Obyek yang belum menjadi symbol

Suatu frame yang sudah dikenai oleh tweening shape Maka akan muncul panah yang menghubungkan keyframe pertama dan kedua, serta in-between frame diantara keduanya berwarna hijau muda.



tanda ini menunjukkan bahwa motion sudah benar

Jika kita melakukan kesalahan dalam membuat tweening shape, misalnya obyek diubah menjadi symbol maka kedua frame tidak lagi dihubungkan dengan anak panah tetapi dihubungkan oleh garis putus putus. Dan jika dicoba hasilnya tidak akan sesuai dengan yang kita inginkan.



tanda ini menunjukkan bahwa motion salah

Kesalahan menggunakan tweening shape umumnya adalah obyek yang digunakan untuk animasi adalah berupa symbol. Untuk mengubah obyek yang menjadi symbol dikembalikan menjadi obyek biasa, pilih menu **modify>break apart**.

Perlu diperhatikan bahwa sebelum melakukan kedua operasi animasi diatas, penunjuk frame atau playhead harus diletakkan pada frame yang pertama, karena jika tidak maka animasi tidak akan berjalan sesuai dengan yang kita inginkan.

CONTOH MEMBUAT ANIMASI SEDERHANA

- gambar berubah bentuk
- tulisan berubah menjadi tulisan lain
- gambar menghilang
- tulisan berputar

Gambar berubah bentuk

Contoh ini adalah contoh yang paling mudah yaitu dengan menggunakan tweening shape

1. Buat file baru dan buat sebuah obyek didalamnya, misal lingkaran dengan warna terserah. Untuk kali ini karena menggunakan tweening shape maka obyek tidak perlu diubah menjadi symbol. Gambar yang kita buat tersebut berada pada frame 1
2. Insert blank keyframe pada frame akhir animasi, misal 20 dengan mengklik kanan frame tersebut dan memilih menu insert blank keyframe.



3. Buat pada frame 20 tersebut sebuah gambar yang berbeda bentuk maupun warnanya dengan gambar pada frame 1, misal persegi empat



4. Sekarang kita sudah mempunyai dua buah keyframe dan didalamnya terdapat dua obyek yang berbeda, selanjutnya akan kita gerakkan diantara keduanya dengan menggunakan tweening shape. letakkan penunjuk frame pada frame 1 kemudian pilih menu **window>panel>frame** dan pilih option tweening shape.



Tulisan berubah menjadi tulisan lain

Untuk membuat tulisan yang berubah menjadi tulisan yang lain caranya hampir sama dengan contoh diatas tetapi dengan menambahkan fungsi break apart.

1. Buat file baru dan buat tulisan didalamnya. Blok tulisan tersebut kemudian pilih menu **modify>break apart**

belajar

tulisan yang telah di break apart


2. Insert blank keyframe di frame 20 dan buat tulisan yang lain. Kemudian pilih menu **modify>break apart**. Sebaiknya tulisan yang dibuat pada frame 20 mempunyai lebar dan tinggi yang tidak berbeda jauh dengan tulisan pada frame 1.
3. Letakkan penunjuk frame pada frame 1 dan kita perintahkan tweening shape.

belajar belajar flash flash

proses perubahan tulisan secara perlahan

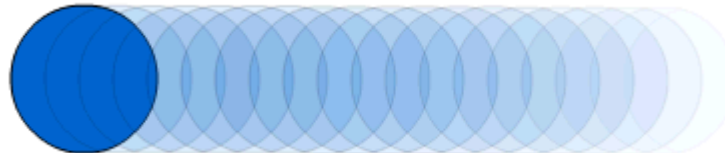
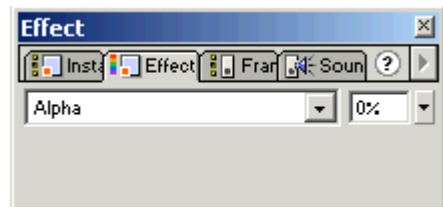
Gambar tampak menghilang

Contoh berikut ini adalah membuat gambar yang menghilang secara perlahan dengan menggunakan fasilitas alpha yang ada dalam panel effect.

1. Buat file baru kemudian dan sebuah obyek didalamnya, misal lingkaran 
2. Ubah obyek tersebut menjadi symbol dengan cara memblok obyek dan pilih menu **insert>convert to symbol**. Pilih option grafik atau movieclip
3. Kopi gambar yang ada pada frame 1 ke dalam frame 20 dengan cara klik kanan frame 20 dan pilih menu insert keyframe.



4. Sekarang gambar yang ada pada frame 20 kita hilangkan dengan menggunakan effect alpha. Klik terlebih dahulu obyeknya kemudian pilih menu **window>panel>effect**. Pada panel effect tersebut pilih option alpha dan isikan setting transparansinya menjadi 0% sehingga gambar menjadi menghilang.
5. kembalikan penunjuk frame ke frame 1 dan kita gerakkan gambar dengan menggunakan tweening motion pada panel frame.



Tulisan berputar

Kita akan membuat tulisan yang tampak berputar dengan sumbu garis vertikal dengan menggunakan fungsi scale.

1. buat file baru dan buat sebuah tulisan didalamnya.

belajar

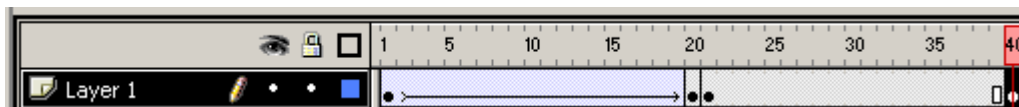
2. insert key frame pada frame dua puluh



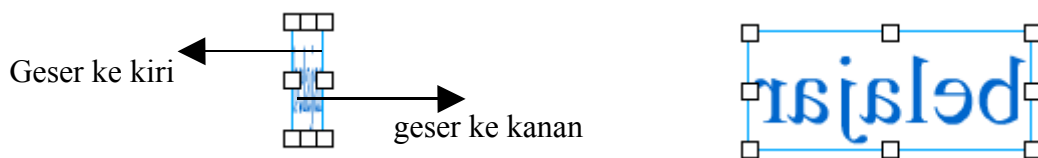
3. kurangi lebar dari tulisan yang ada pada frame 20 sehingga hampir menyatu membentuk sebuah garis dengan menggunakan scale. Caranya klik kanan tulisan tersebut dan pilih menu scale. Usahakan tulisan yang diperkecil tersebut letaknya ditengah dari tulisan sebelumnya.



4. kembali keframe 1 dan berikan tweening motion
5. selanjutnya kita buat tulisan kembali membesar dengan bentuk yang terbalik. Insert keyframe pada frame 21, sehingga gambar yang ada pada frame 20 terkopi ke frame 21
6. insert keyframe lagi pada frame 40.



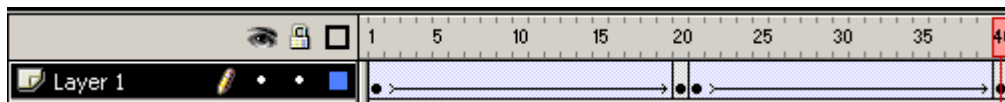
7. sekarang kita ubah tulisan yang ada pada frame 40. klik kanan tulisan dan pilih menu scale.
8. geser sisi sebelah kiri ke arah kanan, dan sisi sebelah kanan ke arah kiri sehingga menghasilkan tulisan yang terbalik.



hasilnya

usahakan lebar dari tulisan yang terbalik tersebut sama dengan tulisan yang dibuat pertama kali dan terletak pada tempat yang sama

9. kembali ke frame 21 dan gerakkan dengan menggunakan tweening motion



10. animasi diatas sudah bisa dicoba, tetapi masih belum sempurna. Tulisan berputar hanya 180⁰ sehingga masih perlu dilanjutkan ke frame berikutnya agar tulisan tampak berputar 360⁰ penuh dengan cara yang hampir sama seperti contoh diatas.

ANIMASI FRAME BY FRAME

- konsep animasi frame by frame
- penggunaan onion skinning

Konsep animasi frame by frame

Jika kita bicara tentang dunia nyata, maka setiap gerakan tergantung dengan lingkungan. Contohnya pelari tidak akan berlari dengan kecepatan konstan. Untuk membuat animasi yang efektif kita harus memperhatikan aspek nyata tersebut. Kita bisa membuat animasi yang bergerak secara konstan namun hal itu tidak akan menghasilkan gambar yang menunjukkan keadaan sebenarnya. Penggunaan animasi sederhana seperti yang telah diajarkan pada bab sebelumnya tidak bisa digunakan untuk membuat animasi yang mempunyai gerakan alamiah.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dapat kita gunakan animasi frame by frame, karena dengan animasi tersebut kita bisa membuat gerakan sesuai dengan keinginan kita.

Kerugian dalam pembuatan animasi frame by frame adalah kita harus mengisikan gambar satu persatu pada tiap tiap frame sehingga membutuhkan waktu yang lama. Untuk itu dalam membuat sebuah animasi, tidak perlu menggunakan animasi frame by frame untuk keseluruhan animasi tetapi hanya bagian bagian yang diperlukan saja, sedangkan bagian yang lainnya dapat kita gunakan tweening motion atau shape. Jadi dalam keseluruhan sebuah animasi merupakan gabungan dari animasi frame by frame, tweening motion, dan tweening shape.

Tidak seperti animasi tweening, animasi frame demi frame meletakkan satu key frame pada setiap framennya dan tidak menggunakan in-between frame. Untuk membuatnya kita harus memasukkan satu persatu keyframe pada setiap frame.



tiap tiap frame terdapat keyframe

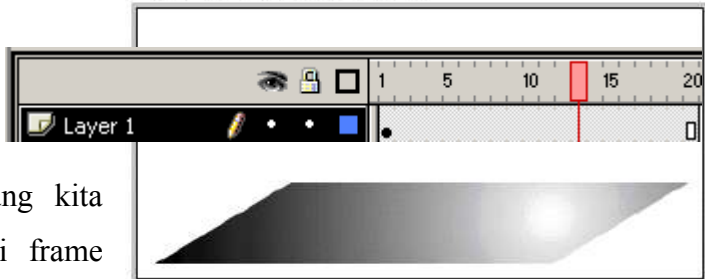
kita bisa memasukkan keyframe secara berurutan dari frame yang pertama, kedua, dan seterusnya. Caranya seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu dengan mengklik kanan dan memilih menu insert keyframe, atau insert blank key frame sesuai dengan keperluan.

Sekarang kita akan belajar membuat animasi frame by frame melalui sebuah contoh sederhana yaitu animasi sebuah bola yang memantul pada lantai. kita buat layer pertama berisi instance dari simbol yang bernama Floor. Kita perlu meletakkan lantai dimana bola kita akan memantul. Lantai kita tidak akan bergerak sehingga kita hanya perlu menyimpan informasi tentang instance Floor dalam beberapa frame, misal 20 frame. Untuk melakukannya buat sebuah gambar lantai pada frame 1 dan kita kopi gambar yang ada pada frame 1 tersebut ke dalam frame 2 hingga 20. Caranya dengan mengklik kanan frame 1 dan pilih menu insert frame.

Perbedaan antara insert frame dengan insert key frame adalah dengan insert frame kita hanya mengkopi gambar yang ada pada keyframe kedalam frame berikutnya sesuai dengan jumlah yang kita inginkan dan diakhir dari frame tersebut kita tidak membuat sebuah keyframe baru. Dengan menggunakan insert frame maka keyframe hanya ada pada frame 1, sehingga jika kita mengedit gambar yang ada pada frame 1 maka gambar yang ada pada frame lainnya juga ikut berubah.



layer 1 bernama floor dan key frame 1 terisi karena terdapat instance dari simbol Floor



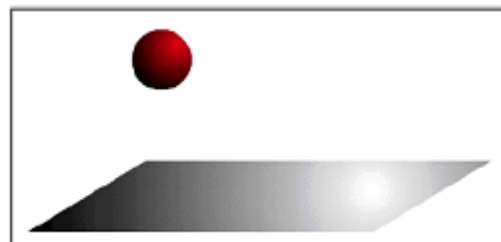
instance Floor di dalam stage

Kita sekarang memerlukan layer baru untuk membuat ball dan menganimasikannya. Kita buat layer baru kemudian kita ubah namanya menjadi "ball". Dan secara otomatis layer kedua tersebut sudah memiliki 20 frame namun dengan key frame yang masih kosong karena menduplikasi layer sebelumnya.

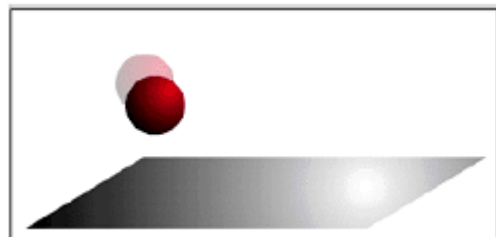


layer baru menduplikasi frame dari layer sebelumnya

Kita perlu membuat gambar bola ke dalam stage untuk mengisi key frame dari layer "ball" pada frame 1.





Selanjutnya insert key frame pada frame 2 sehingga mengkopi gambar yang ada pada frame 1 kedalam frame 2. kita geser gambar bola yang ada pada frame 2 tersebut sedikit ke bawah.

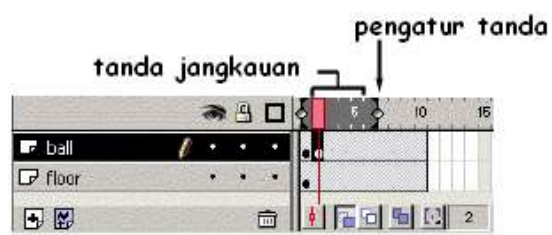


Insert key frame dilanjutkan terus hingga seluruh frame terisi semua dan kita mengkopi gambar bola kedalam tiap tiap frame dan kita gerakkan bola tersebut satu persatu dan kita buat agar bola tampak memantul.

Menggunakan Onion Skinning

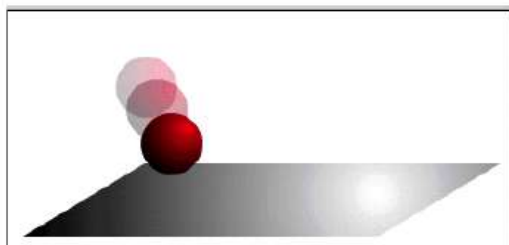
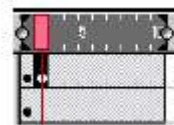
Dalam pembuatan animasi frame by frame kita bisa menggunakan fasilitas onion skinning. Dengan onion skinning kita bisa melihat keadaan dari

key frame sebelumnya atau sesudahnya dari satu frame tertentu. Untuk mengaktifkan fungsi onion skinning, klik salah satu tombol onion skinning yaitu Onion skinning button  atau Onion skinning outline button  yang terletak pada bagian bawah time line. Perbedaan antara onion skinning dan onion skinning outline adalah pada onion skinning outline keadaan key frame sebelumnya muncul dalam bentuk garis luar (outline).

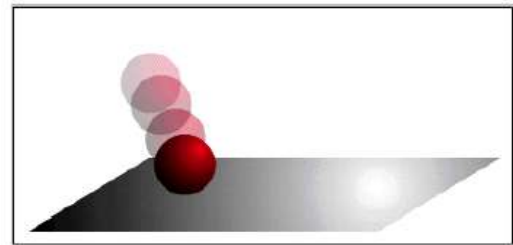


Kita juga bisa mengatur jangkauan frame yang akan ditampilkan dalam onion skinning dengan menggeser pengatur tanda dari onion skinning.

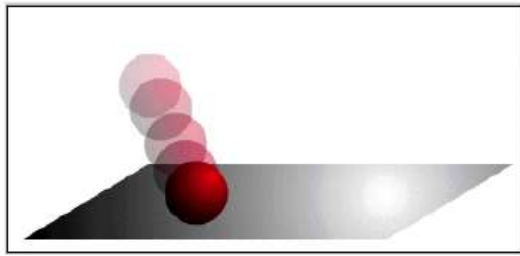
Atur sehingga onion skinning mencakup 20 frame yang kita buat.



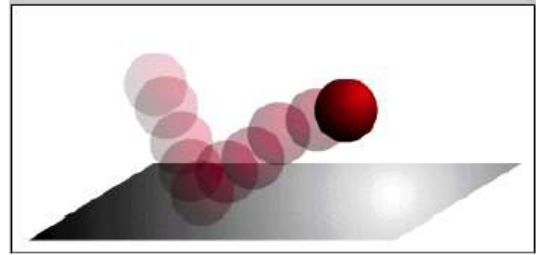
posisi bola pada frame ke-3



posisi bola pada frame ke-4



posisi bola pada frame ke-5. sekarang kita perlu
menggerakkan bola ke atas



posisi bola pada frame ke-10. animasi frame
demi frame

Keuntungan dari animasi frame by frame ini dibandingkan dengan tweening adalah kita bisa mengedit gambar yang ada dalam tiap frame sesuai dengan keinginan kita sehingga kita lebih bebas dalam berkreasi.

Contoh diatas adalah contoh yang paling sederhana dalam pembuatan animasi frame by frame. Sebenarnya pembuatan animasi tersebut tidak sesederhana seperti yang dicontohkan karena umumnya gerakan gerakan yang digunakan sangat kompleks contohnya seperti dalam pembuatan film kartun.

PEMBUATAN TOMBOL

- mengubah obyek menjadi tombol
- memanipulasi tombol

Didalam flash diberikan fasilitas yang sangat banyak untuk pembuatan tombol sehingga kita bisa membuat tombol yang interaktif yang berbeda dengan tombol tombol yang ada pada umumnya. Tombol bisa kita gunakan untuk membuat link dari satu halaman ke halaman yang lain atau juga digunakan untuk untuk fungsi fungsi yang lain yang bisa membuat web kita menjadi lebih interaktif.

Mengubah obyek menjadi tombol

Agar suatu obyek bisa berubah menjadi tombol dan diberi fasilitas fasilitas yang berhubungan dengan tombol maka obyek tersebut harus diubah terlebih dahulu menjadi symbol button. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka obyek

tersebut tidak akan berfungsi sebagai tombol dan tidak akan bisa dimanipulasi karena semua fasilitas fasilitas yang diberikan oleh flash akan tertutup.

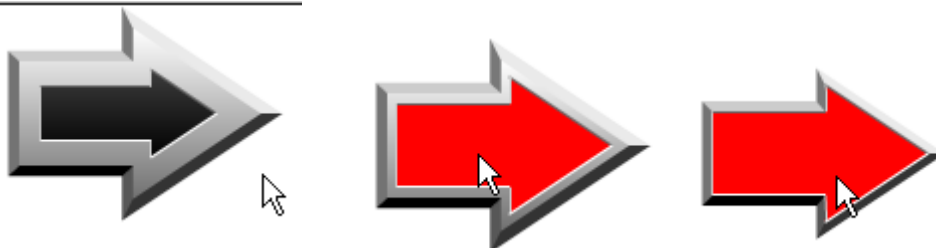
Untuk mengubah suatu obyek menjadi tombol maka blok terlebih dahulu obyek yang akan dijadikan tombol lalu pilih menu **insert>convert to symbol** dan pilih menu **button**. Setelah hal tersebut dilakukan maka obyek tersebut sudah menjadi sebuah symbol button dan obyek tersebut diberi fasilitas segala sesuatu yang berhubungan dengan tombol. Tanda bahwa obyek tersebut telah dikonversi ke dalam symbol yaitu muncul garis tepi persegi yang berwarna biru muda.



obyek lingkaran yang telah diubah menjadi symbol button

Memanipulasi tombol

Sekarang akan kita pelajari apa saja yang dapat kita lakukan terhadap obyek yang telah diubah menjadi symbol button. Tombol yang interaktif biasanya bisa berubah ubah sesuai dengan kondisi dari mouse. Misal jika mouse berada diatas tombol maka bentuk atau warna tombol berubah. Kemudian jika tombol diklik maka warna atau bentuk akan berubah lagi ke yang lainnya.



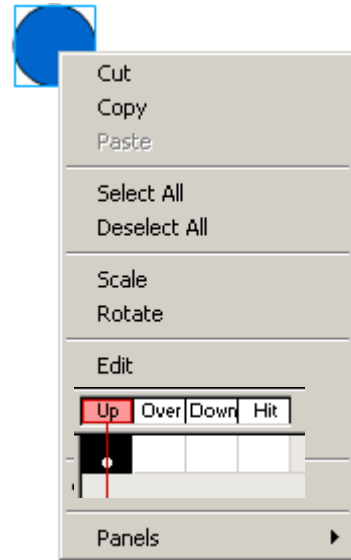
mouse diluar tombol

mouse diatas tombol

mouse menekan tombol

Kita bisa membuat hal seperti diatas dengan sangat mudah terhadap symbol button. Untuk membuatnya klik kanan tombol yang akan dimanipulasi, kemudian pilih menu edit

Jika kita sudah memilih option edit maka obyek tombol yang kita klik tersebut akan masuk ke ruangan tersendiri khusus untuk memanipulasi tombol yang kita pilih tersebut.



didalam edit stage tersebut dibagian timeline bentuknya berubah menjadi seperti disamping

Ditempat tersebut terdapat empat pilihan frame yaitu up, over, down, hit.

Up : bentuk tombol pada saat mouse berada di luar tombol

Over : bentuk tombol pada saat mouse berada diatas tombol

Down : bentuk tombol pada saat mouse menekan tombol

Hit : untuk menentukan luas area dari tombol

Kita bisa memasukkan bentuk bentuk atau warna yang berbeda beda terhadap setiap frame diatas.

Khusus untuk frame hit tidak akan muncul dalam hasilnya. Pada saat mouse berada didaerah tombol maka pointer dari mouse yang sebelumnya berbentuk panah akan berubah menjadi bentuk tangan. Ini artinya bahwa kita bisa menekan tombol tersebut dan akan menjalankan perintah tertentu. Luas dan bentuk dari daerah tombol yaitu pada saat pointer mouse berubah menjadi bentuk tangan ditentukan oleh bentuk dan luas daerah yang diberikan pada frame hit. Luas area dari frame hit bisa lebih luas atau lebih sempit dari area dari tombol tergantung dari kebutuhan. Jika pada frame hit ini tidak diisi maka secara default ukuran dari area tombol akan sama dengan ukuran tombol itu sendiri.

Agar lebih jelas akan kita lakukan praktek membuat tombol sederhana dan memanipulasi bagian up, over, down, dan hit. Pertama buat halaman yang baru dan buat obyek didalamnya, misal lingkaran. Lingkaran tersebut akan kita

gunakan sebagai tombol, untuk itu lingkaran diblok lalu pilih menu **insert>convert to symbol** dan pilih kedalam symbol button.

selanjutnya akan kita manipulasi tombol tersebut dengan mengklik kanan dan pilih menu edit

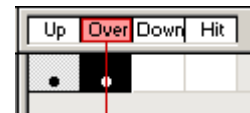


dibagian time line akan muncul keyframe pada bagian up dan frame yang lain masih kosong itu artinya adalah obyek yang



kita buat pertama kali sebagai tombol secara default akan menjadi bagian up yaitu keadaan tombol pada saat mouse berada diluar area tombol. Kita bisa juga mengganti bentuk atau warna tombol pada bagian up.

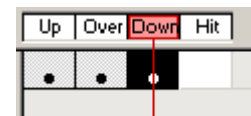
Selanjutnya akan kita isi bagian over yang sebelumnya masih kosong. Jika kita ingin menggunakan obyek sama dengan pada up maka kita isikan keyframe



pada over, caranya dengan mengklik kanan frame over dan pilih menu insert keyframe. Setelah hal tersebut dilakukan maka akan muncul obyek yang sama pada frame over.

Jika kita hanya melakukan sampai disini saja maka setelah dicoba tidak akan tampak perbedaannya karena gambar yang kita buat pada bagian up dan bagian over sama bentuk dan warnanya sehingga pada saat mouse berada diluar tombol dan pada saat didalam tombol akan sama dan tidak menunjukkan perubahan. Untuk itu agar terjadi perbedaan maka kita ubah tombol yang ada dibagian over. Perubahannya bisa berupa warna atau bentuk.

Langkah yang sama juga kita lakukan pada bagian down, yaitu bentuk tombol pada saat mouse mengklik pada tombol. Disini juga bisa kita ubah bentuk atau warna sesuai dengan keinginan.



Untuk frame hit sebaiknya luas dari area tombol sebaiknya sama atau hampir sama dengan ukuran tombol pada up, over, down karena jika ukurannya lebih besar atau lebih kecil maka akan membingungkan pemakai.

Jika sudah selesai memanipulasi tombol maka kita akan kembali ke halaman utama dengan mengklik tombol scene1 yang berada disebelah kanan atas dari timeline.

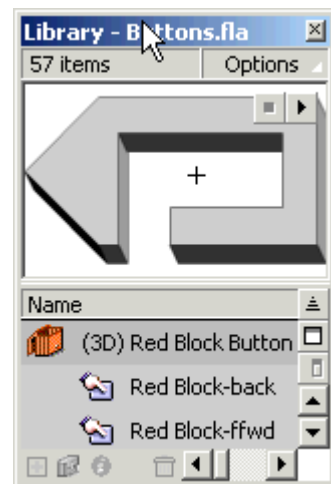


Untuk mencoba apakah yang kita buat sudah berhasil atau belum maka pilih menu **control>test movie**. Jika langkah yang kita buat sudah benar maka pada saat mouse diluar tombol dan pada saat didaerah tombol atau pada saat mengklik tombol akan menunjukkan perbedaan.

Flash juga menyediakan tombol tombol yang sudah jadi dan sudah memiliki frame up, over, dan down. Untuk menggunakannya pilih menu **window>common library** sehingga muncul library yang berisi berbagai macam pilihan tombol yang bisa digunakan. Untuk mengambil tombol tersebut pilih salah satu tombol, drag gambar tombolnya kearah halaman utama dan letakkan ke daerah sesuai yang diinginkan.

Tombol tersebut sudah dalam bentuk jadi, jika kita coba dengan memilih menu **control>test movie** maka tombol tersebut akan menunjukkan perubahan pada saat mouse diluar tombol, diatas tombol, atau mengklik tombol.

Tombol yang disediakan oleh flash pilihannya tidak terlalu banyak, dan kebanyakan digunakan dalam web web yang lain sehingga jika kita juga menggunakan tombol tersebut maka web kita tidak akan mempunyai ciri khas tersendiri. Untuk itu sebaiknya dalam web kita gunakan tombol yang kita buat sendiri dengan menggunakan ciri khas dan kreativitas sendiri.



PENGGUNAAN GUIDE LAYER

- pengertian guide layer
- cara penggunaan guide layer
- contoh penggunaan guide layer


Pengertian guide layer

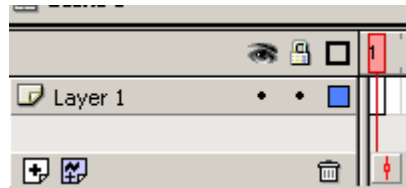
Jika kita membuat gerakan obyek dengan menggunakan motion tween biasa maka gerakan dari obyek akan membentuk gerakan yang mengikuti garis lurus dari obyek yang pertama menuju obyek yang terakhir. Dengan menggunakan Guide layer kita bisa membuat gerakan dari obyek mengikuti lintasan tertentu sesuai dengan yang kita tentukan.

Lintasan yang kita buat harus diletakkan dalam sebuah layer yang dinamakan dengan guide layer. Layer tersebut khusus digunakan untuk lintasan dari suatu obyek. Lintasan yang berada didalam guide layer tidak akan muncul pada saat animasi di publish karena guide layer hanya berfungsi sebagai pemandu.

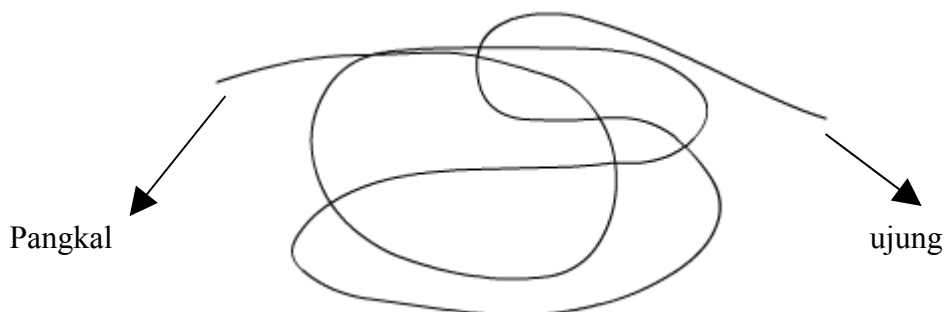
Jika kita meletakkan obyek apapun kedalam guide layer juga tidak akan tampak pada saat animasi dipublish.

Cara penggunaan guide layer

Guide layer dapat kita munculkan dengan mengklik tanda  yang berada pada timeline bagian kiri bawah.



Setelah guide layer terbentuk maka bisa dibuat lintasan di layer tersebut sesuai dengan yang kita inginkan. Lintasan dapat dibuat serumit apapun tapi yang perlu diingat adalah bahwa lintasan tersebut harus mempunyai pangkal dan ujung dan jangan sampai pangkal dan ujung lintasan bersatu, karena obyek akan bergerak menurut lintasan yang berawal dari pangkal hingga ke ujung.

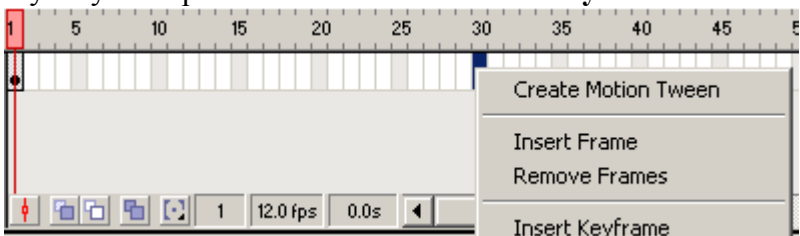


Agar sebuah obyek dapat mengikuti lintasan yang kita buat maka obyek tersebut harus diubah ke dalam symbol terlebih dahulu yaitu menjadi grafik atau movie clip. Kemudian kita tentukan panjang atau jumlah frame dari lintasan yang akan digunakan oleh obyek mengikuti lintasan yang sudah dibuat. Kita buat keyframe di awal dan akhir frame, obyek yang berada di awal frame kita letakkan pada pangkal lintasan dan obyek yang berada di akhir frame kita letakkan diujung frame. Kemudian kita gerakkan kedua obyek tersebut dengan menggunakan tweening motion.


Contoh penggunaan guide layer

Agar lebih jelas maka akan kita coba langkah satu persatu dari awal hingga akhir dalam pembuatan motion guide ini.

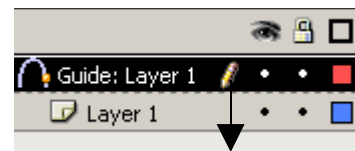
1. buat obyek yang sederhana yang akan kita gerakkan dengan menggunakan guide layer, misal sebuah lingkaran
2. ubah obyek tersebut menjadi symbol grafik atau motion tween dengan cara blok obyeknya dan pilih menu **insert>convert to symbol**

3.  obyek yang kita buat tersebut

berada di frame kesatu, kemudian kita tentukan frame akhir dari animasi. Jumlah frame tergantung dari kebutuhan, biasanya disesuaikan dengan panjang lintasan dan lama waktu yang dibutuhkan. Dalam contoh ini kita buat frame akhirnya adalah 30, klik kanan di frame tersebut dan pilih menu insert keyframe. Maka akan muncul obyek yang sama di frame ke tiga puluh tersebut.

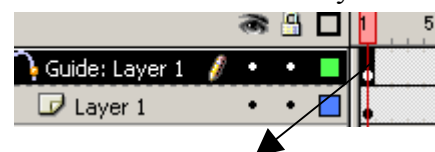
4. buat guide layer dengan menekan tombol guide layer  sehingga muncul layer yang baru.

5. sekarang kita akan bekerja di guide layer dan pastikan bahwa aktif layer yaitu tanda yang berbentuk pena berada di guide layer



aktif layer

6. buat lintasan sesuai dengan kebutuhan di layer tersebut dan di frame pertama



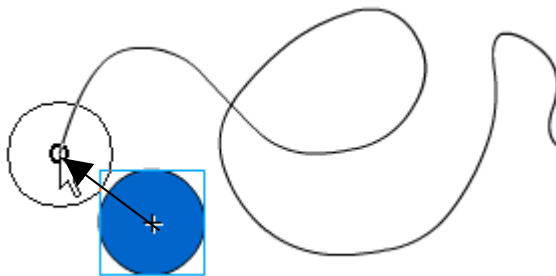
letak frame dari lintasan

7. setelah lintasan selesai dibuat kita kembali bekerja di layer satu dan pindahkan aktif layer ke layer satu. Pada layer tersebut dan frame yang pertama kita gerakkan obyek menuju pangkal dari lintasan. Pada saat menggerakkan pastikan bahwa tombol snap to object yang berada dibagian option dalam keadaan aktif karena snap to object membantu agar object lebih mudah menempel pada lintasan.

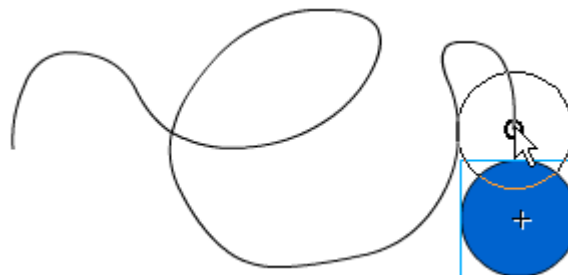


snap to object

8. letakkan pusat dari obyek tepat berada di pangkal dari lintasan. Jika letaknya sudah tepat akan muncul lingkaran kecil di pusat obyek. Jika lingkaran kecil tersebut masih belum tampak berarti letak obyek belum tepat berada di pangkal lintasan.

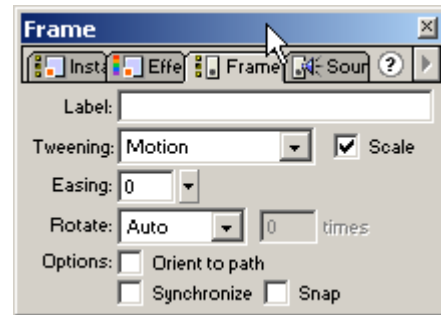


9. kemudian kita pindah ke frame yang terakhir yang dalam contoh ini adalah frame 30 dan ditempat tersebut terdapat keyframe. Sama seperti langkah pada nomor 8, kita letakkan pusat dari obyek tepat pada ujung lintasan.



10. Selanjutnya kita cek, apakah letak obyek sudah sesuai dengan yang diharapkan. Untuk itu klik frame yang pertama, dan obyek harus berada di pangkal tali. Kemudian klik frame yang terakhir dan obyek harus berada di ujung tali

11. jika letaknya sudah benar maka akan kita gerakkan obyek tersebut mengikuti lintasan yang sudah dibuat. Sebelum digerakkan, pastikan bahwa penunjuk frame harus berada di frame yang pertama dan aktif layer berada di layer 1.



Kemudian gunakan panel frame dan pilih tweeningnya motion.

12. setelah dipilih motion maka frame pada layer 1 muncul tanda panah dari frame



satu ke frame tiga puluh. Itu

berarti sudah ada gerakan dari frame 1 ke frame 30

Jika yang muncul adalah tanda garis putus putus seperti dibawah maka menunjukkan ada kesalahan dalam langkah yang kita buat dan tidak akan ada gerakan obyek dari frame 1 hingga frame 30. Kita harus mencari dimana letak kesalahannya dan jika sudah ditemukan dan diperbaiki maka tanda garis putus putus akan berubah menjadi tanda panah.



13. selanjutnya kita coba hasilnya dengan memilih menu **control>test movie**. Jika obyek bergerak mengikuti lintasan yang kita buat berarti kita sudah berhasil dalam menggunakan guide layer.

Ada kemungkinan bahwa gambar tidak bergerak mengikuti lintasan yang sudah kita tentukan, berarti ada kesalahan pada langkah langkah yang kita buat sebelumnya. Umumnya kesalahannya adalah pusat dari obyek tidak tepat berada pada ujung atau pangkal lintasan. Untuk itu perlu dicek kembali apakah letak obyek sudah benar atau belum.

Langkah langkah yang baru kita pelajari diatas tidak perlu dihapalkan karena langkah tersebut hanya sebagian dari penggunaan guide layer. Jika kita sudah memahami konsepnya maka langkah tersebut dapat kita lakukan tanpa harus menghafalnya.

PENGGUNAAN MASK

- pengertian mask
- cara penggunaan mask
- contoh penggunaan mask

Pengertian mask

Mask yang artinya adalah penutup mempunyai fungsi sesuai dengan namanya yaitu untuk menutupi suatu layer. Mask dapat diterapkan kepada suatu layer dan layer yang sudah dikenai mask bisa berfungsi untuk menutupi layer dibawahnya. Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh dibawah ini

1. ***PUSTENA***

tulisan sebelum dikenai mask

2. **PU**
3. **JS**
4. **EN**

setelah dikenai mask

contoh tersebut menampilkan suatu lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan.

Tulisan yang muncul hanya yang dilalui oleh lingkaran tersebut.

Cara pembuatan contoh diatas adalah sangat mudah

Pertama anda membuat tulisan yang akan dikenai mask



PUSTENA

Kemudian tambahkan layer baru dan buat dilayer tersebut animasi sederhana misal sebuah

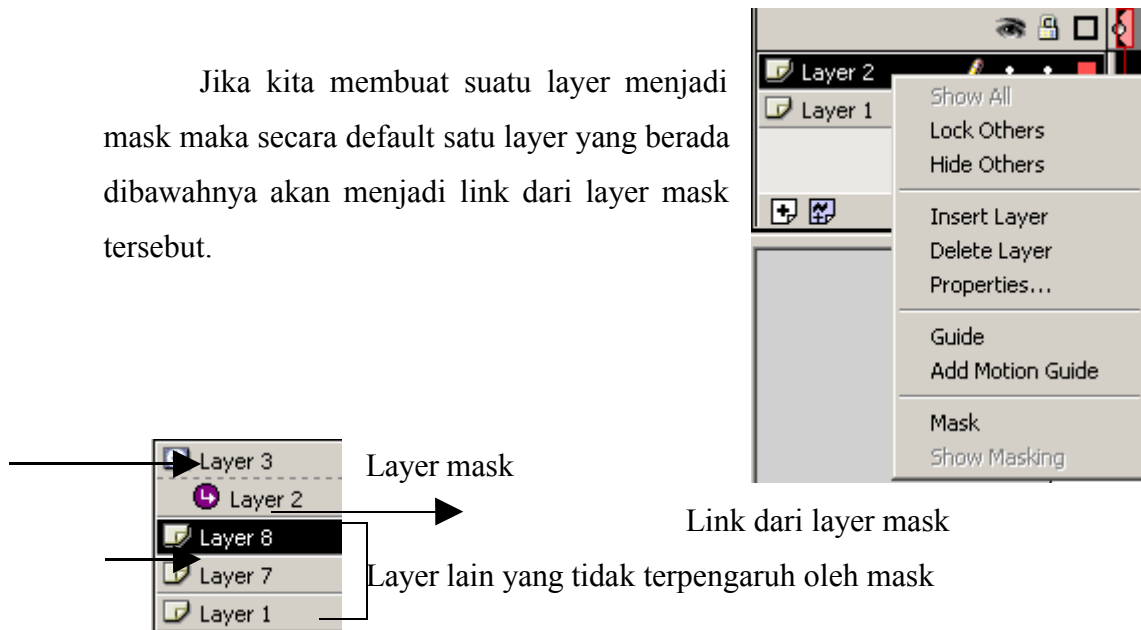


lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan dan gerakan tersebut menutupi tulisan dari awal hingga akhir tulisan. Selanjutnya layer yang dimiliki oleh animasi lingkaran gunakan sebagai mask dan gunakan tulisan sebagai link dari mask tersebut. Maka terbentuklah animasi seperti contoh diatas.

Cara penggunaan mask

Untuk membuat sebuah layer menjadi mask, klik kanan layer yang diinginkan kemudian pilih menu mask. Jika sebuah layer sudah dikenai mask maka akan muncul tanda  pada layer tersebut. Dan layer yang mempunyai link terhadap layer mask muncul tanda . Layer yang mempunyai link terhadap suatu layer mask bisa lebih dari satu.

Jika kita membuat suatu layer menjadi mask maka secara default satu layer yang berada dibawahnya akan menjadi link dari layer mask tersebut.




Layer yang tertutupi oleh mask adalah layer link dari mask tersebut sedangkan layer yang lain tetap seperti biasa tidak terpengaruh oleh adanya mask. Seperti contoh diatas, layer 3 sebagai layer mask, layer 2 sebagai layer link dari mask, dan layer 8,7,1 tidak terpengaruh oleh mask.

Jumlah dari link bisa ditambah atau dikurangi sesuai dengan kebutuhan. Caranya untuk merubah suatu layer menjadi link dari mask diatasnya maka pilih menu **modify>layer** kemudian beri tanda cek pada *type: masked*.

Contoh penggunaan mask

Pemahaman dari konsep tentang mask ini akan lebih mendalam jika kita mencobanya. Untuk itu kita akan mencoba membuat contoh salah satu penggunaan mask yang sederhana.

1. buat tulisan pada layer 1 yang nantinya akan ditutupi oleh mask **PUSTENA**
2. tentukan frame akhir dari animasi, jumlahnya terserah dalam contoh ini kita buat frame akhirnya adalah 30. kemudian insert key frame dengan mengklik kanan frame tersebut dan pilih menu insert key frame

3. buat layer yang baru yang letaknya diatas layer yang pertama.
4. buat sebuah animasi sederhana di layer baru tersebut. Animasinya berupa lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan. Akhir frame dari animasi sebaiknya sama dengan akhir frame dari layer yang pertama yaitu 30. Cara membuat gerakan dari lingkaran sudah dijelaskan pada bab sebelumnya
5. setelah selesai membuat gerakan lingkaran, klik kanan layer dari lingkaran dan pilih menu mask sehingga muncul tanda . Secara otomatis layer 1 akan menjadi link dari mask.
6. coba hasilnya dengan memilih menu **control>test movie**. Hasilnya adalah lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan, tetapi lingkarannya tidak lagi berwarna seperti yang kita buat sebelumnya tetapi menjadi transparan dan memunculkan tulisan pada saat dilalui oleh lingkaran tersebut.
7. perhatikan gambar disamping, pada saat kita memberikan perintah mask pada suatu layer maka layer mask dan layer link tidak bisa dirubah lagi karena layernya dikunci. Tandanya muncul gambar kunci disebelah layer mask dan layer link. Jika kita ingin mengedit gambar yang kita buat pada layer mask atau layer link maka hilangkan gambar kunci yang ada di tiap layer. Setelah selesai mengedit, kembalikan gambar kuncinya karena jika kedua layer tersebut tidak dikunci pada saat dijalankan maka mask tidak akan berfungsi



MEMASUKKAN SUARA DALAM ANIMASI

- library sound
- memasukkan suara dalam animasi
- penggunaan panel sound
- memasukkan sound ke dalam tombol

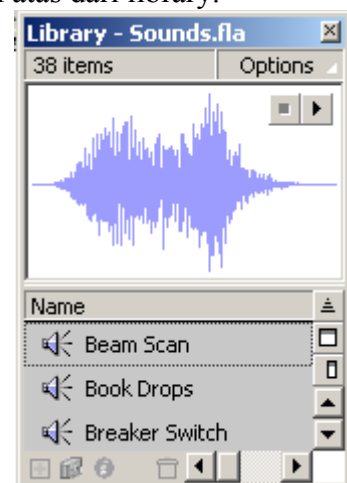
Inilah salah satu keunggulan dari flash dan tidak bisa dilakukan oleh program animasi ataupun script yang lain yaitu memasukkan suara dalam animasi. Suara yang dimasukkan adalah berupa file file yang khusus untuk suara seperti contohnya mp3, waf, wma, vqf, dll. File file suaran tersebut bisa kita buat sendiri atau mengambil dari yang sudah ada. Misalnya kita potong dari sebuah lagu.

Yang harus dipertimbangkan adalah ukuran dari file suara tersebut, umumnya ukuran file dari suara cukup besar. Sebagai contoh lagu dalam bentuk file mp3 yang lama waktunya 3 menit ukuran filenya adalah 2,7 megabyte. Akan sangat tidak mungkin jika file tersebut dimasukkan ke dalam sebuah web karena tidak ada sebuah web yang ukuran satu halamannya mencapai 2,7 megabyte. Untuk itu kita menggunakan file yang ukurannya relatif kecil seperti contohnya vqf, wma, dll. Dan suara yang kita masukkan jangan terlalu lama waktunya karena ukuran file dari suara ditentukan oleh lamanya waktu dari suara tersebut. Web web yang ada saat ini umumnya memasukkan suara yang waktunya pendek,

misalnya mempunyai waktu 5 detik, tetapi diulang secara terus menerus sehingga dapat melakukan banyak penghematan ukuran file.

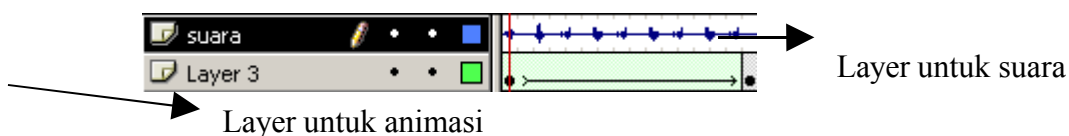
Library sound

Flash juga menyediakan berbagai contoh suara yang ukurannya relatif kecil dan waktunya juga pendek sehingga kita tidak perlu berpikir lagi jika ingin memakainya. Untuk melihat contoh dari suara yang diberikan flash pilih menu **window>common library>sound** sehingga muncul pilihan pilihan suara. Untuk mencobanya, klik tanda play yang ada di ujung kanan atas dari library.



Memasukkan suara ke dalam animasi

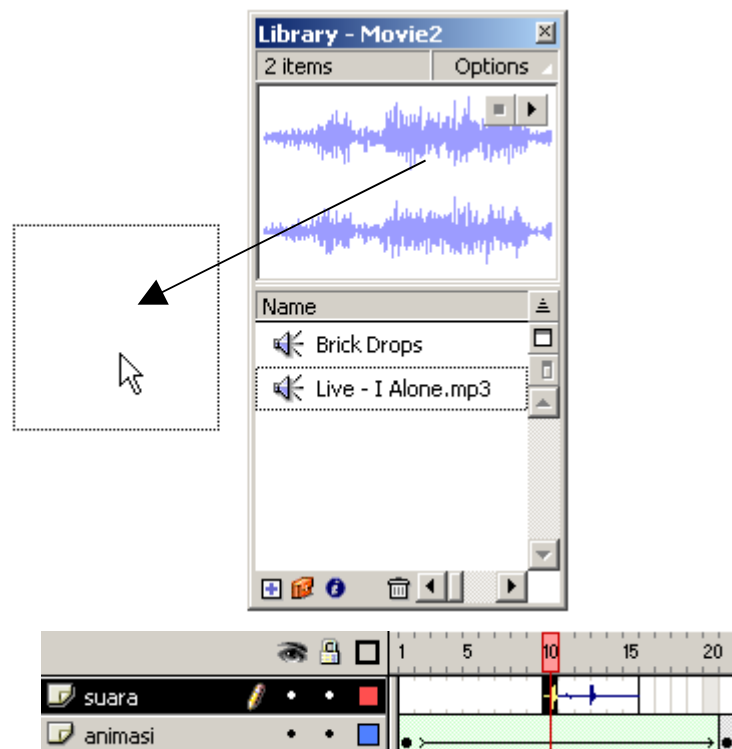
Jika kita ingin menggabungkan suara dengan animasi maka kita harus memasukkan suara tersebut kedalam timeline dan kita siapkan sebuah layer khusus untuk suara agar tidak rancu dengan layer yang digunakan untuk animasi.



Cara memasukkannya adalah sebagai berikut:

1. tentukan terlebih dahulu diframe dan layer yang mana akan kita letakkan suara dan insert keyframe ditempat tersebut. Hal ini sangat penting karena akan menentukan kapan suara akan dimulai pada saat animasi berjalan.

2. drag suara yang ada dalam library sound ke dalam stage yang telah ditentukan frame dan layernya.



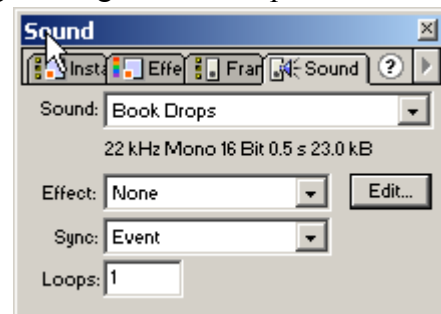
Seperti contoh diatas, suara diletakkan pada layer dua, frame 10. ketika animasi dijalankan maka gambar bergerak dari frame 1 ke frame 20. pada saat bergerak dari frame 1 hingga 9 masih belum muncul suara. Suara baru muncul pada saat animasi memasuki frame ke 10 dan seterusnya. Lamanya suara muncul tergantung dari lama waktu suara yang dimasukkan serta perulangannya dan tidak tergantung dari frame. Walaupun animasi sudah berhenti pada frame ke 20 jika suara belum habis waktunya maka suara akan tetap berlanjut hingga selesai.

Dari contoh diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum memasukkan suara kita harus menentukan terlebih dahulu, pada saat diframe ke berapa suara akan kita munculkan dan berapa lama suara itu akan muncul.

Penggunaan panel sound

Pengaturan segala hal yang berhubungan dengan suara dapat dilakukan pada panel sound. Berikut ini penjelasan dari tiap tiap option dalam panel sound.

sound: berisi suara suara yang ada dalam library kita. Jika kita belum memasukkan suara dalam library maka bagian ini akan kosong.



Effect: untuk mengatur efek dari suara yaitu pengaturan keseimbangan kiri dan kanan dari speaker.

sync: singkatan dari synchronisation digunakan untuk mengatur suara didalam frame. Ada 4 option yang bisa dipilih:

Event: suara akan mulai pada frame dimana sound tersebut berada. Tetapi lama dari suara ini tidak tergantung dengan panjang frame. Jika frame berhenti dan suara belum habis waktunya maka suara tersebut akan terus melanjutkan hingga selesai.

Stop digunakan untuk menghentikan suara pada frame yang kita inginkan, walaupun suaranya belum waktunya untuk berhenti.

Start fungsinya hampir sama dengan event, bedanya adalah pada saat diberikan perintah stop di frame tertentu dan suara diberikan lagi ke frame selanjutnya pada start suara akan memulai dari awal lagi, sedangkan jika menggunakan event maka suara akan melanjutkan suara yang tidak selesai karena diberikan perintah stop pada frame sebelumnya.

Stream digunakan untuk memasukkan suara yang bisa dipengaruhi oleh frame.

Jika animasi sudah berada pada frame terakhir dan animasi berhenti maka suara juga ikut berhenti.

Loop: digunakan untuk menentukan berapa kali suara tersebut diulang. Jika loop diset 0 maka suara hanya berbunyi sekali.

Kita bisa membuat sendiri suara yang kita inginkan dengan menggunakan software tertentu tentang atau bisa juga mengambil dari file suara yang sudah ada, misalnya mengambil sebagian nada dari sebuah lagu. Cara memasukkan file suara kedalam flash pilih menu **file>import** dan cari file suara yang diinginkan, kemudian tekan OK. File yang baru kita import tidak langsung masuk ke dalam frame tetapi masuk ke dalam library milik kita sendiri. Untuk melihatnya pilih menu **window>library** sehingga muncul kotak library dimana suara yang baru kita masukkan tersebut berada. Cara memasukkan suara sama seperti diatas yaitu dengan cara mendrag ke dalam stage.

Memasukkan suara dalam tombol

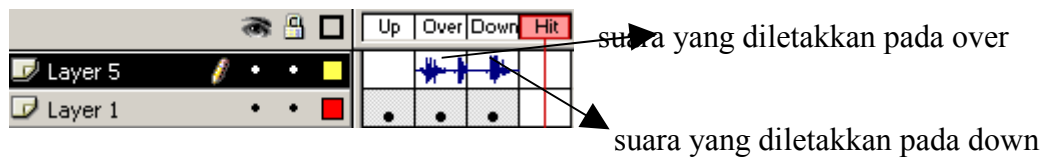
Selain digabungkan dengan animasi, suara juga bisa digabungkan dengan tombol, sehingga pada saat mouse mendekati tombol atau pada saat mengklik tombol maka akan muncul suara.

Caranya hampir sama dengan contoh diatas, bedanya adalah untuk memasukkan suara kita harus masuk dulu ke tempat mengedit symbol button. Untuk masuk ke tempat ke tempat edit symbol, klik kanan button yang ingin diisi suara dan pilih menu edit sehingga masuk ke tempat edit symbol. Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dibagian time line terdapat bagian up, over, down, hit. Dibagian itulah kita bisa memasukkan suara.

Umumnya suara dimasukkan pada bagian over, dan down. Sedangkan dibagian hit tidak perlu diisi suara karena tidak ada gunanya dan tidak akan berfungsi pada saat ditampilkan. Sedangkan pada bagian up sebaiknya tidak diisi

dengan suara, karena jika diisi maka suara akan berbunyi ketika mouse berada diluar tombol.

Seperti telah dijelaskan sebelumnya sebelum memasukkan suara, buat sebuah layer baru dan masukkan suara ke dalam layer baru tersebut dan cara yang sama dapat kita lakukan pada tombol.



jangan lupa untuk mengisi keyframe terlebih dahulu pada frame yang akan diisi suara.

MELETAKKAN ANIMASI KE DALAM WEB

- jenis file dalam flash
- memasukkan animasi ke dalam web

Setelah kita membuat gambar, animasi, atau tombol yang interaktif sekarang kita akan belajar bagaimana memasukkan obyek obyek yang sudah kita buat tersebut kedalam sebuah web dan digabungkan dengan script html dan script yang lainnya sehingga yang lainnya sehingga menjadi sebuah web yang utuh.

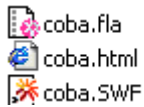
Ada fasilitas dari flash yang langsung membuatkan kode htmlnya dan menyertakan animasi yang kita buat kedalamnya sehingga kita bisa langsung melihatnya didalam browser. Tapi kode html yang dibuatkan oleh flash isi webnya hanya animasi itu sendiri. Oleh karena itu kode html tersebut masih perlu digabungkan dengan kode html yang lain dengan menggunakan web editor misalnya frontpage, macromedia dreamweaver, dll sehingga menjadi sebuah web yang lengkap.

Jenis file dalam flash

Sebelum belajar bagaimana mempublish suatu animasi kedalam web, terlebih dahulu akan kita pelajari jenis jenis file yang ada dalam flash. Untuk itu buat sebuah animasi yang sederhana kemudian simpan dalam sebuah folder baru

yang masih kosong dan beri nama terserah, misalnya *coba*. Kemudian pilih menu **file>publish** untuk mengekspor animasi yang kita buat kedalam web.

Selanjutnya buka kembali folder kosong yang telah kita buat dimana file



animasi tersebut disimpan, maka akan kita temui tiga buah file dengan nama yang sama dan ekstensi yang berbeda. File file tersebut adalah *coba.swf*, *coba fla*, dan *coba.html* akan kita bahas

satu persatu kegunaan dari file tersebut.

Coba fla adalah file yang berisi semua pekerjaan kita. Jika kita membuat sebuah animasi yang mempunyai beberapa layer, menggunakan beberapa obyek, berapa frame yang digunakan dll semuanya masih tersimpan dalam file ini. Jika kita membuat animasi tetapi pembuatannya belum selesai dan akan kita lanjutkan di hari kemudian maka dapat disimpan pada file tersebut dan dapat kita buka pada lain waktu. File ini tidak kita perlukan jika animasi sudah dimasukkan ke dalam web tetapi sebaiknya tetap disimpan karena file ini diperlukan jika suatu saat ingin melakukan perubahan dari animasi yang sudah dibuat. Jika kita klik file ini maka kita akan membuka program flash dan pekerjaan animasi kita sudah ada didalamnya.

Coba.swf adalah file animasi dalam bentuk yang sudah jadi sehingga kita tidak bisa lagi mengeditnya. File ini tidak lagi menyimpan data jumlah layer, obyek yang digunakan, dll karena sudah menjadi sebuah tampilan animasi yang hanya bisa dilihat. File inilah yang perlu diikuti sertakan dalam web yang berisi animasi. Jika kita buka file ini maka akan muncul sebuah program yang dinamakan *flash standalone player* yaitu sebuah program yang bisa menampilkan animasi flash. Program ini akan terinstal dengan sendirinya pada saat kita menginstal program flash.

Coba.html adalah file dari html yang sudah memasukkan animasi flash tersebut didalamnya. Jika kita klik file ini maka akan masuk ke dalam

browser dan menampilkan animasi yang kita buat. Jika kita lihat source html nya maka dapat kita lihat sintag yang memasukkan file coba.swf yaitu file animasi yang sudah jadi ke dalam web. Sintag tersebut tidak perlu dihapuskan. Yang kita perlukan hanyalah mengkopi dan menggabungkan dengan sintag html yang lain sehingga menjadi sebuah web yang utuh.

Jadi yang diperlukan jika animasi kita gabungkan dengan web adalah file animasi dengan ekstensi swf dan sintag yang ada dalam ekstensi html.

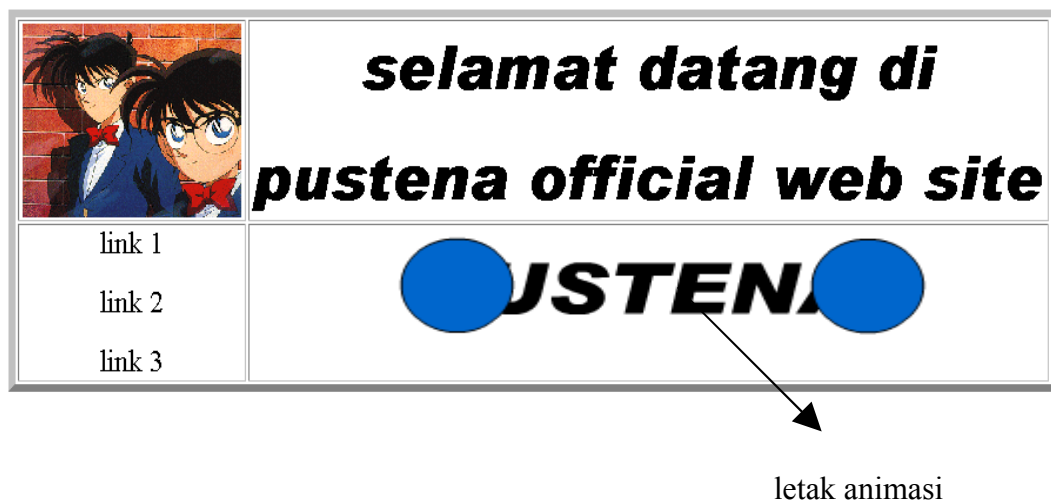
Memasukkan animasi ke dalam web

Sintag html yang ada dalam coba.html adalah seperti berikut:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>coba</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#FFFFFF">
<!-- URL's used in the movie-->
<!-- text used in the movie-->
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=5,0,0,0"
WIDTH=550 HEIGHT=400>
  <PARAM NAME=movie VALUE="Movie1.swf"> <PARAM NAME=quality VALUE=high>
<PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF>
<EMBED src="Movie1.swf" quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH=550 HEIGHT=400
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINSPPAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Versio
n=ShockwaveFlash"></EMBED>
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>
```

sintag yang digunakan untuk memasukkan animasi flash ke dalam html yaitu yang diapit oleh tag <object...> dan </object>. Jika kita ingin menggabungkan animasi yang kita buat ke dalam web editor maka cukup kita kopi sintag tersebut dan diletakkan ditempat yang diinginkan. Kita bisa meletakkan animasi yang kita buat dibagian manapun yang kita inginkan tergantung dimana kita meletakkan sintag tersebut ke dalam html.

misalnya kita lihat contoh dibawah ini



contoh diatas adalah sebuah web yang sederhana yang berisi tabel dengan dua baris dan dua kolom. Baris pertama kolom pertama adalah gambar, baris pertama kolom kedua adalah tulisan, baris kedua kolom pertama adalah link, dan kita letakkan animasi pada baris kedua kolom kedua. Maka sintag diatas yang diapit oleh tag <object...> dan </object> seperti yang dijelaskan sebelumnya kita masukkan pada sintag html bagian tabel yaitu pada baris dua kolom dua

```

<html><head>
<title>coba2</title>
</head>
<body>
<table border="6" width="100%" height="3">
  <tr>
    <td width="22%" height="1" align="center"></td>
    <td width="78%" height="1">
      <p align="center"><b><i><font face="Arial Black" size="7">selamat
datang
di </font></i></b></p>
      <p align="center"><b><i><font face="Arial Black" size="7">pustena
official
web site</font></i></b></p>
    </td>
  </tr>
  <tr>
    <td width="22%" height="3" align="center"><font size="5">link 1</font>
    <p><font size="5">link 2</font></p>
    <p><font size="5">link 3</font></p>
    <td width="78%" height="3">
      <OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflas
h.cab#version=5,0,0,0"
WIDTH=550 HEIGHT=400>
      <PARAM NAME=movie VALUE="Movie1.swf"> <PARAM NAME=quality
VALUE=high> <PARAM NAME=bgcolor VALUE=#FFFFFF>
      <EMBED src="Movie1.swf" quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH=550
HEIGHT=400></EMBED>
    </OBJECT>
    </td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>

```

Baris1 kolom 1

Baris1 kolom2

Baris2 kolom 1

Baris2 kolom 2

Pada contoh diatas, sintag dari animasi diletakkan dalam sintag baris 2 kolom 2 yaitu yang

diapit tag <td...> dan </td>

Misal kita letakkan sintag dari animasi dibawah sintag `</table>` maka letak animasi akan berada dibawah tabel.

Jadi letak dari animasi tergantung dimana kita meletakkannya dalam sintag html.

Ada hal hal yang perlu diperhatikan agar animasi dapat masuk dalam web sesuai dengan yang kita inginkan dan tidak terjadi kesalahan didalamnya.

- letak file swf dan file html harus satu folder, karena sintag html yang dibuatkan oleh flash dibuat terletak dalam satu folder. Jika kita menginginkan letak flash tidak berada satu folder dengan file html maka sebagian sintag harus kita ubah. Seperti contoh diatas yang harus diubah adalah pada bagian `<EMBED src="coba.swf" ...` diubah dengan ditambahkan alamat dari coba.swf berada. Misal coba.swf berada di folder `c:\animasi` maka sintag harus diubah menjadi `<EMBED src="c:\animasi\coba.swf... .`
- jika kita membuat html dengan menggunakan image editor, misalnya frontpage, pada saat kita mengkopi sintag animasi ke dalam sintag html biasanya html tidak langsung muncul. Agar dapat muncul maka pekerjaan html kita harus di save dalam folder yang sama dengan folder file animasi.

PENGENALAN ACTION

- pengertian action
- penggunaan basic action
- memasukkan action

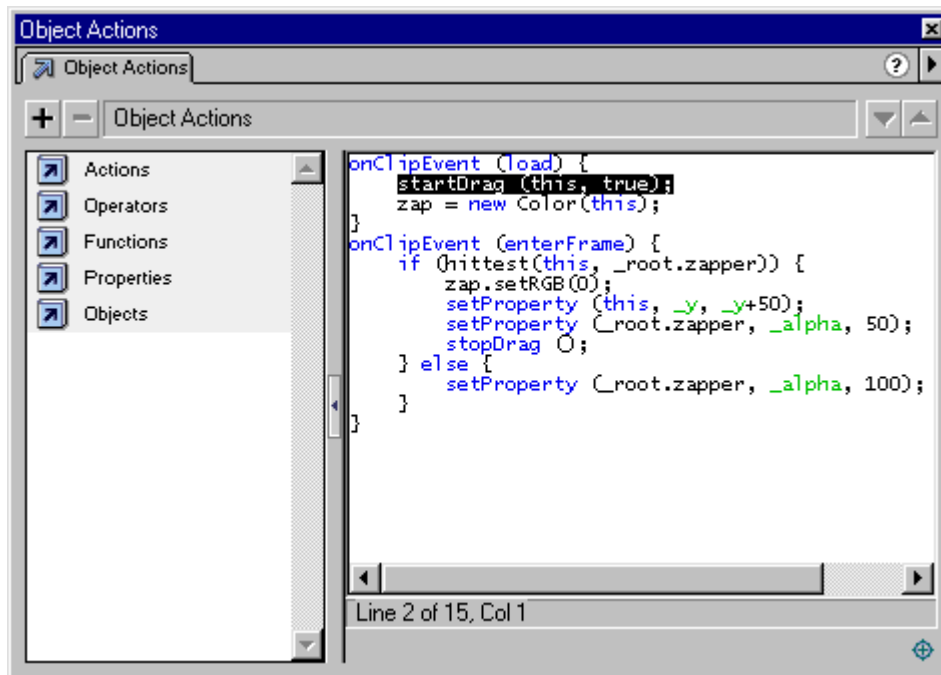
Pengertian action

Dengan adanya action memungkinkan pemberian perintah terhadap animasi yang kita buat. Misalnya kita buat tombol play, stop dan sebuah obyek lingkaran. Jika kita tekan tombol play maka lingkaran bergerak dari kiri ke kanan dan jika kita klik tombol stop maka lingkaran akan berhenti. Semua itu bisa dilakukan dengan memberikan perintah kepada tombol serta lingkarannya sehingga mengikuti apa yang kita inginkan.

Selain memberikan perintah pada animasi, kita juga bisa mengisikan pemrograman dengan action. Misalnya kita bisa membuat kalkulator yang dapat digunakan untuk menghitung atau bahkan membuat game sekalipun. Tetapi pembuatan hal tersebut sangat kompleks dan membutuhkan banyak usaha. Pada bab ini kita belajar action yang sederhana dan yang umum digunakan dalam web.

Flash menggunakan bahasa ActionScript untuk menambahkan interaktivitas ke dalam animasi. Bahasa ActionScript ini mirip dengan bahasa JavaScript. Pada dasarnya ActionScript ini adalah suatu kumpulan perintah yang digunakan untuk mengaktifkan suatu action tertentu.

Untuk memunculkan menu action script, pilih **window>action** maka akan muncul kotak dialog berisi pilihan pilihan action yang bisa kita gunakan.



bentuk panel action

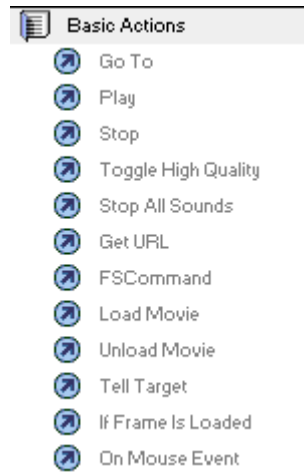
Menggunakan Basic Actions

Belajar action membutuhkan kesabaran yang tinggi dan membutuhkan waktu. Karena kita masih baru tahap pengenalan dengan action maka kita belajar action yang paling dasar yaitu basic actions. Sebenarnya dengan menggunakan basic action sudah cukup digunakan untuk membuat web kita interaktif tetapi jika menginginkan sesuatu yang lebih, baru kita menggunakan action lainnya yang lebih rumit.

Basic Actions pada Action Panel mengijinkan kita untuk mengendalikan navigasi dan interaksi pemakai pada sebuah animasi dan membuat Flash yang menuliskan ActionScript tersebut. Untuk melihat apa saja yang terdapat dalam basic action klik menu basic action pada panel action sehingga muncul beberapa sub menu.

- Go To untuk melompat ke frame atau scene tertentu.

- Play and stop untuk memainkan dan menghentikan animasi.
- Toggle High Quality untuk mengatur kualitas penampilan animasi tersebut.
- Get URL untuk sebagai link ke suatu situs.
- FSCommand untuk mengendalikan player Flash yang menjalankan animasi.
- Load Movie dan Unload Movie untuk menampilkan ataupun menghilangkan animasi.
- Tell Target untuk mengendalikan animasi dan klip lainnya.
- If Frame is Loaded untuk menjalankan action yang akan mengawasi apakah frame tertentu telah dijalankan.



Untuk mengetahui kegunaan action yang lainnya pada ActionScript dapat dilihat pada bagian Help > ActionScript Reference

Memasukkan Action

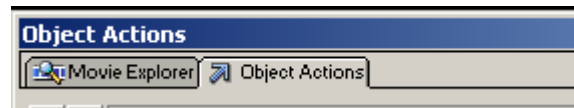
Action bisa dimasukkan ke dalam dua macam bagian yaitu pada bagian frame dan pada bagian obyek. Hal ini sangat penting karena kedua bagian tersebut sangat berbeda. Jika kita memberikan action pada frame itu artinya kita memberikan perintah hanya terhadap frame, dan begitu juga dengan obyek. Kita tidak bisa memberikan perintah pada suatu obyek jika action tersebut kita berikan pada layer, begitu juga sebaliknya. Sehingga sebelum memasukkan action harus kita lihat terlebih dahulu tujuan dari action tersebut digunakan.

Tandanya bahwa kita sedang memasukkan action pada frame, muncul tulisan frame action pada bagian paling atas panel action.




Begitu juga jika kita memasukkan action pada object, maka muncul tulisan object action pada bagian paling atas panel action.

Petunjuk ini akan membantu kita jika ada kesalahan dalam meletakkan action.



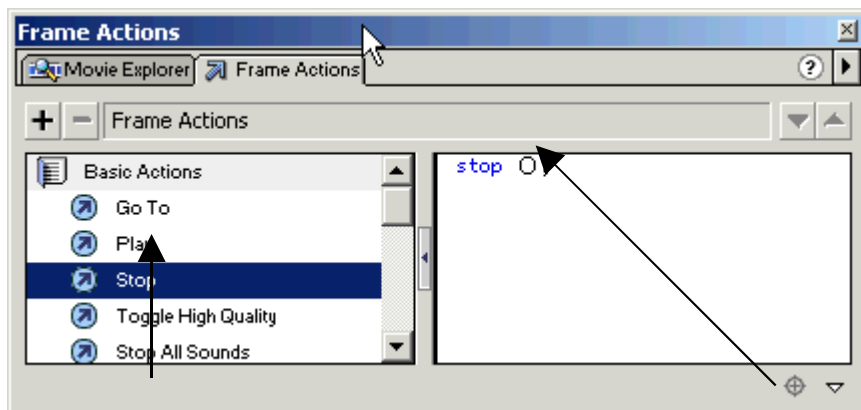
Memasukkan action pada layer

Sekarang kita akan belajar bagaimana memberikan perintah kepada suatu layer. Pertama tentukan frame dan layer keberapa yang akan diisi oleh action, klik ditempat tersebut.dan buat keyframe ditempat tersebut. Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya pada saat kita ingin memanipulasi suatu frame maka kita harus mengisikan keyframe ditempat tersebut.

Kemudian buka panel action dan isikan action yang diinginkan. Jika suatu frame sudah diisi oleh action maka frame tersebut akan memiliki tanda huruf a . Agar lebih jelas ikuti contoh berikut ini. Buat file baru dan buat didalamnya sebuah animasi yang sederhana dengan menggunakan 20 frame.




Kita akan mengisikan action stop yaitu digunakan untuk menghentikan gerakan animasi pada frame yang kita inginkan. Action tersebut kita isikan pada frame 10, maka klik kanan frame 10 tersebut dan pilih menu insert key frame. Pastikan penunjuk frame berada pada frame 10 kemudian munculkan panel action. Pilih action stop pada bagian basic action dengan cara double klik atau dengan mendrag ke arah action list yaitu halaman putih disebelah kanannya.



Double click

atau didrag ke sebelah kanan script

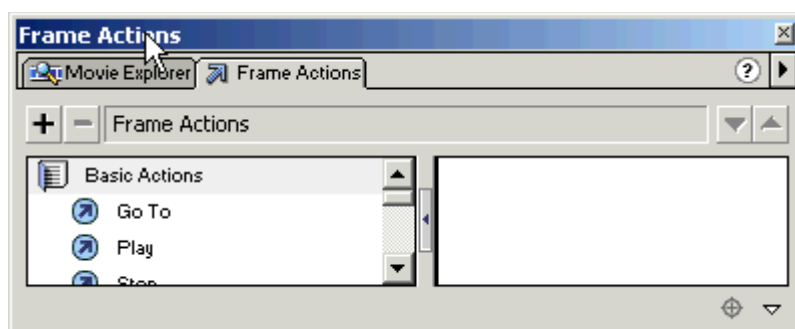
Jika sudah kita double click atau kita drag maka dibagian action list muncul script sesuai dengan yang kita buat, dalam hal ini adalah stop.

Setelah action diberikan maka dibagian frame 10 akan muncul tanda .



Contoh diatas adalah memberikan action stop pada frame 10, jika kita jalankan maka animasi akan berhenti pada frame ke sepuluh dan tidak akan melanjutkan ke frame yang selanjutnya kecuali jika kita tambahkan action yang lain.

Karena kita berikan action pada frame 10 maka jika kita mengklik frame yang lain misal frame satu maka script pada pada action list yang sebelumnya sudah kita isikan akan hilang.



Hal ini disebabkan karena kita tidak mengisi action pada frame satu.

Script yang ada dalam action list akan menyesuaikan dengan action yang kita isikan pada setiap frame. Misal kita mengisi 3 action pada 3 frame yang berbeda. Jika kita klik pada frame satu maka pada action list akan memunculkan action yang diisikan pada frame satu, begitu juga dengan frame dua dan tiga.



Memasukkan action pada obyek

Memasukkan action pada obyek caranya hampir sama seperti pada frame. Bedanya adalah jika pada frame sebelum memasukkan action kita harus mengklik framanya terlebih dahulu maka jika memasukkan pada obyek kita harus mengklik obyek yang akan kita beri action tersebut. Misal kita mempunyai tiga buah tombol. Jika kita ingin memberi action pada tombol yang pertama maka tombol tersebut harus kita klik terlebih dahulu kemudian kita munculkan panel action dan kita isikan action yang kita inginkan.



Sama seperti pada layer, kita bisa mengisi action pada masing masing tombol dengan cara seperti diatas. Jika kita sudah mengisi action yang berbeda pada ketiga tombol, pada saat kita klik tombol yang pertama, maka action list pada panel action akan berisi action yang kita berikan pada tombol satu, dan begitu juga dengan tombol dua dan tiga.

Perlu diperhatikan bahwa sebelum suatu obyek diberi action, pastikan obyek tersebut sudah menjadi sebuah symbol karena action hanya bisa diberikan pada obyek yang berupa symbol.

CONTOH PENGGUNAAN ACTION

- Membuat link pada tombol
- Membuat tombol play dan stop
- Obyek yang mengikuti gerakan mouse

Membuat link pada tombol

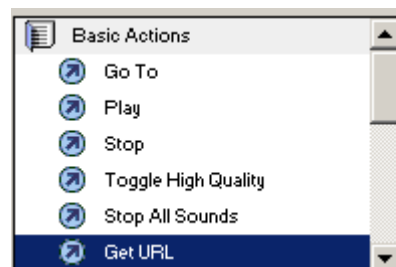
Tujuan utama memasukkan tombol pada web adalah untuk digunakan sebagai link ke halaman yang lain. Cara memasukkan link ke dalam tombol adalah dengan menggunakan action.

1. klik tombol yang sudah dibuat kemudian buka panel action. Pastikan bahwa tulisan yang ada diatas panel action adalah object action.

Object Actions

2. pilih bagian basic action yaitu get URL dan klik dua kali option tersebut, sehingga muncul script pada action list

```
on (release) {
  getURL ("");
}
```



3. isikan pada bagian URL dengan alamat dari link yang dituju. Misal : www.yahoo.com

setelah selesai maka dapat dicoba dengan memilih menu **control>test movie**. Jika langkah yang kita lakukan diatas sudah benar maka pada saat tombol tersebut diklik maka akan pindah ke halaman lain yang kita isikan alamatnya pada URL tersebut.

Kita juga bisa menggunakan tombol tersebut untuk mengirimkan email, jadi pada saat kita mengklik tombol tersebut muncul program outlook express untuk mengirimkan email pada alamat yang kita kehendaki. Caranya sama dengan

dias dan isikan pada option URL dengan kata mailto: <alamat email yang dituju>. Misal *mailto: huget.students.ee.itb.ac.id*.

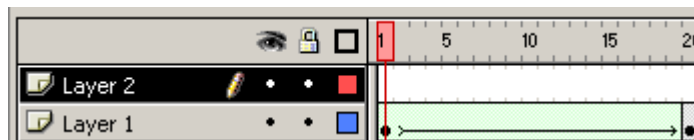
Membuat tombol play dan stop

Sekarang kita akan menggunakan tombol play dan stop dan dihubungkan dengan sebuah animasi

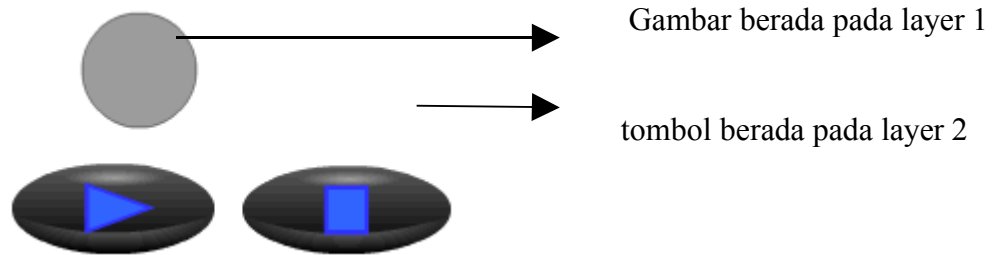
1. buat file baru dan buat didalamnya sebuah animasi yang sederhana, misalnya lingkaran yang bergerak dari kiri ke kanan.



2. buat sebuah layer baru dan letakkan aktif layer yaitu gambar pensil pada layer baru tersebut dan letakkan penunjuk frame pada frame 1.



3. buat ditempat tersebut dua buah tombol yang nantinya digunakan untuk tombol play dan stop. Agar tidak terlalu lama dalam membuat tombol, gunakan tombol yang sudah ada dalam common library, dengan memilih **window>common library>button** dan pilih tombol yang sesuai.

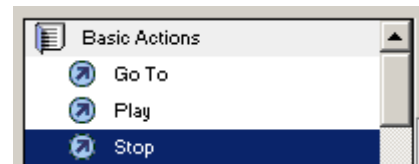


- kembali ke layer 1 dan frame 1. Kita akan mengisikan perintah stop pada frame tersebut agar jika pada saat dicoba, animasi tidak akan berjalan kecuali ditekan tombol play yang kita buat. Caranya klik frame 1 pada layer 1 kemudian munculkan panel action. Pastikan bahwa tulisan yang ada diatas

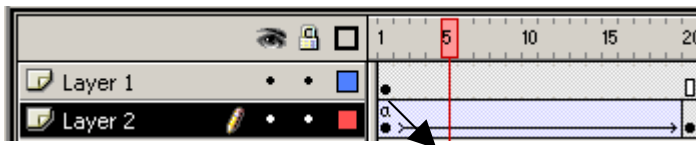
panel action adalah frame action.



pilih action stop pada basic action.



- jika action sudah masuk maka akan muncul tanda a pada layer 1 frame 1



tanda action

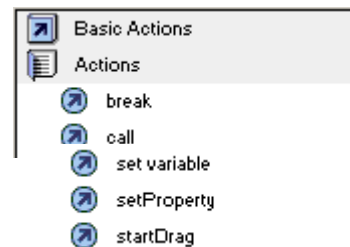
- selanjutnya kita isi action play pada tombol play. Klik tombol play kemudian buka panel action dan pilih action play.
- begitu juga dengan tombol stop, diisi action stop.

Setelah selesai kita coba dengan memilih menu **control>test movie**. Jika langkah yang kita buat diatas sudah benar, maka animasi tidak bergerak, dan akan bergerak jika kita tekan tombol play dan berhenti jika kita tekan tombol stop

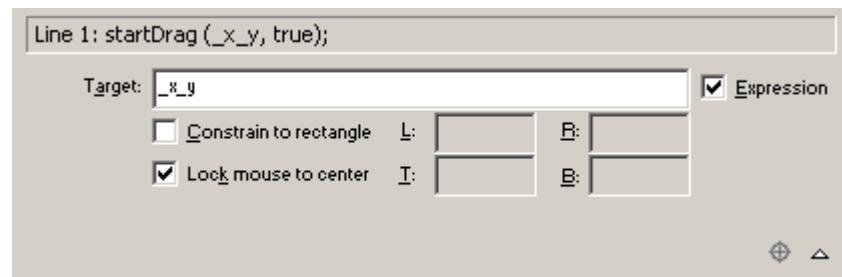
Obyek yang mengikuti gerakan mouse

Ini adalah contoh pembuatan animasi menggunakan action tingkat lanjut. Action yang kita isikan tidak hanya dengan mengkliknya saja tetapi harus mengisi script didalamnya.

1. buat sebuah obyek sederhana, misal sebuah lingkaran dan seperti biasa ubah obyek tersebut menjadi symbol grafik atau movieclip
2. kita akan mengisi action pada frame 1 maka klik terlebih dahulu frame 1 dan munculkan panel action.
3. pilih actions yang letaknya ada dibawah basic actions dan pilih action start drag

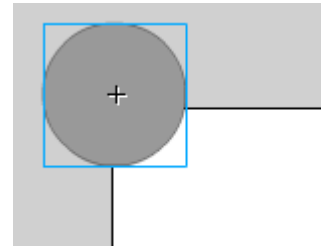


4. double click action startDrag tsb dan akan muncul option seperti dibawah



isikan option sesuai dengan diatas, yaitu cek list option lock mouse to center dan option ekspresion. Dan isikan pada option target dengan `_x_y` (strip bawah x strip bawah y). Jangan sampai salah dalam mengisi pada bagian target karena jika salah maka action tidak akan bekerja.

5. setelah selesai kemudian dicoba, hasilnya berupa obyek yang selalu mengikuti gerakan mouse.
6. agar obyek yang mengikuti mouse selalu berada tepat diatas mouse, maka pindahkan letak obyek tepat pada ujung kanan atas dari stage.



CONTOH MEMBUAT ANIMASI

- cahaya bergerak diatas tulisan
- tombol yang beranimasi
- tombol yang memiliki informasi

Contoh ini merupakan contoh yang lebih sulit dibandingkan dengan yang sebelumnya sehingga membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam membuatnya. Pembuatan contoh ini membutuhkan pemahaman dari konsep konsep yang telah diajarkan. Jika sekali mencoba masih belum berhasil maka harus dicoba lagi dan begitu seterusnya karena proses belajar memang membutuhkan waktu dan kesabaran.

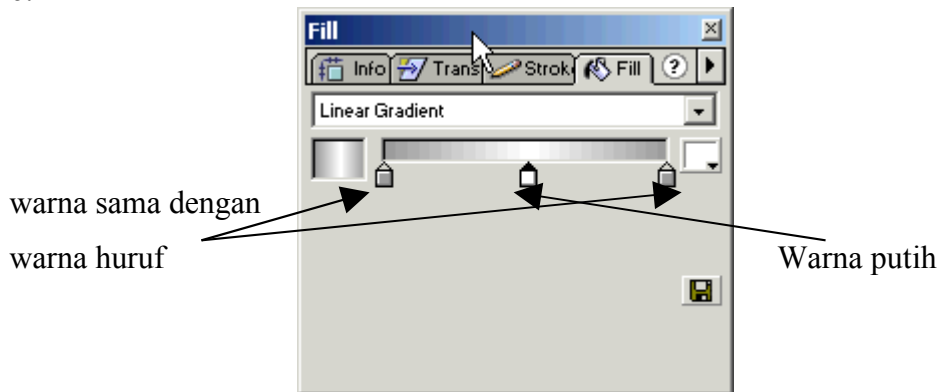
Cahaya bergerak diatas tulisan

1. buat file baru dan sebuah tulisan didalamnya. Sebaiknya tulisan berwarna abu abu dengan background berwarna hitam. Ukuran stage sebaiknya jangan terlalu besar, secukupnya sehingga dapat memuat tulisan.
 
2. klik kanan tulisan tersebut dan pilih menu copy, untuk mengkopi tulisan tersebut.
3. buat layer yang baru yaitu layer 2 dan pastikan aktif layer berada pada layer 2 tersebut. Klik kanan pada stage dan pilih menu *paste in place*, untuk menempelkan tulisan yang sebelumnya sudah kita kopi kedalam layer 2. Sehingga kita mempunyai dua tulisan yang sama pada layer 1 dan layer 2 dan bertumpuk. Karena tulisan bertumpuk maka pada stage yang tampak hanya satu tulisan
 
4. buat sebuah layer baru lagi yaitu layer 3, dan letakkan aktif layer pada layer 3

5. buat sebuah persegi yang tingginya sama dengan dua kali tinggi tulisan dan lebar secukupnya. Gunakan warna linear gradien dengan menggunakan panel fill dengan settingnya seperti berikut:



6.



dan buat alur gradient vertikal sejajar dengan tinggi gambar

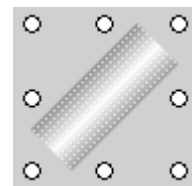


hasilnya

7. hilangkan garis tepi dari persegi empat dengan cara mengklik tepinya dan tekan tombol delete



8. putar gambar 45° searah jarum jam dengan menggunakan fungsi rotate



9. blok gambar tersebut dan pilih menu **insert>convert to symbol** untuk merubah gambar tersebut ke dalam symbol grafik atau movie clip
10. letakkan gambar pada sebelah kiri dari tulisan



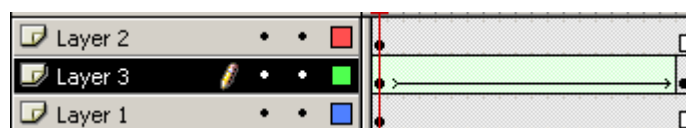
11. masih tetap pada layer 3, insert keyframe pada frame 20 sehingga gambar yang ada pada frame 1 terkopi ke frame20
12. karena tulisan hanya ada pada frame 1 maka pada frame 20 tidak terdapat tulisan. Agar tulisan muncul pada frame 20 maka pilih menu insert frame pada frame 20 di layer 1 dan begitu juga dengan layer 2.



13. kembalikan aktif layer pada layer 3 dan letakkan penunjuk frame pada frame 20. Pindahkan gambar yang ada pada frame 20 layer 3 ke sebelah kiri tulisan.



14. letakkan penunjuk fram pada frame 1 layer 3 dan gerakkan gambarnya dengan menggunakan tweening motion pada panel frame.
15. layer 3 yang digunakan untuk animasi yang berada paling atas pindahkan menjadi di tengah dan bertukar dengan layer 2 menjadi diatas. caranya dengan mendrag tulisan layer 3 ke arah bawah



16. klik kanan layer 2 dan pilih menu mask dan pastikan layer 3 menjadi link dari mask tersebut sehingga nampak seperti gambar dibawah



17. jika langkah langkah yang dilakukan sudah benar maka hasilnya akan tampak cahaya putih yang melewati tulisan.

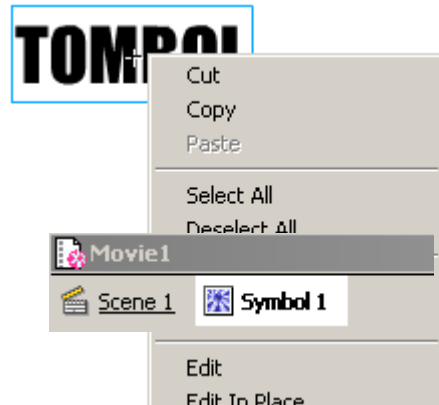


Tombol yang beranimasi

Pada pembuatan tombol yang diajarkan sebelumnya, pada saat mouse diletakkan diatasnya maka tombol akan berubah bentuk atau warnanya. Sekarang akan kita buat lebih interaktif lagi yaitu pada saat mouse mendekati tombol maka tombol tersebut beranimasi.

1. buat file baru dan buat didalamnya sebuah obyek yang akan kita gunakan sebagai tombol. Pada contoh ini kita buat tulisan sebagai tombolnya. **TOMBOL**
2. blok tulisan ini dan pilih menu insert>convert to symbol dan kali ini harus diubah menjadi movie clip, jika diubah menjadi symbol yang lain maka akan mendapatkan masalah nantinya
3. kita akan mengedit tulisan ini, jadi kita harus masuk ke dalam edit symbol dan tidak lagi bekerja pada stage utama. Caranya dengan mengklik kanan tulisan tersebut dan pilih menu edit.

4. kita sekarang sudah berada ditempat edit symbol dan tidak lagi berada pada stage utama. Tandanya terdapat tulisan symbol 1 atau nama symbol yang sudah ditentukan sebelumnya pada ujung kiri atas dari timeline. Untuk saat ini dan seterusnya kita selalu bekerja didalam edit symbol ini. Jangan sampai kembali ke dalam scene 1 sebelum diberikan instruksi.
5. kita buat agar tulisan tersebut beranimasi. Salah satu contohnya adalah seperti berikut ini. Animasi tidak harus seperti yang dicontohkan, bisa dibuat sesuai dengan kreasi sendiri.
6. blok tulisan tersebut dan pilih menu **insert>convert to symbol** kita ubah tulisan yang ada dalam edit symbol tersebut ke dalam symbol grafik.
7. insert key frame pada frame 10 sehingga gambar pada frame 1 terkopi ke frame 10.
8. kita manipulasi gambar pada frame 10. perbesar ukuran dari tulisan menjadi satu setengah kali dari ukuran semula.



TOMBOL

Tulisan pada frame 1

TOMBOL

tulisan pada frame 10

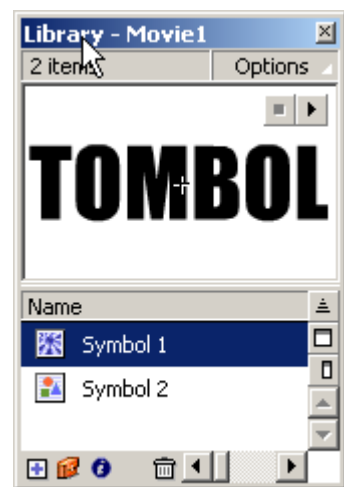
9. Usahakan bahwa tulisan selalu berada ditengah. Masih tetap pada frame 10, gunakan panel effect alpha, dan ubah settingnya menjadi 0% sehingga tulisan yang ada pada frame 10 tersebut menjadi hilang.
10. Kembali ke frame 1, dan gunakan tweening motion untuk membuat animasi diantara kedua keyframe.

11. Isikan action stop pada frame 10 agar animasi hanya berjalan sekali saja. Caranya klik frame 10 dan munculkan panel action dan pilih action stop pada basic action



12. Jika sudah selesai maka kembali ke scene 1 dengan menekan tulisan scene 1 yang ada di kiri atas, sehingga kita kembali ke stage utama. Kita sudah selesai dalam mengedit symbol.
13. pilih menu **window>library** untuk membuka library milik kita

14. lihat dalam library tersebut, jika didalam symbol 1 terdapat tulisan yang kita buat dan ada tombol play di kanan atas serta jika tombol play tersebut ditekan tulisan akan beranimasi berarti langkah yang kita buat dalam contoh diatas sudah benar. Jika tidak itu artinya pembuatannya masih salah dan jangan dilanjutkan ke langkah berikutnya. Perbaiki terlebih dahulu sehingga hasilnya sesuai dengan kriteria tersebut.



15. simpan file animasi yang sudah kita buat ini kedalam folder tertentu dan beri nama, ingat-ingat nama file ini dan letaknya karena nanti akan kita perlukan

16. buat file yang baru dan buat tulisan yang sama persis baik ukuran font maupun jenis font seperti yang kita buat sebelumnya.

TOMBOL

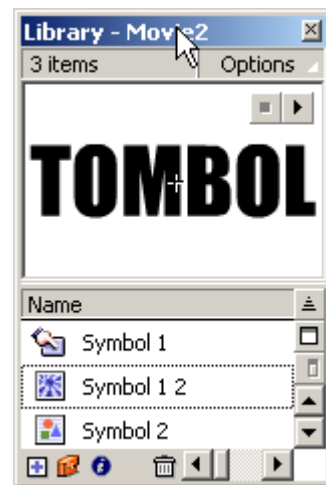
17. blok tulisan tersebut dan pilih menu **insert>convert to symbol** dan ubah menjadi symbol button. Tulisan inilah yang nantinya akan kita jadikan tombol.

18. klik kanan tulisan tersebut dan pilih menu edit sehingga kita masuk ke tempat edit symbol



19. pilih menu **file>open as library** dan cari file animasi yang sebelumnya sudah kita buat dan kita simpan untuk dimasukkan dalam library yang baru ini.

20. munculkan library milik kita dengan memilih menu **window>library** dan pastikan bahwa animasi yang sudah kita buat sebelumnya ada didalam library tersebut.



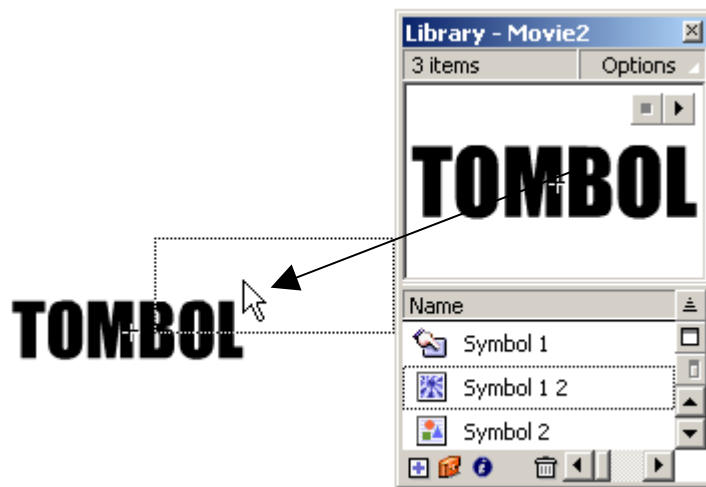
21. perhatikan pada bagian timeline dari tombol. Frame yang terdapat keyframe hanya

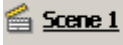



- pada bagian up saja, sekarang kita isikan keyframe pada bagian over dengan cara klik kanan frame tersebut dan pilih insert keyframe sehingga tulisan yang ada pada bagian up terkopi ke bagian over



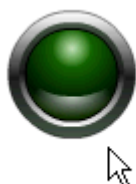
22. pastikan penunjuk frame berada pada bagian over, animasi yang sudah kita buat sebelumnya dan terletak didalam library drag menuju ke dalam stage dan letakkan symbol tersebut bertumpuk dengan tulisan yang sudah ada, sehingga tulisan tampak tidak ada perubahan.



23. setelah selesai kembali ke scene 1 dengan menekan  Scene 1  Symbol 1
tulisan scene 1 pada pojok kiri atas
24. pembuatan sudah selesai dan coba hasilnya dengan memilih menu **control>test movie**. Hasilnya adalah berupa tulisan tombol dan jika didekati maka tombol tersebut beranimasi.
25. pembuatan tombol animasi ini hanya sebagai contoh dan bisa dimodifikasi ke dalam bentuk bentuk yang lain sesuai dengan kreatifitas masing masing.

Tombol yang memiliki informasi

Kita bisa membuat sebuah tombol jika tombol tersebut didekati maka akan memunculkan informasi mengenai tombol tersebut. Seperti contoh berikut





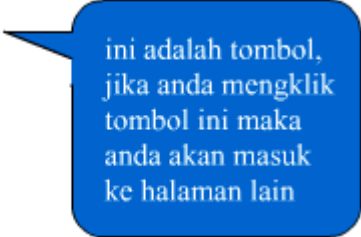
mouse diluar tombol

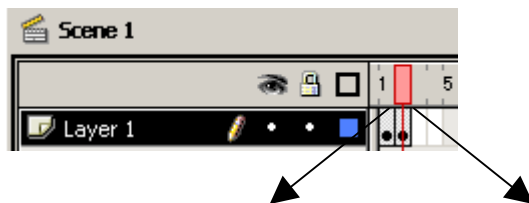


ini adalah tombol,
jika anda mengklik
tombol ini maka
anda akan masuk
ke halaman lain

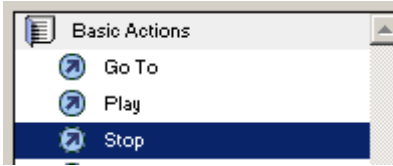
ketika mouse diatas tombol muncul informasi

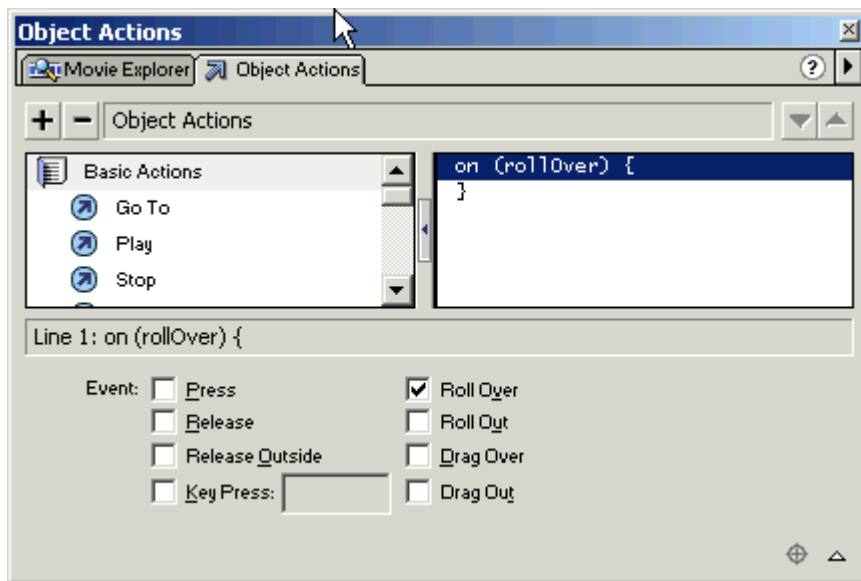
pembuatannya adalah sangat mudah, ikuti langkah berikut ini

1. buat sebuah obyek yang digunakan untuk tombol, atau agar lebih cepat ambil tombol yang sudah ada dalam **window>common library>button** 
2. insert keyframe pada frame 2 sehingga kita mengkopi tombol yang ada dalam frame1. tambahkan disamping tombol tersebut informasinya buat dengan kreatifitas masing masing  

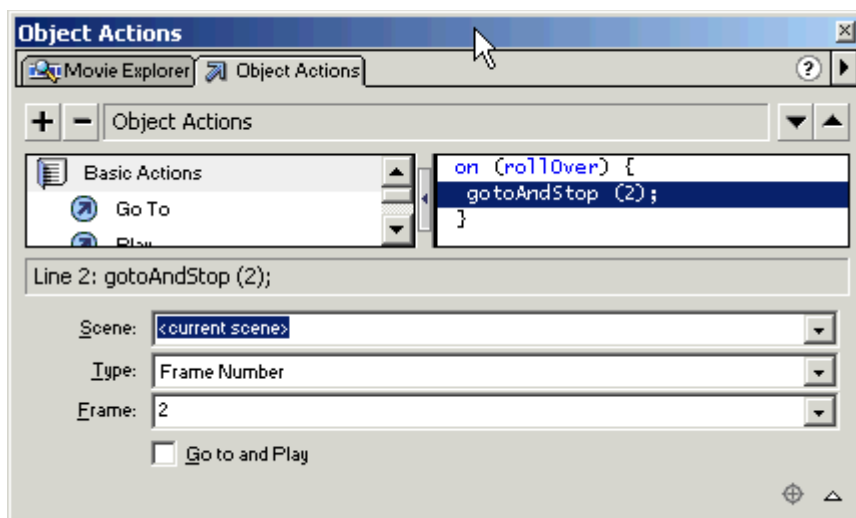


key frame 1, obyek tombol keyframe 2, tombol beserta informasinya

3. sekarang kita sudah mempunyai dua buah keyframe. Keyframe yang pertama berisi obyek tombol, dan keyframe yang kedua berisi tombol beserta informasinya. Selanjutnya akan kita buat agar jika mouse diletakkan pada tombol yaitu frame 1 maka gambar akan berpindah pada frame 2. Untuk itu kita harus menggunakan action.
4. isikan action stop pada frame1. caranya klik frame 1 tersebut dan munculkan panel action dan pilih action stop pada basic action. Perintah ini diberikan agar pada saat dijalankan maka frame akan tetap pada frame 1 dan tidak berpindah pada frame 2, kecuali jika tombol didekati oleh mouse. 
5. kemudian kita isikan action pada tombol yang ada pada frame 1. klik tombol tersebut dan munculkan panel action. Pilih action on mouse event pada basic action dan isikan settingnya event : roll over



6. kemudian tambahkan action go to dan isikan setting go to frame 2. dan hilangkan ceklist go to and play



action diatas artinya adalah jika mouse diletakkan diatas tombol maka gambar berpindah ke frame2. Sekarang kita harus mengisikan action agar gambar kembali ke frame 1 ketika mouse keluar dari area tombol. jika action ini tidak kita isikan maka gambar tidak akan kembali ke frame 1.

7. klik tombol yang ada pada frame 2. Munculkan panel action dan pilih action on mouse event yaitu sama dengan action sebelumnya tapi kali ini yang dicek

list adalah bagian roll out yang artinya action bekerja pada saat mouse keluar dari tombol.

8. tambahkan action goto pada bagian basic action dan dengan setting: goto frame 1, dan hilangkan cek list goto and play.