

NAMA : ASYRAFIL HUDA











NPM : 2010013231008

PRODI : PTIK

MK : DESAIN ANIMASI

UAS

1. Tool yang ada di adobe flash cs6

No	Gambar	Nama Tool	Fungsi
1 .		Arrow Tool / Selection Tool	Melihat atau menseleksi suatu objek
2.		Subselection tool	Untuk menyeleksi bagian objek lebih detail selection tool
3.		Free Transform Tool	Untuk mentransformasikan objek yang terseleksi
4.		Lasso Tool	Untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi
5.		Pen Tool	Untuk menggambar garis dengan bantuan titik titik bantu seperti dalam pembuatan garis , kurva atau gambar.
6.		Text Tool	Untuk membuat objek text
7.		Line Tool	Untuk menggambar garis
8.		Ractangular Tool	Untuk menggambar bentuk persegi
9.		Pencil Tool	Untuk membuat garis
10.		Brush Tool	Untuk menggambar garis-garis dan bentuk bebas

2. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi.

3. langkah membuat mouse hide (menghilangkan kursor mouse) pada game shooter balloon adalah dengan memasukkan / mengetikkan script “**Mouse.hide();**”

4. Meng-convert objek ke dalam bentuk symbol movie clip memiliki kegunaan yaitu karena Movie clip digunakan untuk membuat objek agar dapat menggunakan beberapa fasilitas dari flash seperti animasi tween, masking, dan guide. Selain itu dengan dijadikannya suatu objek menjadi movie clip maka objek tersebut dapat di beri actionscrip.

5. Langkah pembuatan animasi tank yaitu :

- a) Memilih action script 2.0 ketika membuka Adobe flash Cs6
- b) Memasukan gambar tanknya
- c) Menambahkan tombol/button transparan yang nantinya di beri action script
- d) Membuat orientasi yang berbeda dari tiap frame.frame 1 menghadap ke kiri,frame 2 menghadap keatas,frame 3 menghadap kekanan,frame 4 menghadap ke kiri.
- e) Setelah di buatkan 4 frame tersebut,masing masing frame diberi label dengan nama arah Tanknya menghadap.(Frame 1:label name :kiri)
- f) Membuat action script di button yang telah di buat tadi dengan action script sebagai berikut:

```
on (keyPress "<left>") {  
    gotoAndStop("bawah");  
    _root.kaval._x -= 5
```

```
}  
on (keyPress "<down>") {  
    gotoAndPlay("bawah");  
    _root.kaval._y += 5
```

```
}  
on (keyPress "<right>") {  
    gotoAndStop("kanan");  
    _root.kaval._x += 5
```

```
}  
on (keyPress "<up>") {  
    gotoAndPlay("atas");  
    _root.kaval._y -= 5  
}
```

- g) Tambahkan bacground di layer baru untuk memperbagus desain.

- h) Jalankan desain dengan test movie.

6. Langkah bikin animasi katak lompat yaitu :

- a) Memilih action script 2.0 ketika membuka Adobe flash Cs6
- b) Menyiapkan gambar kodonya
- c) Susun gambar kodok secara berurutan sesuai posisinya dalam masing-masing frame.untuk mempermudah penyusunan aktifkan onion skin di bagian timeline
- d) Ketika gambar kodok telah tersusun dan membentuk beberapa frame aktifkan onion skins outlines untuk mengcopykan frame
- e) Posisikan ulang frame yang telah di copy kedepan agar membentuk gerakan baru
- f) Lakukan langkah “d” dan “e” sampai gerakan kodok berakhir di ujung lembar kerja

- g) Setelah selesai tambahkan background di layer baru untuk mempercantik desain kita
- h) Jalankan desainnya dengan test movie