

TUTORIAL ANIMASI FLASH 8



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

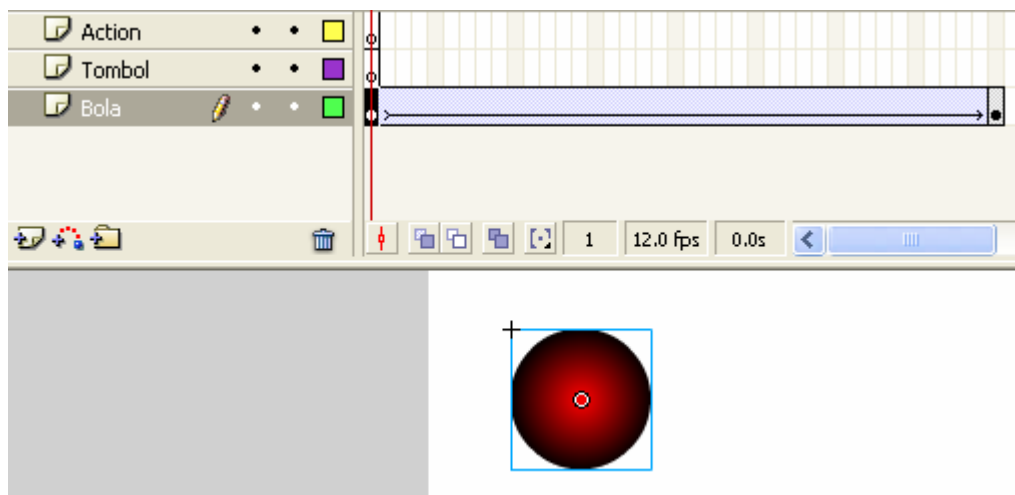
ACTION SCRIPT

Anda telah mempelajari animasi-animasi dasar yang terdapat di Flash, seperti: Tween-Motion, Tween-Shape dan Animasi Mask. Animasi-animasi yang sudah Anda pelajari dapat di kontrol dengan Action Script. Action Script adalah kode-kode program dalam Flash digunakan untuk mengontrol jalannya suatu animasi agar animasi yang dibuat menjadi lebih atraktif dan menarik.

Belajar_Script_1/goto:

Langkah 1:

Buat layer-layer dengan susunan sebagai berikut dan objek bola yang di-convert to symbol (graphic) dengan tween-motion:




Gambar 1.1 Susunan layer dan objek bola

Langkah 2:

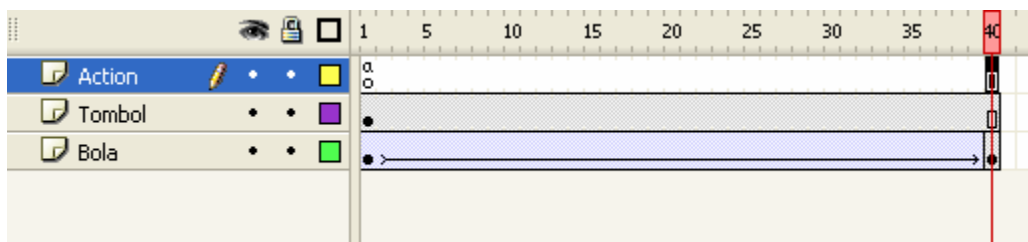
Klik layer Tombol dan buatlah objek persegi panjang → F8 → Button. Setelah itu, klik kanan frame 40 dan F5 (insert frame)

Langkah 3:

Klik layer Action dan klik frame 40-insert frame, setelah itu aktifkan Action di bawah script, aktifkan  atau ikon Script Assist di pojok kanan atas Action dan pilih Script Assist. Klik Global Functions → Timeline Control → Klik stop 2x

```
1 stop();
2
```

Gambar 1.2 Action stop di layer Action



Gambar 1.3 Layer Action setelah diberi script stop



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

Langkah 4:

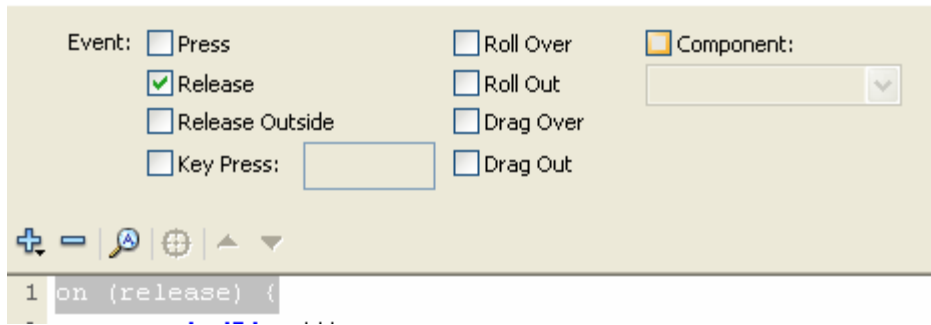
Pilih objek persegi, klik Global Functions → Timeline Control → Klik goto 2x sehingga akan tampil script seperti berikut:

```
1 on (release) {
2     gotoAndPlay(1);
3 }
```

Gambar 1.4 Script goto yang benar

Langkah 5:

Klik line (baris) 1, maka akan muncul seperti berikut:



Gambar 1.5 Gambar Mouse event

Jika Anda memilih goto and Stop, maka animasi akan menuju frame 1 dan berhenti. Itu berarti animasi tidak akan berjalan.

Langkah 6:

Tekan Ctrl + Enter untuk test movie dan **klik objek persegi panjang** maka animasi akan dijalankan

Catatan:

Kejadian-kejadian pada Mouse event:

1. Press : animasi akan berjalan saat mouse ditekan dalam area tombol
2. Release : animasi berlanjut saat mouse telah lepas dari klik dalam area tombol
3. Release Outside: animasi berlanjut saat mouse telah lepas dari klik di luar area tombol
4. Key Press: animasi berlanjut saat keyboard tertentu ditekan. Untuk menentukan keyboard tersebut, tekan salah satu tuts saat Anda memberi tanda centang pada menu ini
5. Roll over: animasi berlanjut saat pointer mouse berada dalam area tombol
6. Roll out: animasi berlanjut saat pointer mouse berada di luar tombol setelah berada di dalam area tombol
7. Drag over: animasi berlanjut saat pointer mouse setelah mengklik di dalam area tombol digeser dalam area tombol
8. Drag out: animasi berlanjut saat pointer mouse setelah mengklik di dalam area tombol dan digeser keluar area tombol

Belajar_Script_2/Play:

Langkah 1:

Kerjakan Langkah 1 sampai dengan Langkah 3 di **Belajar_Script_1**:

Langkah 4:

Pilih objek persegi, klik Global Functions → Timeline Control → Klik play 2x, sehingga akan tampil script seperti berikut:

```
1 on (release) {  
2     play();  
3 }  
4
```

Gambar 2.1 Script play yang benar

Langkah 5:

Beri tanda check di Roll Over dan Roll Out, tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasinya. Anda hanya cukup meletakkan pointer Anda di objek persegi (tombol), maka objek otomatis jalan tanpa harus di klik.



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

Belajar_Script_3/Action_Bersama:

Langkah 1:

Kerjakan Langkah 1 sampai dengan Langkah 3 di **Belajar_Script_2**:

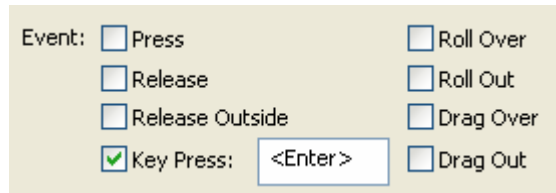
Langkah 2:

Pilih objek persegi, klik Global Functions → Timeline Control → Buatlah sedemikian rupa sehingga akan tampil script seperti berikut:

```
1 on (release) {  
2     play();  
3 }  
4 on (keyPress "<Enter>") {  
5     stop();  
6 }  
7
```

Gambar 3.1 Penggunaan bersama Action script

Untuk Key Press: pada kotak dialog anda tingga tekan Enter di keyboard



Gambar 3.2 Penggunaan keypress pada event

Tekan Ctrl + Enter untuk menjalankan animasinya. Apakah perbedaannya dengan animasi-animasi sebelumnya ?

Untuk menjalankan animasi dapat meng-klik dengan mouse/Enter, dan menghentikannya maka Anda dapat menekan Enter pada keyboard Anda.



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

TANTANGAN:

Buatlah animasi sehingga akan ditampilkan 2 objek dan 3 tombol kontrol !

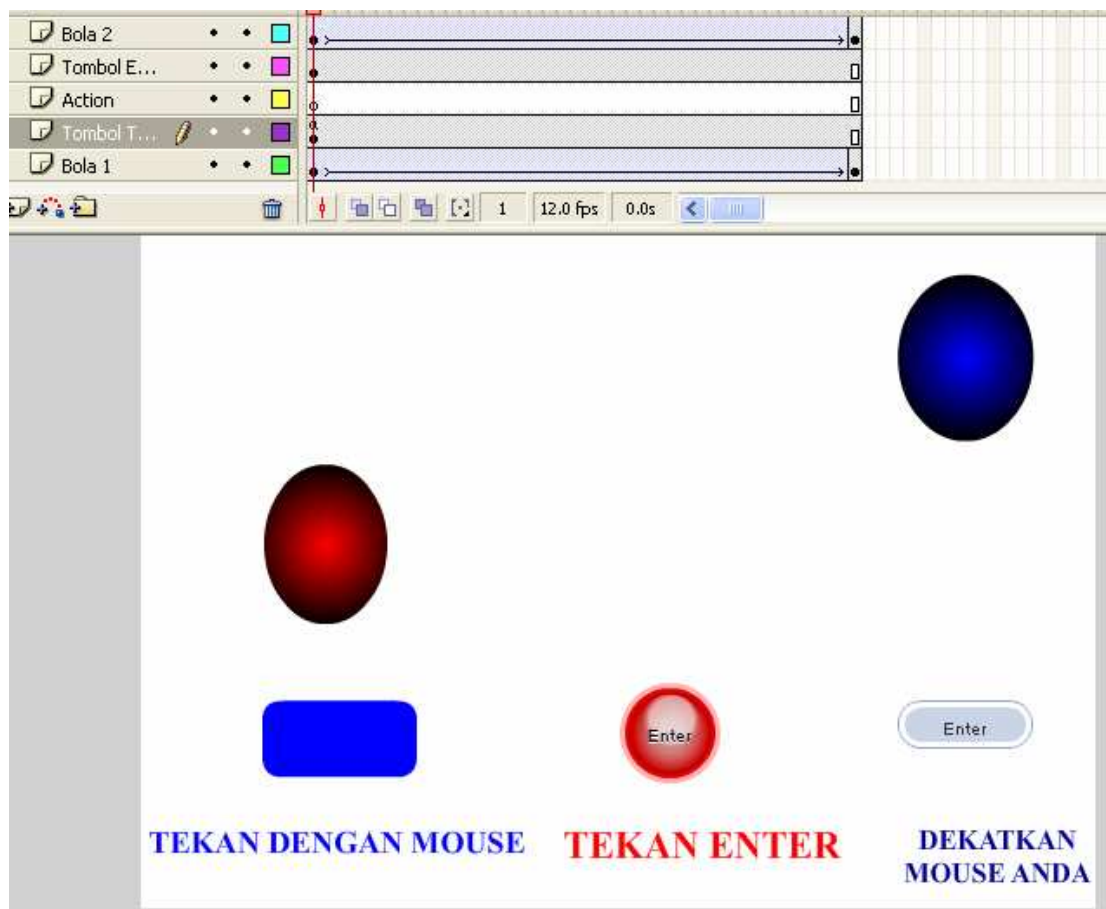
Tiga tombol kontrol itu adalah :

1. Tombol yang dijalankan dengan menekan mouse
2. Tombol untuk menghentikan animasi-klik mouse, maka animasi berhenti
3. Tombol yang dijalankan dengan mendekatkan mouse

Catatan:

- Susunan layer bebas dan Anda dapat mengambil tombol (button) di **Library** (Window → Common Libraries → Buttons → Drag ke stage tombol yang Anda inginkan).
- Bola 1 bergerak dari kiri ke kanan, Bola 2 bergerak dari kanan ke kiri

Selamat Mencoba ... !!



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

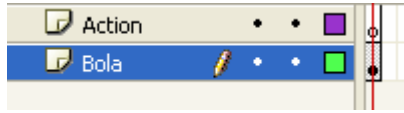
ACTION SCRIPT PADA MOVIE CLIP

Movie Clip digunakan untuk mengatur jalannya animasi dalam stage. Dengan movie clip animasi dalam Flash dapat diatur sehingga animasi yang dibuat tidak menimbulkan keanehan. Misalnya ketika mouse ditekan, movie clip A bergerak dan ketika movie clip B ditekan dengan keyboard maka terus bergerak dan seterusnya.

Kini Anda yang menjadi sutradara dalam pembuatan animasi ini. Anda dapat menentukan movie clip mana yang bergerak, mana yang diam atau beberapa movie clip dijalankan bersama-sama.

Langkah 1:

Buat layer Bola dan Action sehingga susunannya seperti berikut:



Gambar 4.1 Persiapan movie clip

Langkah 2:

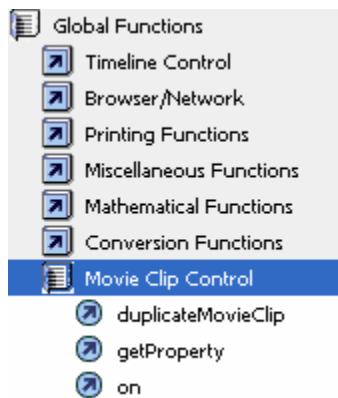
Buat objek lingkaran dan F8 → Movie clip di layer Bola. Buat animasi tween motion.

Langkah 3:

Tambahkan frame di layer Action-frame 40. Di layer Action, klik kanan objek lingkaran → Action, tambahkan script stop, caranya seperti di langkah sebelumnya.

Langkah 4:

Klik Global Functions → Movie Clip Control → klik On Clip Event 2x



Gambar 4.2 Movie Clip Control

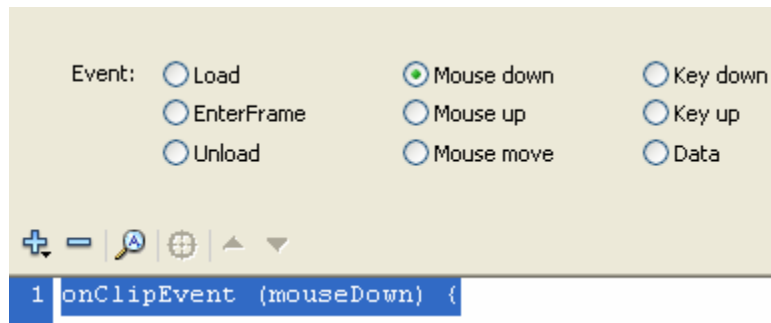
Setelah itu pilih mouseDown dan klik 2x play, sehingga akan tampil script seperti berikut:

```
1 onClipEvent (mouseDown) {  
2     play();  
3 }  
4
```

Gambar 4.3 On Clip Event

Langkah 5:

Tekan Ctrl + Enter untuk menjalankan animasinya.



Gambar 4.4 Event pada Movie Clip

Catatan:

Fungsi event pada Movie Clip:

1. Load: saat movie clip pertama kali tampil pada timeline
2. Unload: saat movie clip hilang dari timeline
3. Mouse down: animasi berjalan ketika tombol mouse ditekan
4. Mouse up: animasi berjalan ketika tombol mouse dilepas setelah diklik
5. Mouse move: animasi berjalan setiap ada gerakan mouse
6. Key down: animasi berjalan ketika tombol keyboard ditekan
7. Key up: animasi berjalan ketika tombol keyboard dilepas setelah ditekan
8. Data: saat data diterima dari action load variable atau load movie



Dapatkan tutorial-tutorial komputer, soal-soal matematika, soal-soal TIK, modul TIK, modul matematika di <http://istiyanto.com>. Kini Anda dapat berlangganan dan menerima berita-berita terbaru dengan e-mail Anda secara gratis. Jangan sampai ketinggalan !!!

Referensi:

Pramono, Andi.2002.*Berkreasi dengan Macromedia Flash MX*.Yogyakarta: Penerbit Andi