

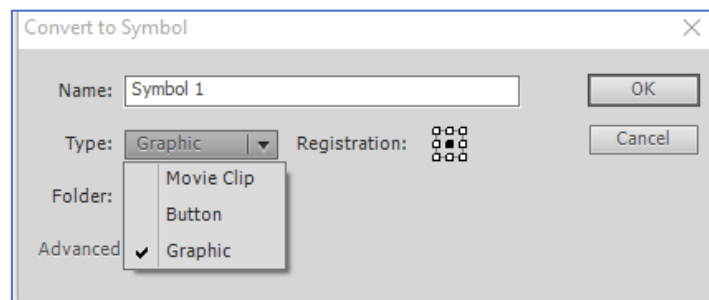
	PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNIK ELEKTRO POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK PRAKTIKUM KOMPUTER ANIMASI	
	SEMESTER 6	WAKTU : 10 JAM
JOBSHEET “GRAPHIC, BUTTON, MOVIE CLIP & ACTION SCRIPT 3.0”		

Tujuan

1. Memperkenalkan simbol- simbol dalam animasi
2. Memperkenalkan cara-cara penggunaan simbol dan penggunaan dasar dari Actionsript 3 pada aplikasi Adobe flash CS 6 / Adobe Animate CC

A. Graphic

Graphic adalah simbol berupa gambar diam. Simbol ini di dalam tampilan sebuah file presentasi biasanya dijadikan sebagai background presentasi. Karena merupakan sebuah gambar diam, maka apabila kita membuat animasi di dalam timelinenya, maka animasi tersebut tidak akan berjalan

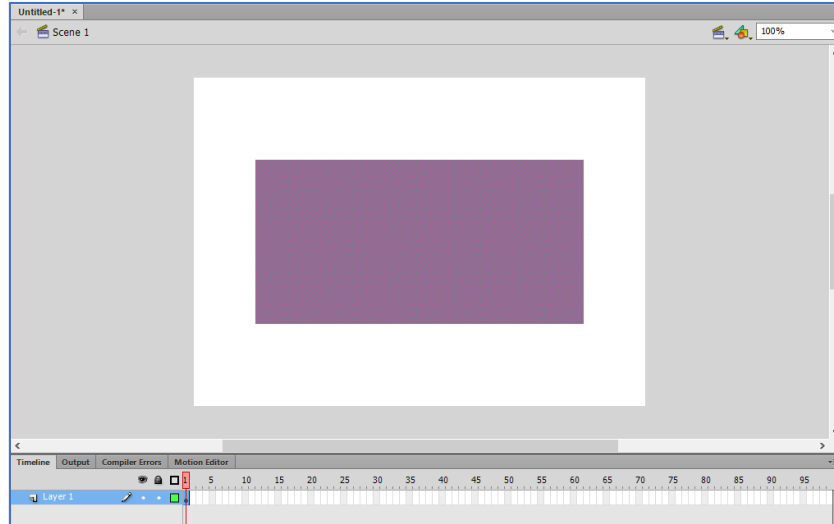


B. Button

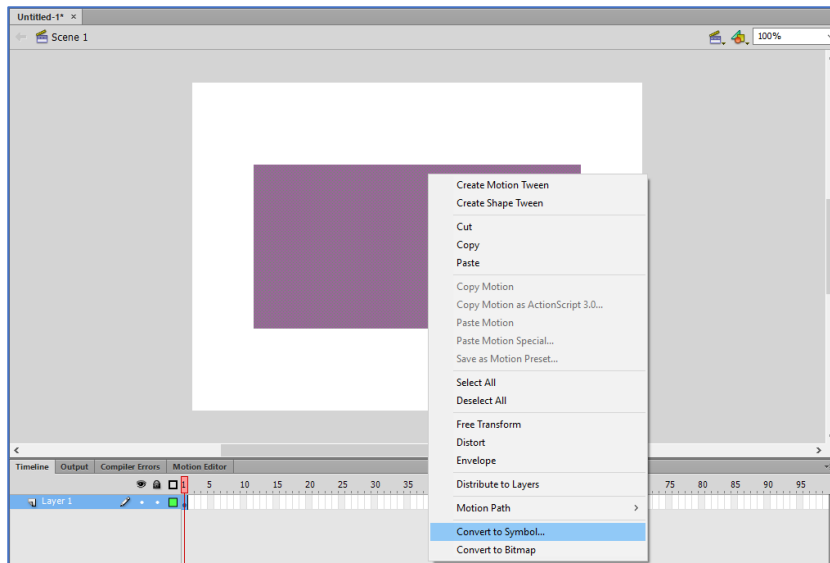
Button adalah simbol yang berfungsi sebagai tombol yang dapat diklik. Merupakan asset yang menunjukkan betapa interaktifnya Flash. Terdapat 4 State atau keadaan pada button yang bisa kita gunakan agar button lebih menarik. Kondisinya sama yakni dengan layer kita bisa meletakkan lebih dari satu item pada button. State itu antara lain Up State, Over State, Down State, dan Hit State.

Latihan Button :

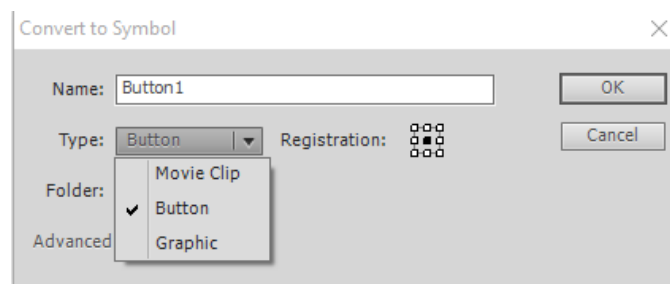
1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object persegi panjang dengan menggunakan “Rectangle Tool”.



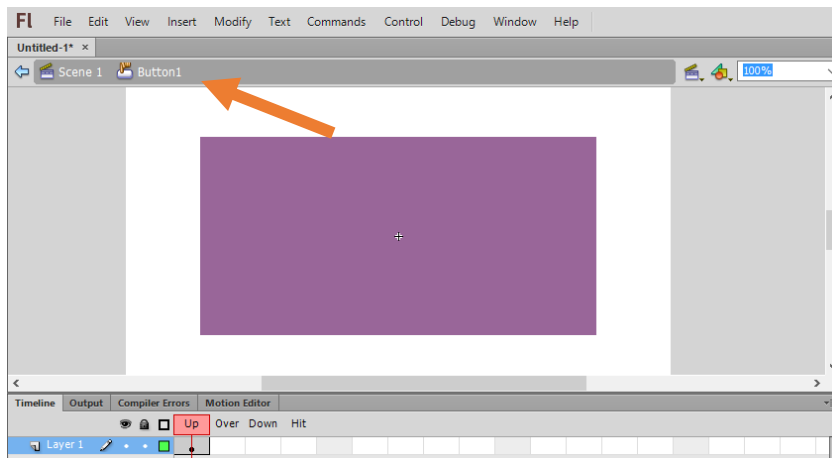
3. Klik kanan pada object yang dibuat dan pilih “Convert to Symbol”



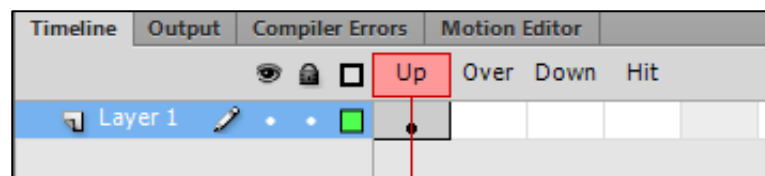
4. Sesuaikan nama untuk simbol yang akan dibuat misalkan “Button1” dan untuk Type pilih “Button”



5. Klik kiri 2 kali pada object yang telah diconvert kedalam simbol sebelumnya untuk masuk kedalam behaviour dari simbol button tersebut

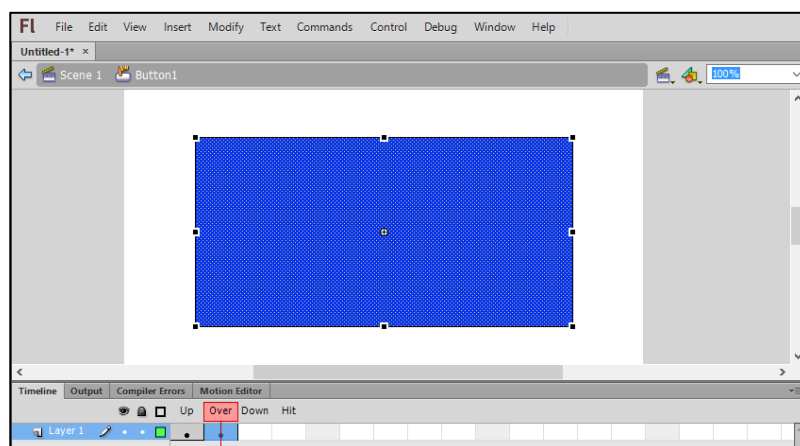


Terdapat 4 State dalam simbol button



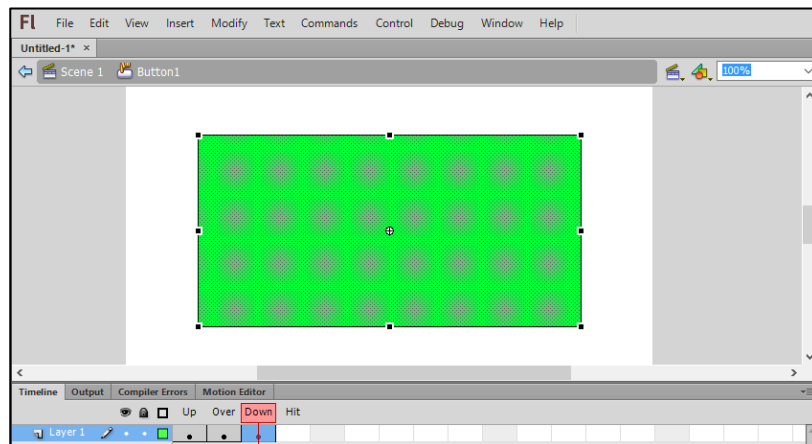
- Up : kondisi button normal dan tidak mengalami perubahan apa-apa.
- Over : kondisi button bila mouse berada di atasnya
- Down : Kondisi apabila user menekan dan melepas mouse pada button
- Hit : Merupakan area akses dari button

6. Klik kanan pada bagian Over kemudian pilih “Insert Keyframe” dan ubah warna Object menjadi warna yang lain.



Nantinya Object button semula akan berwarna ungu dan apabila kursor menyentuh object button maka object button akan berubah ke warna biru

7. Klik kanan pada bagian Down kemudian pilih “Insert Keyframe” dan ubah warna Object menjadi warna yang lain lagi.



Nantinya Object button semula akan berwarna ungu dan apabila kursor menyentuh object button maka object button akan berubah ke warna biru dan apabila object button diklik maka akan berubah menjadi warna hijau.

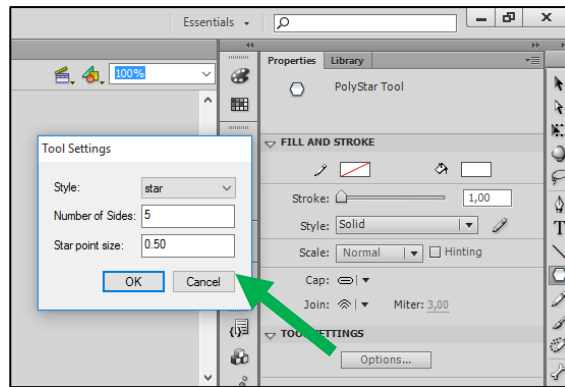
8. Test apakah animasi button yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”.

C. Movie clip

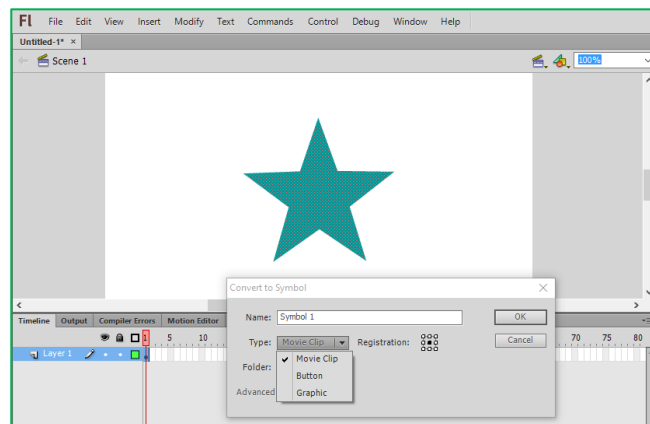
Movie clip adalah simbol yang merupakan serangkaian gambar didalamnya. Secara default movie ini akan dimainkan secara berulang-ulang. Adalah salah satu jenis simbol, namun sering terjadi kekeliruan dengan movie. Movie adalah keseluruhan file shockwave anda, sementara movie clips merupakan bagian yang lebih kecil lagi, yakni sejenis simbol yang boleh dikatakan merupakan sejenis movie di dalam movie,. Misalnya anda menyusun sebuah animasi, nah terdapat sebuah struktur yang terus menerus berputar sepanjang movie, nah itulah movie clips, simbol. Salah satu bentuk simbol yang lain adalah graphics, juga memiliki timeline seperti movie clips bedanya bila movie clips akan terus bermain meski frame telah berakhir atau anda menggunakan actions stop, sementara graphics akan berhenti. Namun demikian walaupun secara default movie clip ini terus bermain, kita bisa mengontrol movie clip ini dengan memberikan action stop, go to, atupun memberi action pada tombol untuk mengontrol movie clip.

Latihan Button :

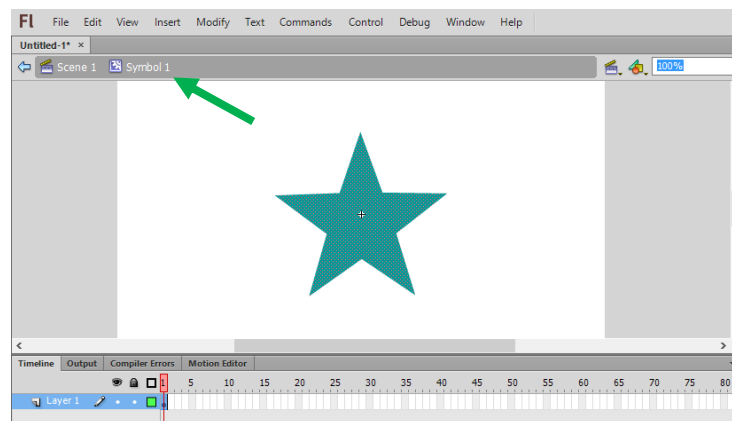
1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object Bintang dengan menggunakan “PolyStar Tool”.



3. Kemudian Convert object bintang tersebut kedalam type “Movie Clip”

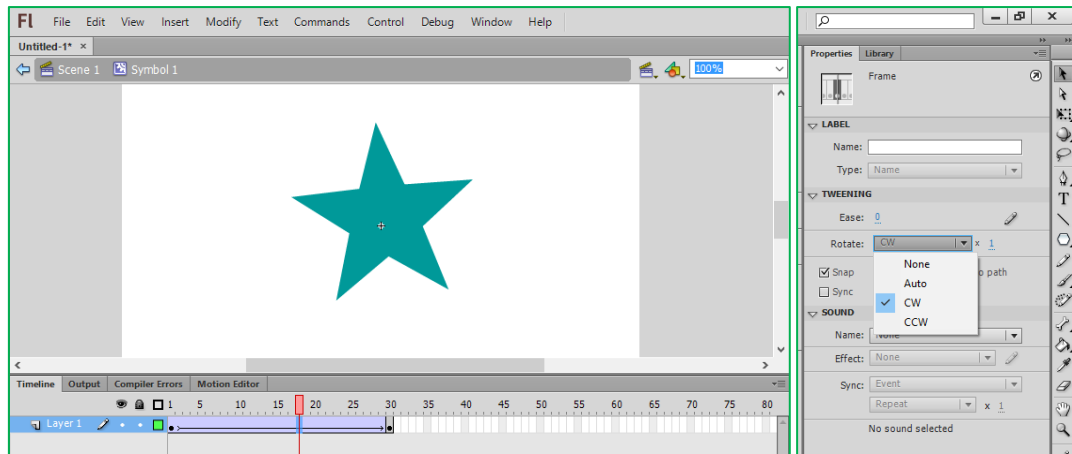


4. Klik kiri 2 kali pada object yang telah diconvert kedalam simbol sebelumnya untuk masuk kedalam behaviour dari simbol movie clip tersebut



Didalam behaviour dari movie clip terdapat layer dan frame yang sama dengan yang ada pada stage setiap scene, atau bisa dikatakan movie clip ini animasi didalam animasi.

5. Klik kanan pada frame 30 kemudian pilih “insert Keyframe”
6. Klik kanan diantara frame 1 dan 30 kemudian pilih “Create Classic Tween”
7. Perhatikan panel Properties, pada bagian Rotate pilih “CW”



8. Test apakah animasi movie clip yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”.

Latihan Jobsheet 2 Part 1

1. Tambahkan Text didalam Object Button Yang dibuat, buat seperti contoh gambar berikut!



2. Buatlah animasi object segi 6 yang berputar dimana ditengah object tersebut terdapat button dengan tulisan UP, dan berubah menjadi OVER jika di sorot dan DOWN jika diklik seperti gambar dibawah.



Hasil latihan Jobsheet 2 dikumpulkan dalam bentuk file SWF (latihan 1 dan 2) dan dijadikan 1 folder dengan format penamaan “NIM – Nama - Jobsheet 2”