



Belajar Animasi dengan Macromedia Flash

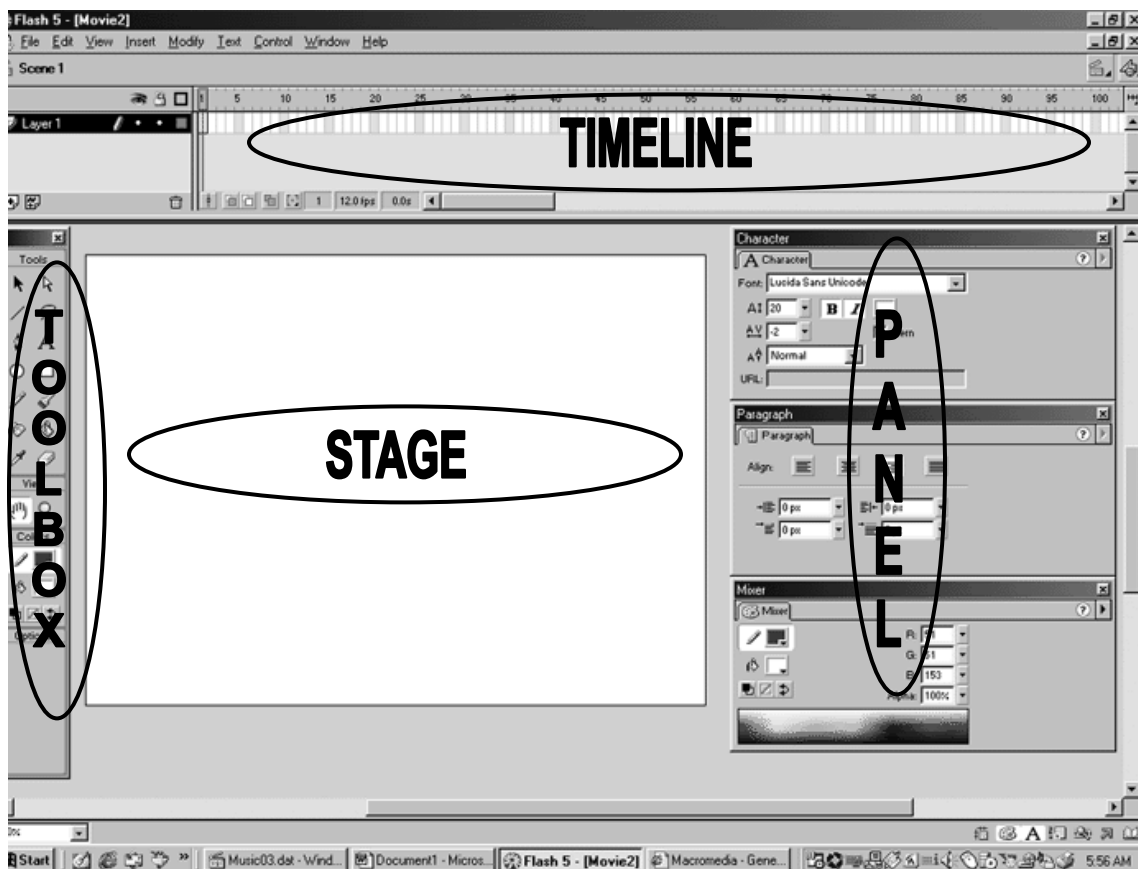
M.Al'amin



Januari 2003
Jakarta

Dasar-dasar pada Macromedia Flash

Produk Macromedia yang pernah Anda jumpai tidak jauh beda, seperti halnya Dreamweaver atau Director, dan tampilan Flash pada layar Anda pun mirip dengan produk Macromedia lainnya. Layar Flash terbagi dalam empat area utama, yaitu *toolbox*, *timeline*, *stage*, dan *panel*



Gambar_1.1 Tampilan Layar pada Flash



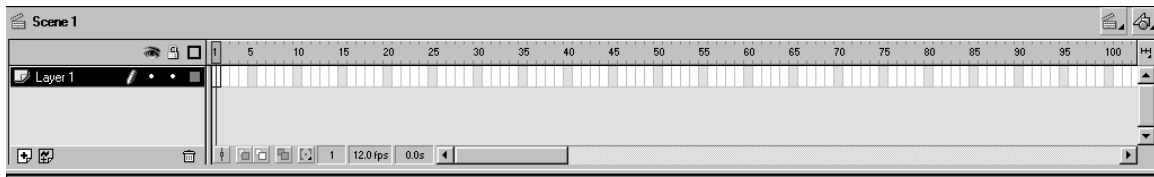
Gambar_1.2 Toolbox

Toolbox merupakan alat utama buat merancang disain dan tulisan dalam Flash. Toolbox terbagi dalam empat bagian: tools,view,colors,options.

Tools di bagian ini terdiri atas alat untuk mendisain,menulis,mewarnai gambar sesuai dengan keinginan kita.

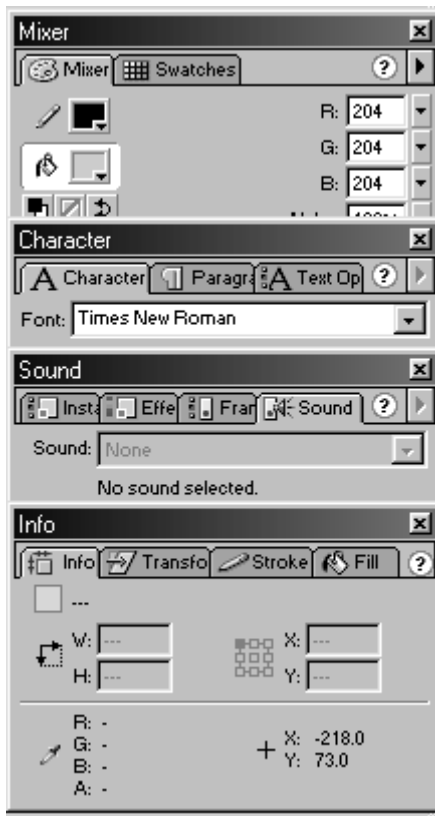
View di bagian ini tersedia alat untuk memindahkan stage dan memperbesar ataupun memperkecil stage sesuai dengan keinginan.

Colors di bagian ini tersedia alat untuk mewarnai gambar ,garis, tulisan atau objek yang akan kita rubah warnanya menjadi warna yang lain.



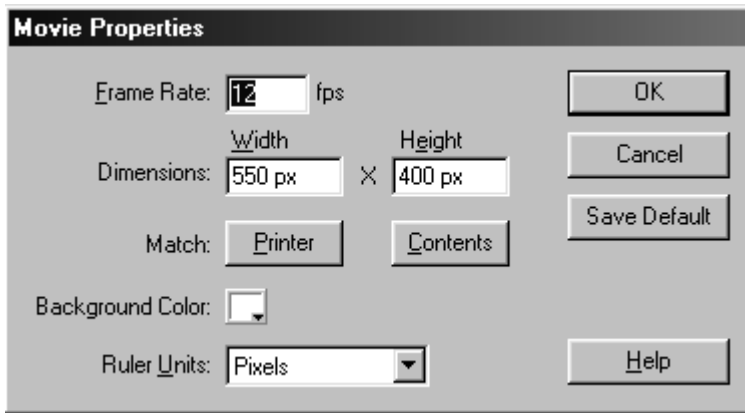
Gambar_1.3 Timeline

Timeline merupakan fasilitas yang digunakan untuk membuat, mengatur format animasi yang akan kita rancang. Timeline terdiri atas tiga bagian yaitu Scene, Layer dan Frame.



Gambar 1.4 Panel

Panel berfungsi untuk membuat atribut yang digunakan oleh tool-tool dalam toolbox untuk merancang dan merubah objek pada stage.

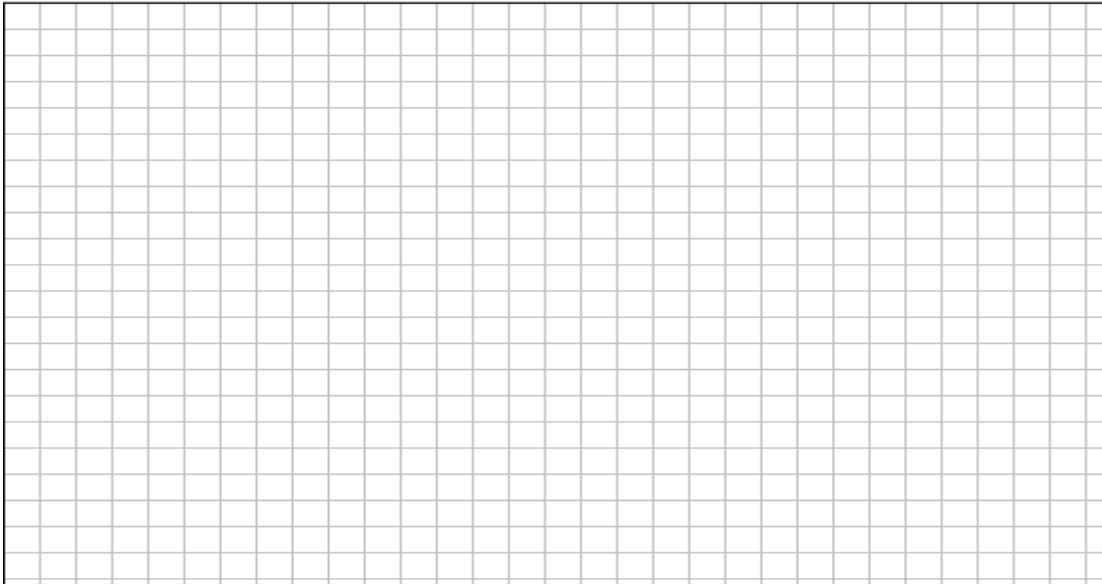


Gambar 1.5 Movie Properties

Movie Properties untuk mengatur format pada stage sesuai dengan kebutuhan yang Anda inginkan.

Caranya:

1. Pilih menu **Modify -> Movie**
2. pada kotak dialog **Movie Properties**, masukkan lebar dan tinggi
3. Pada kotak Background Color, tentukan warna latar belakang **Stage** yang akan Anda gunakan.
4. Anda juga dapat memasukan kecepatan frame pada kotak **Frame Rate**, jika diinginkan.

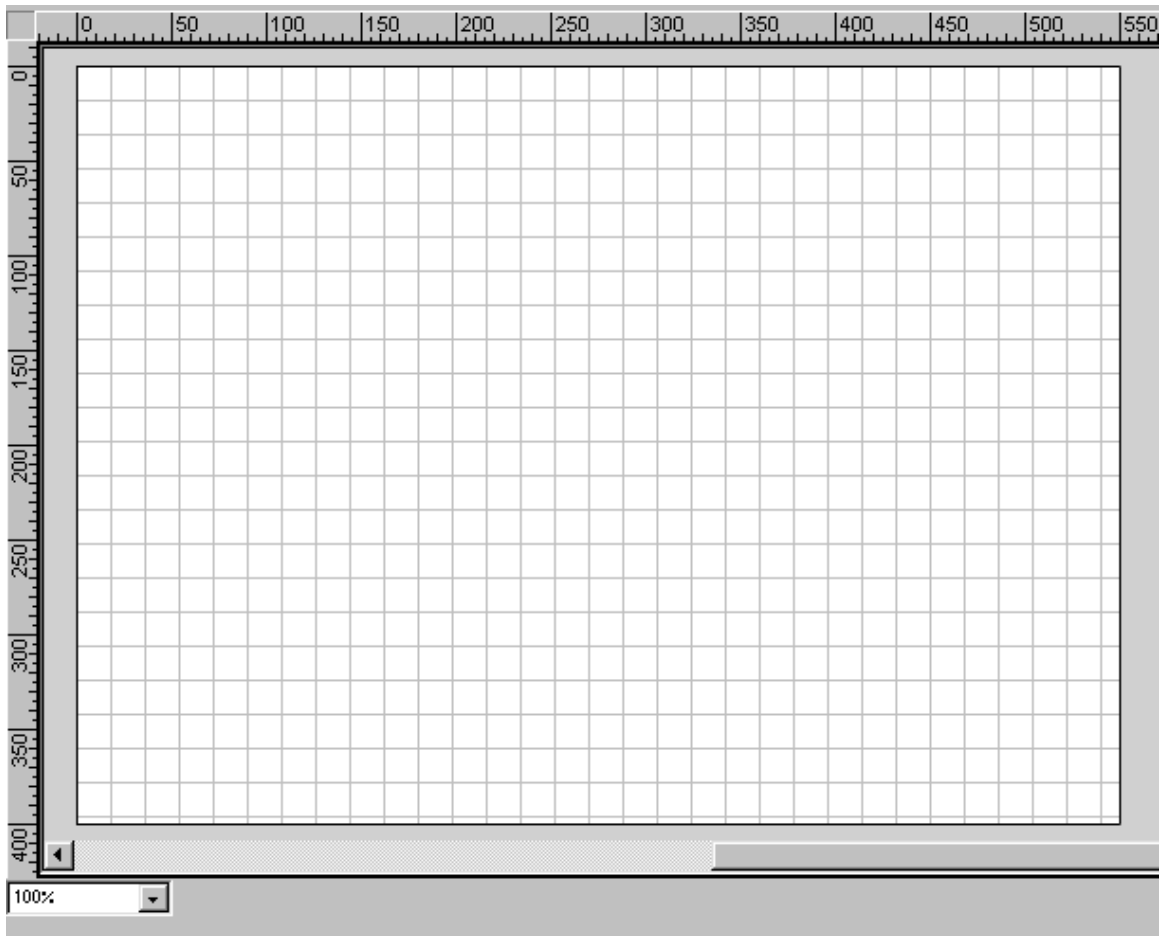


Gambar 1.6 Kotak Grid

Untuk memperoleh hasil yang lebih teratur Anda bisa mengaktifkan kotak grid dan ini sekaligus sebagai kotak pembantu dalam Anda mendesain pada stage.

Caranya:

1. pilih menu **View** -> **Grid** -> **Show Grid**, maka Flash akan menampilkan kotak – kotak kecil pada stage.
2. Anda juga dapat merubah warna dan ukuran dengan menggunakan menu **View** -> **Grid** -> **Edit Grid** kemudian:
 - Pilih warna pada kotak Color
 - Masukkan lebar dan tinggi grid dalam satuan pixel.



Gambar 1.7 Mistar dan Garis Bantu

Mistar dan garis Bantu merupakan fasilitas yang ada pada Flash untuk memudahkan Anda merancang dan menentukan objek yang akan di rancang dan di disain.

Caranya:

Dari menu View, pilih Rulers garis mistar muncul dan di sisi kiri dan atas stage.

Mengenal Gambar

Macromedia Flash menyediakan berbagai macam perangkat dalam toolbox, diantaranya adalah alat untuk merancang gambar. Dengan alat yang ada pada toolbox Anda dapat mencoba untuk membuat garis ,segi tiga segi empat dan sebagainya.

- Untuk membuat garis Anda menggunakan tool Line.
- Untuk membuat bentuk lingkaran, oval, persegi panjang dan bujur sangkar Anda memakai tool Oval dan Rectangle.
- Untuk membuat kurva Anda menggunakan tool Pen.
- Untuk menggambar secara bebas Anda menggunakan tool Pencil
- Untuk membuat gambar dengan kuas Anda menggunakan tool Brush.

Untuk membuat garis:

1. Dalam Toolbox, klik tool line
2. Letakkan penunjuk mouse pada stage untuk memulainya
3. Tarik mouse sesuai dengan keinginan Anda

Untuk membuat bentuk lingkaran dan Oval:

1. Klik tool Oval pada Toolbox
2. Klik tarik pada stage sesuai dengan keinginan Anda
3. Dan lepaskan mouse pada stage apabila lingkaran yang diinginkan sudah terbentuk.

Membuat bujur sangkar dan empat persegi panjang:

1. Klik mouse pada tool Rectanggle untuk memulai
2. Klik mouse pada stage untuk membuat bujur sangkar dan empat persegi panjang
3. Klik dan tarik penunjuk mouse pada stage, sesuai yang Anda inginkan

Untuk membuat bujur sangkar dan empat persegi panjang sudutnya lengkung:

1. Klik tool Rectangle pada Toolbox
2. Pilih Round Rectangle Radius pada option
3. Isi besarnya sudut pada kotak dialog Rectangle Setting

Untuk membuat bentuk bebas:

Tool Pencil terbagi menjadi tiga macam mode:

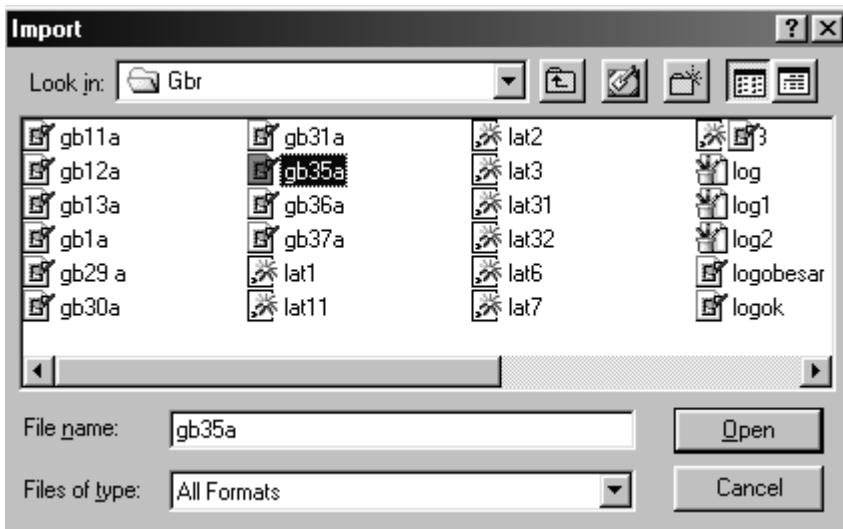
1. Straigten: bentuk bebas, lebih cocok untuk menggambar dengan bentuk sudut
2. Smooth: bentuk ini lebih cocok jika Anda menggambar dengan ujung yang lengkung
3. Ink : bentuk ini lebih bebas jika di banding dengan dua bentuk diatas.

Membuat kurva dengan tool Pen:

1. Klik tool Pen pada Toolbox
2. Klik mouse pada stage, icon pen muncul dengan tanda x kecil di sampingnya.
Pertanda Anda siap meletakkan titik awal
3. tarik penunjuk mouse dimana Anda akan melengkungkan kurva.
4. Klik dan tahan penunjuk mouse, sampai tampilan kurva terbentuk

Membuat bentuk bebas dengan Brush:

1. Klik tool Brush pada Toolbox akan terlihat banyak jenis atribut yang muncul di bawah options
2. Pilih dengan mengklik panah yang mengarah kebawah, di bawah options
3. Klik penunjuk mouse pada stage, akan terlihat bentuk dan hasil goresan Brush.



Gambar 2.1 Import file

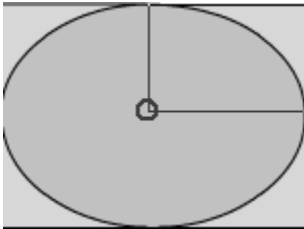
Mengimpor gambar:

1. Gunakan menu file -> Import.
2. Pada kotak dialog yang muncul, pilih gambar yang akan di ambil.

Mengedit Gambar

Untuk memilih dan mengubah gambar pada Macromedia Flash Anda bisa memakai:

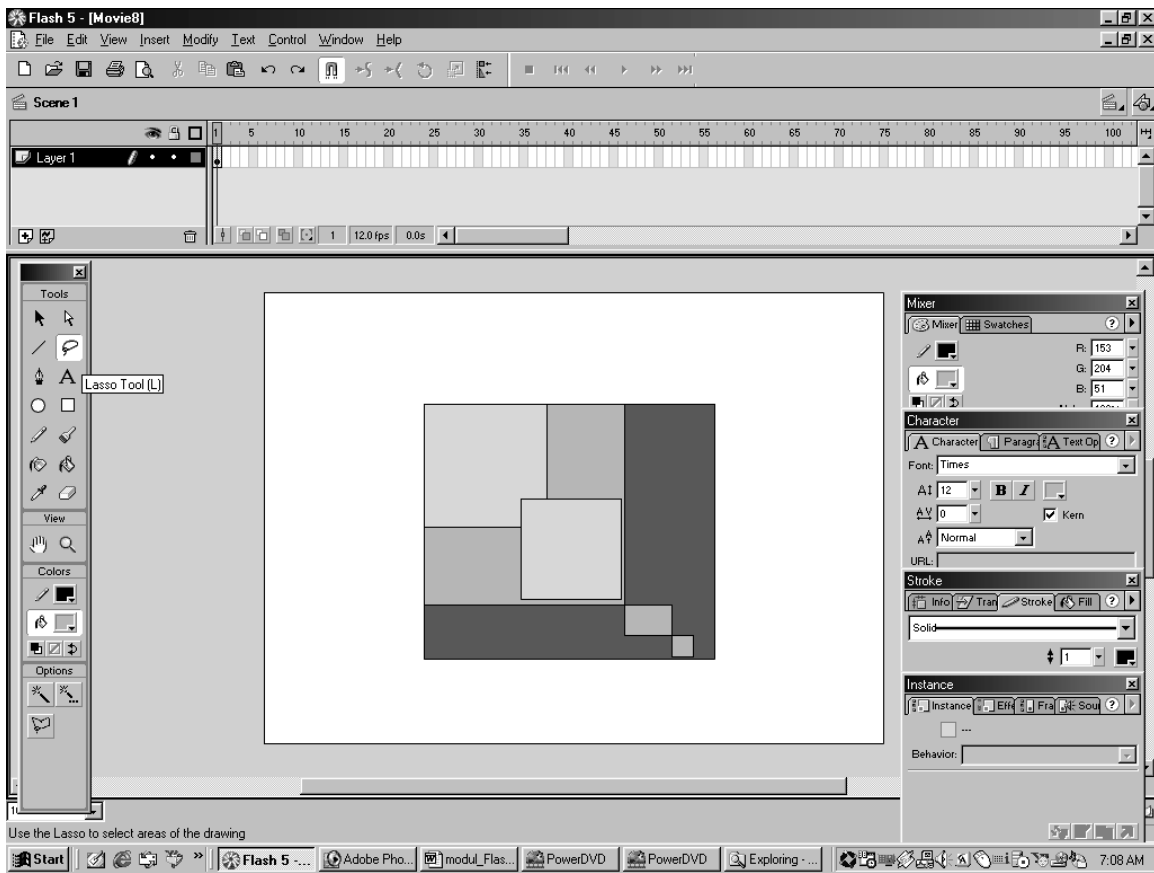
- Klik tool **Arrow** dan **SubSelection**
- Klik tool **Lasso** untuk menentukan objek secara bebas
- Klik tool **Zoom** untuk memperkecil dan memperbesar objek
- Klik tool **Hand** untuk memindah stage



Gambar 3.1 Merubah dengan Arrow

Untuk memilih suatu bentuk objek:

1. Klik tool **Arrow** pada Toolbox
2. Klik pada segmen garis yang di kehendaki



Gambar 3.2 Menggunakan Tools Lasso

Untuk menggunakan tool Lasso:

1. Klik tool **Lasso** pada Tollbox
2. Letakkan mouse pada objek yang mau di pilih
3. Klik dan tarik mouse serta mengikuti bentuk objek tersebut
4. Klik dua kali untuk mengahiri pemilihan objek

Untuk memperbesar serta memperkecil tampilan pada stage:

1. Klik tool **Zoom** pada Toolbox
2. Kursor **Zoom** bertanda plus muncul di stage
3. Klik untuk memperbesar tampilan pada stage
4. Tekan tombol **Alt** ,sambil klik mouse untuk memperkecil tampilan pada stage

Untuk menggunakan tool Hand:

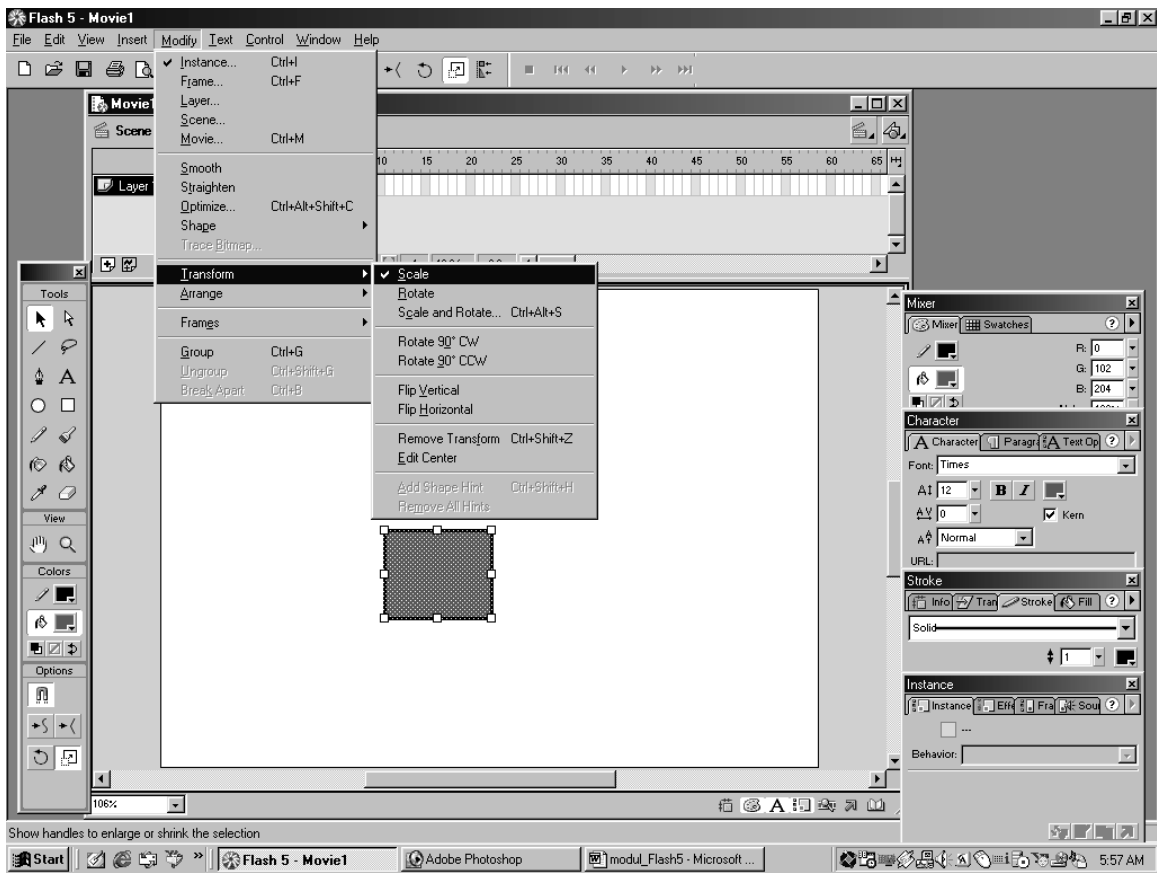
1. Klik tool **Hand** pada Toolbox
2. Penunjuk mouse berbentuk tangan menggenggam muncul di stage
3. Klik tahan dan geser sesuai dengan keinginan .

Menyalin suatu objek:

1. Tentukan objek yang akan di salin
2. Klik menu **Edit -> Copy** atau tekan **Ctrl+C** secara bersama untuk menyalin objek yang di inginkan
3. Klik menu **Edit -> Paste** atau tekan **Ctrl+V** untuk meletakkan hasil yang akan di pindah.

Menghapus suatu objek:

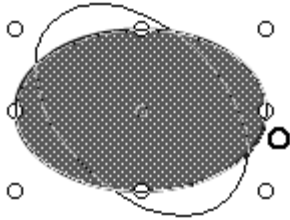
1. Tentukan objek yang akan dihapus
2. Klik menu **Edit -> Cut** atau **Edit -> Clear** atau tekan tombol **Del** pada keyboard



Gambar 3.3 memperbesar dan memperkecil dengan Scale

Mengubah ukuran objek:

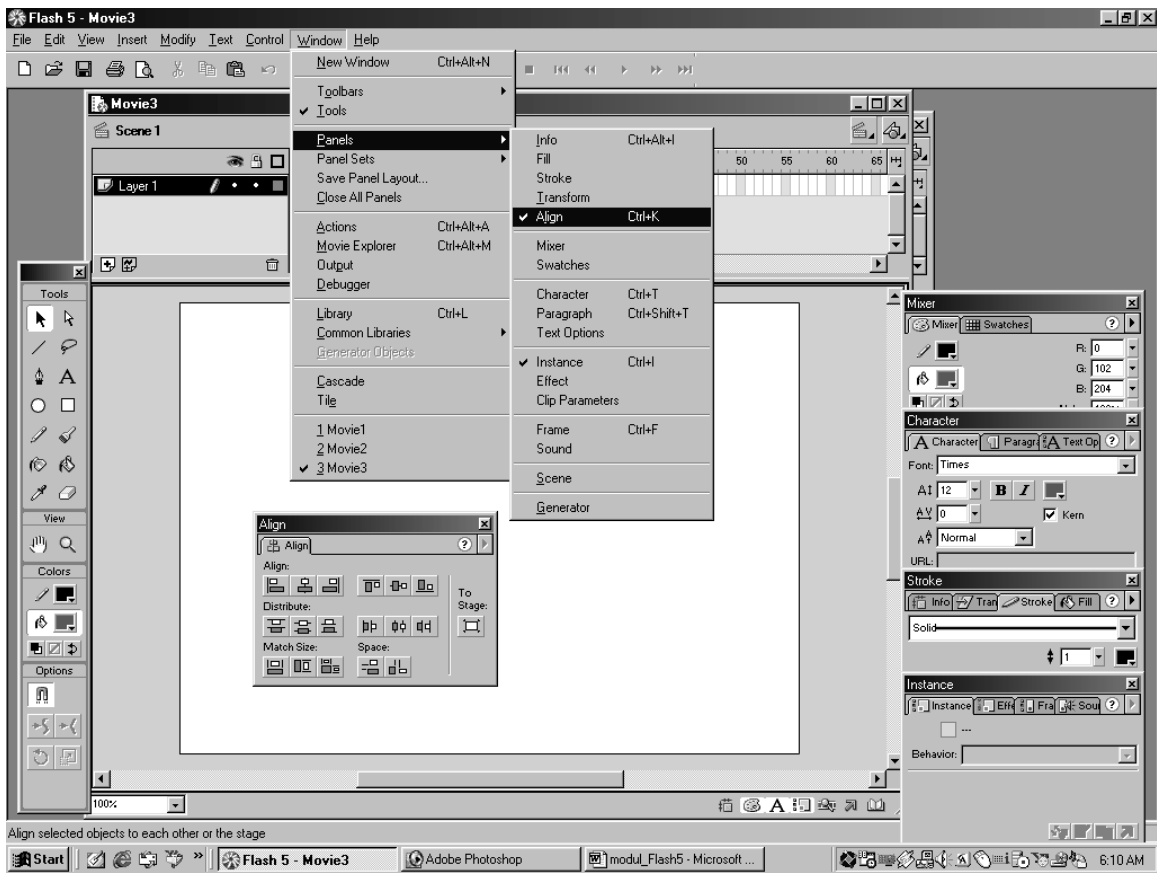
1. Klik objek yang akan di perbesar atau di perkecil
2. Klik tombol Scale
3. Atau klik menu modify -> Transform -> Scale
4. Klik Tombol Scale pada Sub menu Transform
5. Arahkan penunjuk mouse pada objek sampai keluar dua panah, atas bawah
6. Pada kotak kecil tarik dan hentikan sesuai dengan ke inginan Anda.



Gambar 3.4 Rotate

Memutar Objek:

1. Klik objek yang akan di perbesar atau di perkecil
2. Klik tombol Rotate
3. Atau klik menu modify -> Transform -> Rotate
4. Klik Tombol Rotate pada Sub menu Transform
5. Arahkan penunjuk mouse pada objek sampai keluar panah kecil melingkar
6. Pada bulatan kecil putar dan hentikan sesuai dengan ke inginan Anda



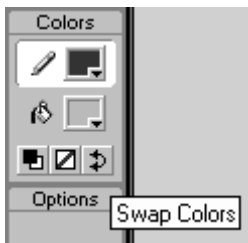
Gambar 3.5 mengatur objek dengan Align

Mengatur Objek dengan Align:

1. Klik menu Window -> Panels -> Align
2. Klik Align, sehingga muncul dialog Align seperti di gambar atas
3. Klik tool Arrow di lanjutkan dengan klik objek
4. Tekan Ctrl Shift jika lebih dari satu objek
5. Klik dan pilih tombol yang ada pada dialog Align sesuai keinginan Anda
6. Rata kanan kiri atas bawah serta tengah klik pada sub dialog Align
7. Rata Atas bawah horizontal dan vertical kanan kiri serta tengah klik pada sub dialog Distribut
8. Menyamakan lebar tinggi klik pada Match Size
9. Untuk mengatur jarak antar objek klik pada Space

Pada Macromedia Flash warna di bedakan menjadi dua istilah:

- Fill Color: warna pengisi objek.
- Stroke Color: warna untuk garis sisi objek

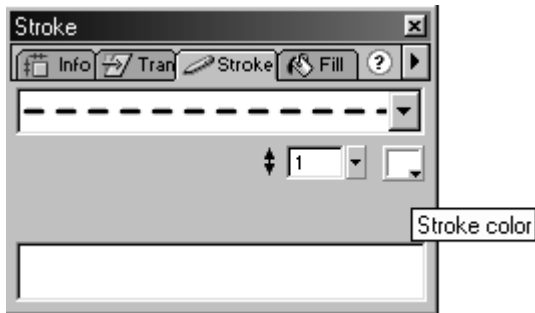


Gambar 4.1 Color

Pada Toolbox terdapat tool color yang berfungsi untuk menentukan warna pada objek dalam ataupun objek luar sebelum atau sesudah Anda membuat objek-objek pada stage. ada lima tombol pada tool color:

- Stroke Color: berfungsi untuk menentukan warna garis luar pada objek
- Fill Color: berfungsi untuk membuat warna dalam objek
- Swap Color: berfungsi untuk menukar warna Stroke dan fill yang sedang aktif
- No Color: berfungsi untukj membuang warna pada stroke atau fill
- Default Color: berfungsi untuk menggunakan warna hitam putih pada Stroke dan Fill.

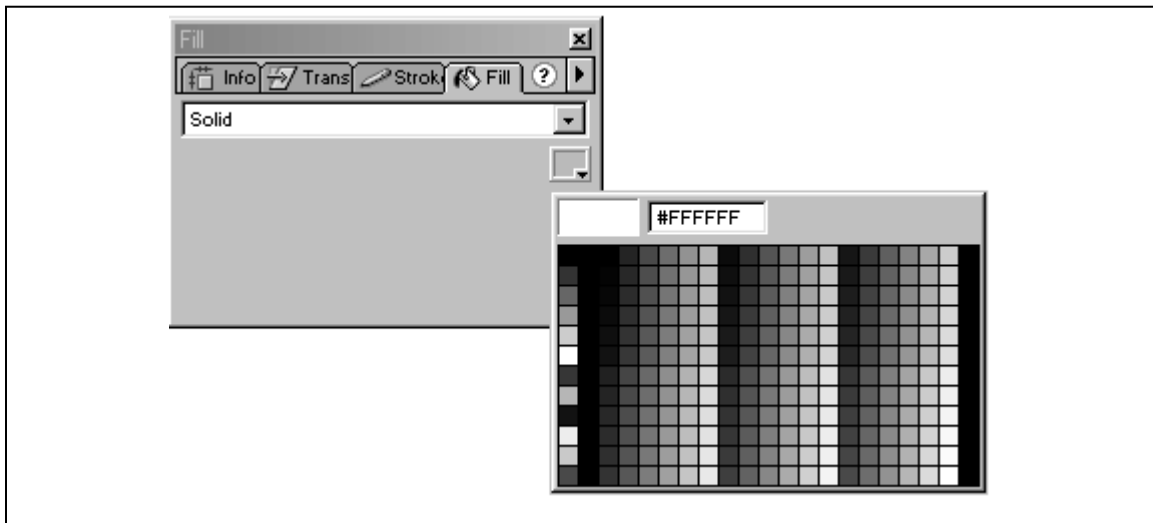
Membuat Stroke



Gambar 4.2 Stroke

Untuk merubah garis luar pada objek anda bias menggunakan panel Stroke, dengan cara sebagai berikut:

- Klik menu -> window -> panel -> Stroke
- Pilih bentuk garis pada Stroke
- Tentukan warna garis pada pilihan warna (Stroke Color)
- Klik pada stage untuk dapat melihat hasil Stroke.

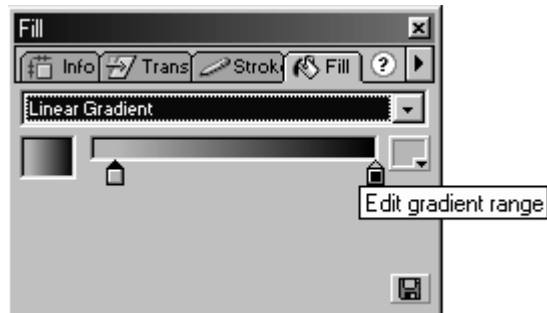


Gambar 4.3 Fill

Membuat warna dengan tool Fill:

1. Klik menu -> Window -> Panels -> Fill
2. Pada layar akan muncul window Fill
3. Pilih dan tentukan warna yang Anda mau ambil

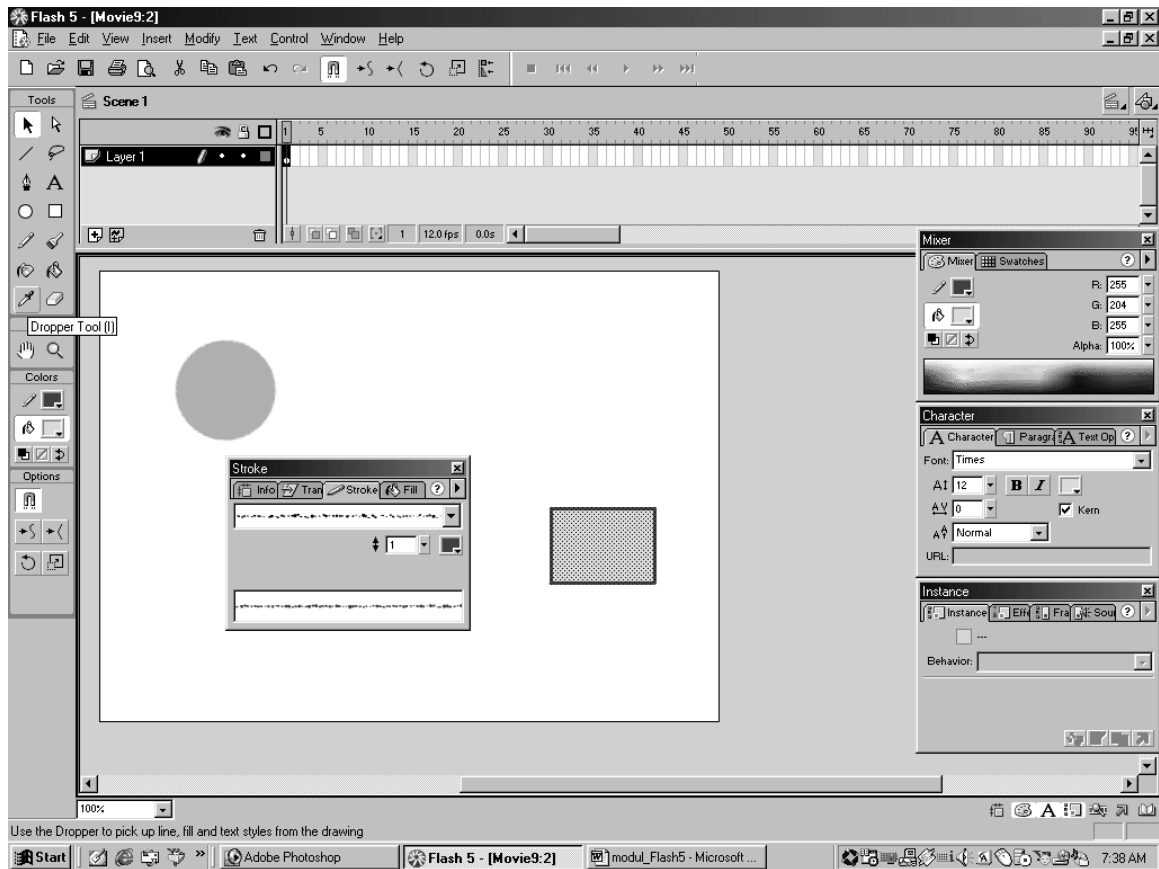
Warna Gradient pada Panel Fill



Gambar 4.4 Fill

Untuk mendapatkan warna gabungan yang lebih menarik dari beberapa warna yang Anda inginkan baik secara linear ataupun radial, sehingga disain kita akan terlihat lebih indah. Pada dialog window panel Fill, maka pilih fill style(panah hitam yang menghadap ke bawah) dan akan Anda temukan:

- None: membuat warna hanya garis luar saja tanpa objek
- Solid: membuat warna dengan objek penuh
- Linier Gradient untuk membuat warna dalam bentuk garis lurus
- Radial Gradient untuk membuat warna dalam bentuk lingkaran
- Edit gradient range, tarik kotak kecil bujur sangkar untuk merubah hasil warna yang Anda inginkan



Gambar 4.5 Tool Dropper

Mengganti warna dengan Tool Dropper

1. Klik tool Dropper pada Toolbox
2. Pilih objek yang akan di salin dengan Tool Dropper sehingga secara otomatis tool tersebut akan berubah menjadi tool Paint Bucket
3. Pilih Stroke untuk mengisi objekgaris luar yang akan di salin
4. Klik Fill Color pada Toolbox Color, untuk merubah warna objek dalam
5. Klik dua kali objek yang akan di ganti warnanya dengan memakai tool Arrow

Tool Eraser untuk menghapus



Gambar 4.6 Tool Eraser

Tool Eraser

Untuk dapat menghapus objek yang diinginkan macromedia Flash menyediakan Tool Eraser, yang terdiri dari dua bentuk kotak dan lingkaran

Untuk dapat merubah ukuran penghapus

- Klik Tool Arrow pada Toolbox, dilanjutkan dengan mengklik objek yang akan di hapus
- Klik Tool Eraser , untuk menghapus objek
- Klik Shap Eraser, untuk memilih kecil dan besar bentuk penghapus yang akan Anda ambil.

Teks dan Layer

Untuk dapat melengkapi gambar dengan teks ,atau membuat bentuk animasi dengan teks Macromedia Flash menyediakan Toolbox , dengan tool Teks.

Membuat Teks

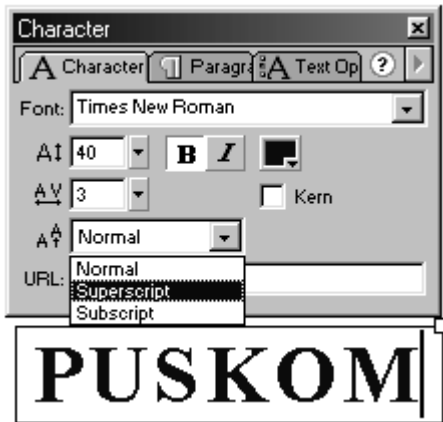


Gambar 5.1 tool Teks

Membuat teks pada stage, pada dasarnya teks yang di masukkan akan selalu searah atau sebaris, kecuali jika anda mengenternya.:

1. Klik tool Text pada Toolbox
2. Klik mouse pada stage untuk dapat memulai penulisan
3. Ketik teks pada kotak yang muncul
4. Klik enter pada ketikkan jika Anda ingin memulai baris baru
5. Untuk mengakhiri pengetikan, klik sembarang pada are Stage .

Merubah bentuk tulisan



Gambar 5.2 Character

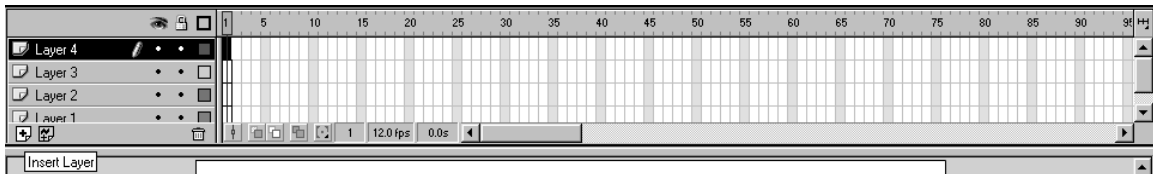
Untuk mendapatkan teks sesuai yang di inginkan, seperti jenis dan ukuran font, warna, tebal, miring, spasi dapat diatur melalui panel Character

1. Klik menu -> window -> panel -> Charackter
2. Klik tool Text pada Toolbar
3. Klik didepan teks, terus tahan dan tarik sehingga sampai teks itu berlapis hitam (blok) sesuai dengan keinginan Anda.
4. Klik pada panel Character:
 - Font untuk mengubah jenis huruf
 - Size untuk mengubah ukuran huruf
 - Style untuk membuat tebal atau miring huruf
 - Color untuk merubah warna
 - Tracking untuk mengatur spasi antar karakter dengan dua nilai negatif untuk merapatkan karakter dan positif untuk merenggangkan karakter
 - Position untuk meletakkan teks superscript (atas) subscript(bawah)
 - Url untuk link teks.

Layer

Bertumpuk layer yang ada jika kita membuat suatu animasi yang lebih Variatif,tapi semuanya mempunyai objek yang berlainan,sehingga walaupun banyak dan bertumpuk tidak masalah.

Membuat Layer baru



Gambar 5.3 Layer pada Timeline

Untuk dapat memisah objek yang satu dengan yang lainnya pada pembuatan tampilan animasi maka Anda harus mengaturnya di layer pada Timeline.

1. Klik layer pada Timeline
2. Dengan cara sebagai berikut:
 - Klik menu Insert -> Layer
 - Klik pada Timeline tombol Insert Layer
 - Klik kanan mouse, pilih Insert Layer

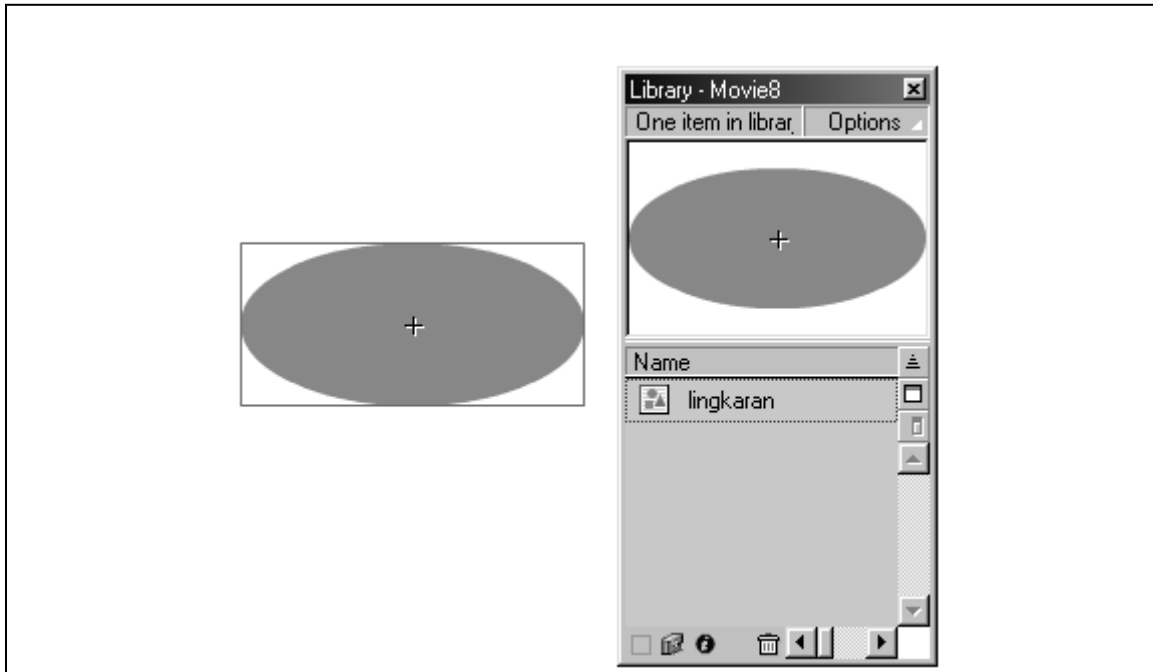
Memberi nama layer

1. Klik dua kali pada layer yang ada pada Timeline
2. Ketik nama untuk layer tersebut sesuai dengan keinginan anda.

Bab 6

Library

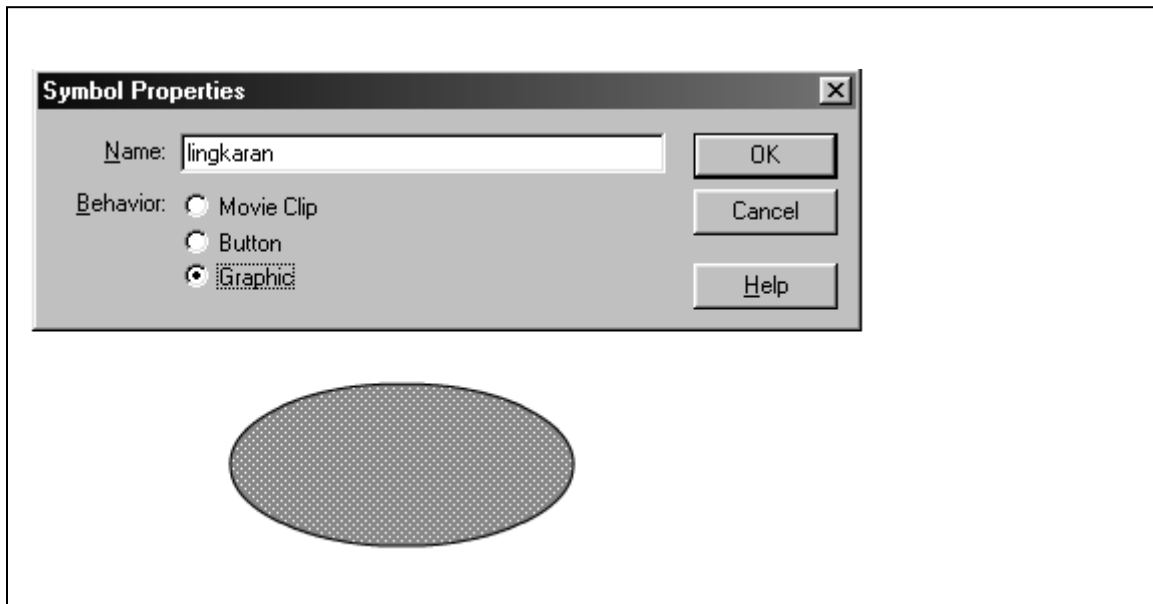
Library berfungsi untuk menyimpan elemen movie, menampilkan nama symbol dengan icon yang berbeda untuk grafik, button, suara, maupun movie clip.



Gambar 6.1 Library

Untuk menampilkan Library

1. Klik menu window -> Library
2. Tekan Ctrl L



Gambar 6.2 Symbol Properties

Untuk membuat Symbol

1. Klik File -> New untuk membuat movie baru
2. Klik Oval Tool pada Tool, kemudian buat lingkaran pada stage
3. Klik Arrow Tool pada Tool, kemudian klik objek lingkaran pada stage
4. Klik insert -> Convert to Symbol, maka akan keluar kotak dialog Symbol Properties, dan ada tiga macam
 - Movie Clip : symbol yang menggambarkan animasi objek
 - Button : symbol yang menggambarkan button yang dapat digunakan untuk interaksi dengan sesuatu
 - Graphic: symbol yang menggambarkan object diam.
5. Ketik “ lingkaran “ pada field Name, dan berikan tanda pada pilihan Graphic pada Behavior
6. Buka Library, dengan memilih Window -> Library, maka akan terlihat lingkaran (lihat pada Gambar 6.1 Library)
7. Simpan.

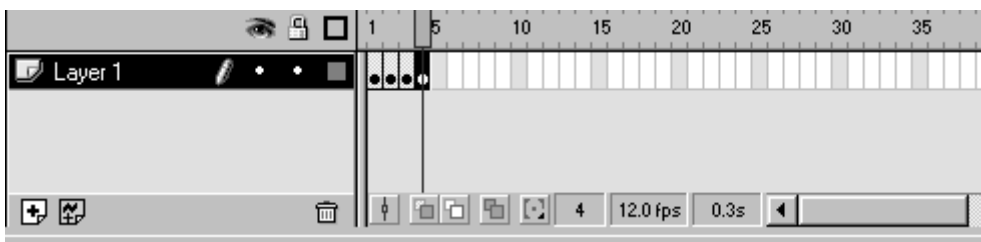
Membuat Instance

Bentuk dari Instance sama dengan bentuk Symbol, karena instant dibuat dari Symbol, dengan satu symbol dapat dibuat beberapa Instance.

Caranya :

- Klik tarik (drag) symbol dari Library ke stage. Dalam stage akan muncul gambar yang sama. Sesuai dengan yang ada pada symbol. Gambar tersebut disebut instance.

Ada dua macam cara untuk membuat animasi pada Macromedia Flash, yaitu dengan frame by frame animation dan tweened animation. Frame by frame dilakukan dengan membuat gambar yang berbeda, kemudian diatur pada frame-frame secara berurutan. Tweened animation di buat dengan menentukan posisi frame pertama dan terakhir.

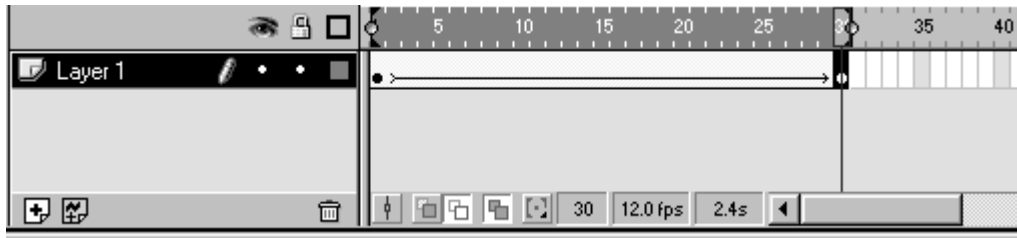


Gambar 7.1 Animasi lingkaran dengan warna berubah-ubah

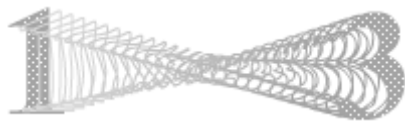
Membuat animasi Insert Keyframe

1. Klik Tool Oval pada Toolbox
2. Klik dan tarik pada stage, sehingga membentuk sebuah lingkaran
3. Klik kanan tombol mouse pada time line, untuk membuat Insert Keyframe 2
4. Klik warna merah pada tool color
5. Klik menu pada modify -> Transform -> Rotate
6. Klik dan tarik lingkaran kecil pada ujung kanan atas sampai posisi 90 derajat (searah jarum jam).
7. Klik kanan tombol mouse pada time line, untuk membuat Insert Keyframe 3
8. Klik warna Hijau pada tool color
9. Klik menu pada modify -> Transform -> Rotate
10. Klik dan tarik lingkaran kecil pada ujung kanan atas sampai posisi 90 derajat (searah jarum jam).
11. Klik kanan tombol mouse pada time line, untuk membuat Insert Keyframe 4
12. Klik warna Kuning pada tool color

13. Klik menu pada modify -> Transform -> Rotate
14. Klik dan tarik lingkaran kecil pada ujung kanan atas sampai posisi 90 derajat (searah jarum jam).



Gambar 7.2 Time line untuk animasi teks



Gambar 7.3 Animasi dengan bentuk teks

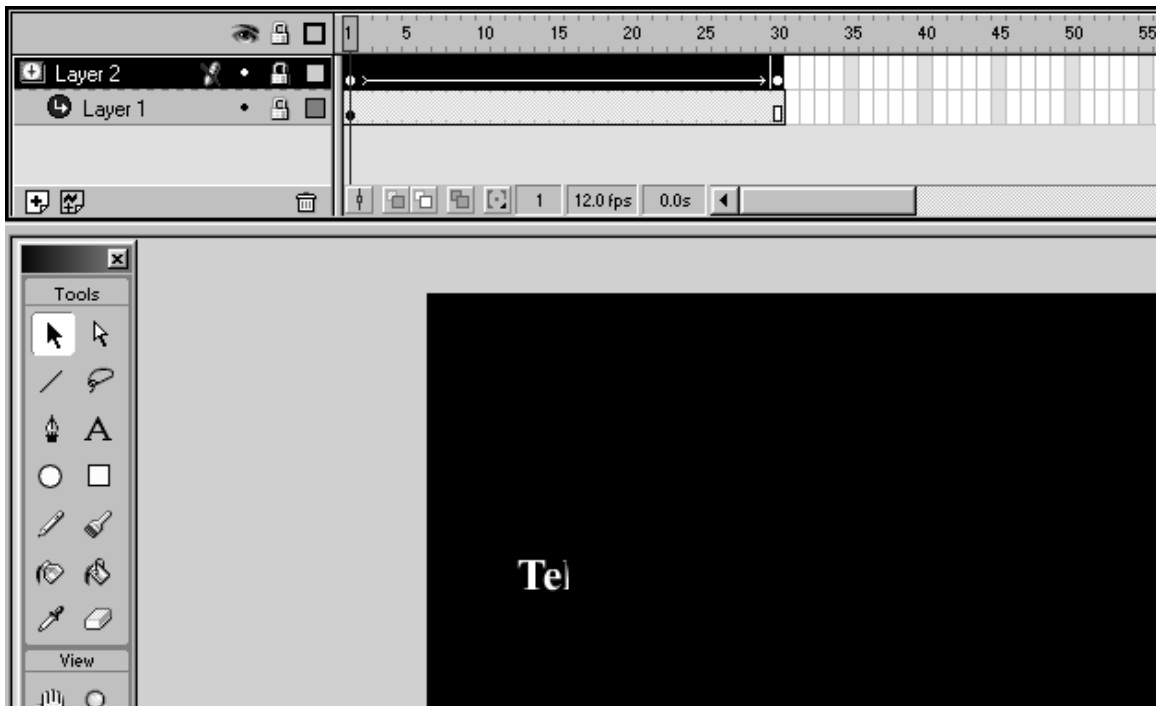
Membuat Animasi dengan bentuk teks

Untuk membuat animasi dalam bentuk teks, bitmap dan objek gabungan, anda harus mengubah terlebih dahulu, dengan menggunakan perintah Modify -> Break Apart , yang bertujuan agar teks, bitmap, dan objek gabungan tersebut bisa diubah dalam bentuk lain.

Seperti contoh berikut , mengubah angka satu menjadi angka tiga:

1. Klik New pada file menu
2. Klik mouse pada tool Text
3. Ketik angka 1 pada stage
4. Bikin teks menjadi tebal dan besar, agar mudah di lihat
5. Patahkan teks tersebut dengan menu Modify -> Break Apart ,dan Macromedia Flash akan menampilkan titik kecil pada tek tersebut.
6. Buat Keyframe akhir pada frame 30, dengan menggunakan Insert Keyframe

7. Hapus angka satu yang telah di patahkan
8. Klik tool teks ganti menjadi angka 3
9. Patahkan dengan menggunakan menu Modify -> Break Apart , agar bisa dirubah bentuknya, Macromedia Flash kembali menampilkan bentuk titik kecil
10. Tekan Ctrl + Enter



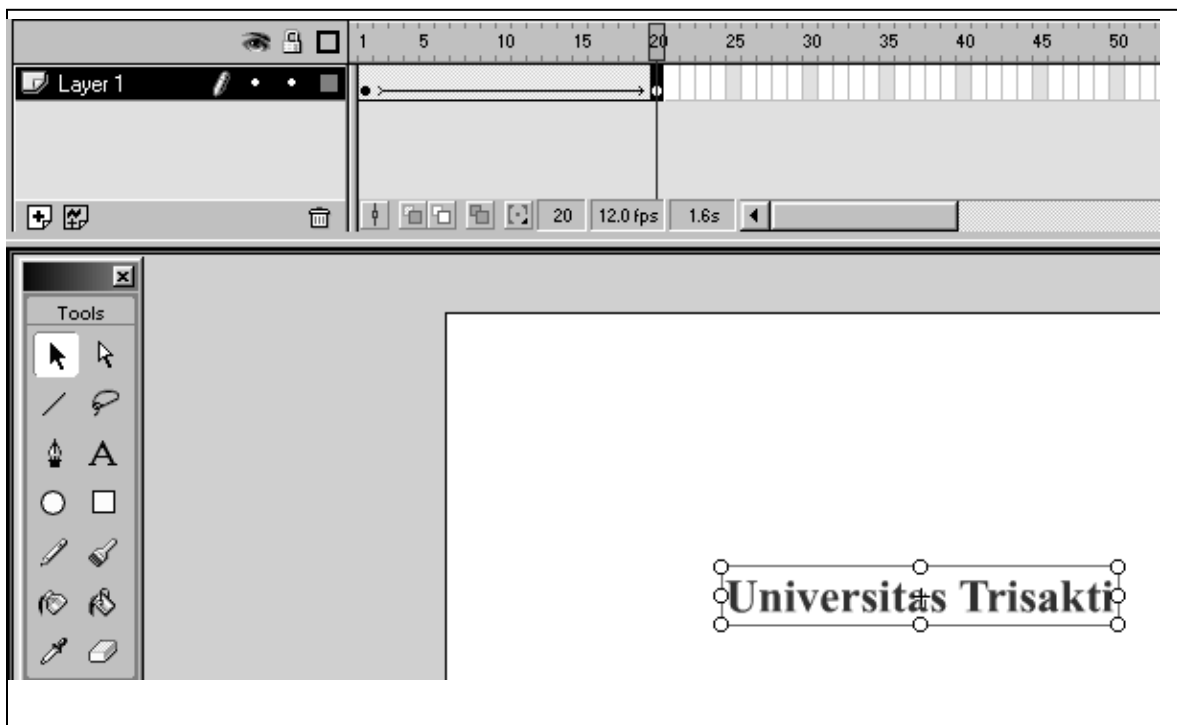
Gambar 7.4 Animasi Sorot Lampu

Membuat animasi dengan sorot lampu

Membuat objek seakan disorot oleh lampu yang berjalan, pembuatannya menggunakan layer khusus yang dinamakan Mask Layer.

1. Klik menu flash baru
2. Klik menu Modify -> Movie dan buat background Color menjadi hitam
3. Pada frame 30, klik kanan, pilih insert -> frame
4. Klik tool teks pada toolbox dan ketik “Teknik Sipil”

5. Klik Layer 1 dan buat layer baru dengan menggunakan menu Insert -> Layer
6. Klik frame 1 pada Layer 2, kemudian buat lingkaran melebihi tinggi tulisan dengan menggunakan tool Oval. Dan letakkan di sebelah kiri tulisan.
7. Klik menu -> Insert -> Create Motion Tween untuk mengerakkan lingkaran tersebut nantinya
8. Pada frame 30 Layer 2, klik kanan pilih insert -> Keyframe
9. Gunakan tool Arrow, untuk menarik lingkaran tersebut kesebelah kanan tulisan
10. Klik kanan pada Layer 2 dan kemudian pilih Mask. Flash membuat Layer 2 sebagai Mask Layer dan Layer 1 dibuat menjorok ke dalam.
11. Tekan Ctrl + Enter

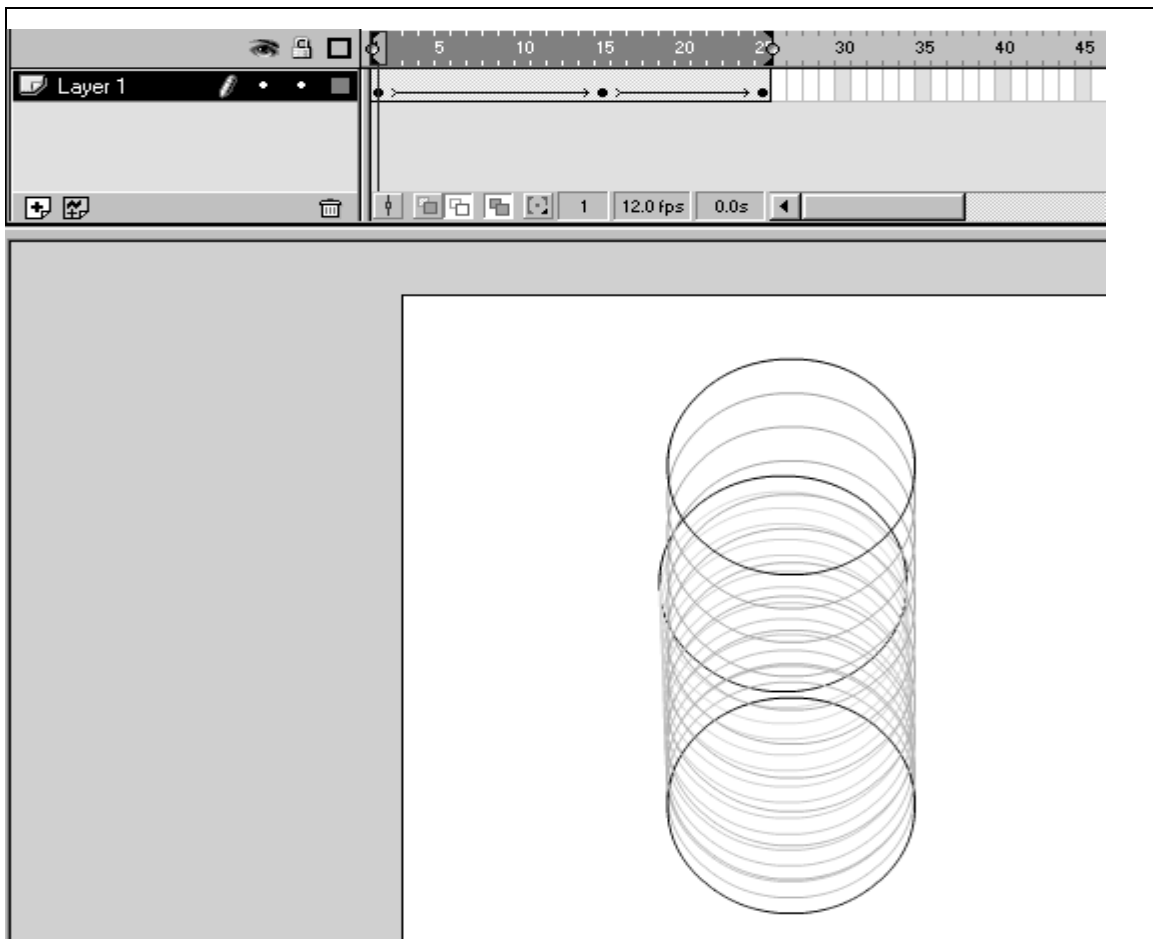


Gambar 7.5 membuat animasi dengan teks berputar

Membuat animasi dengan teks berputar

Untuk bisa membuat teks berputar

1. Klik File New
2. Klik teks tool pada Toolbox
3. Ketik pada stage “ Universitas Trisakti”
4. Klik menu ->Insert -> Create Motion Tween pada frame 1
5. Klik frame 20 dan beri perintah Insert -> keyframe
6. Klik Tool Arrow, teruskan klik tool Rotate pada bagian bawah Toolbox
7. Kemudian putar 360 derajat tulisan dengan menggunakan lingkaran kecil pada ujung kanan tulisan
8. Tekan Ctrl + Enter

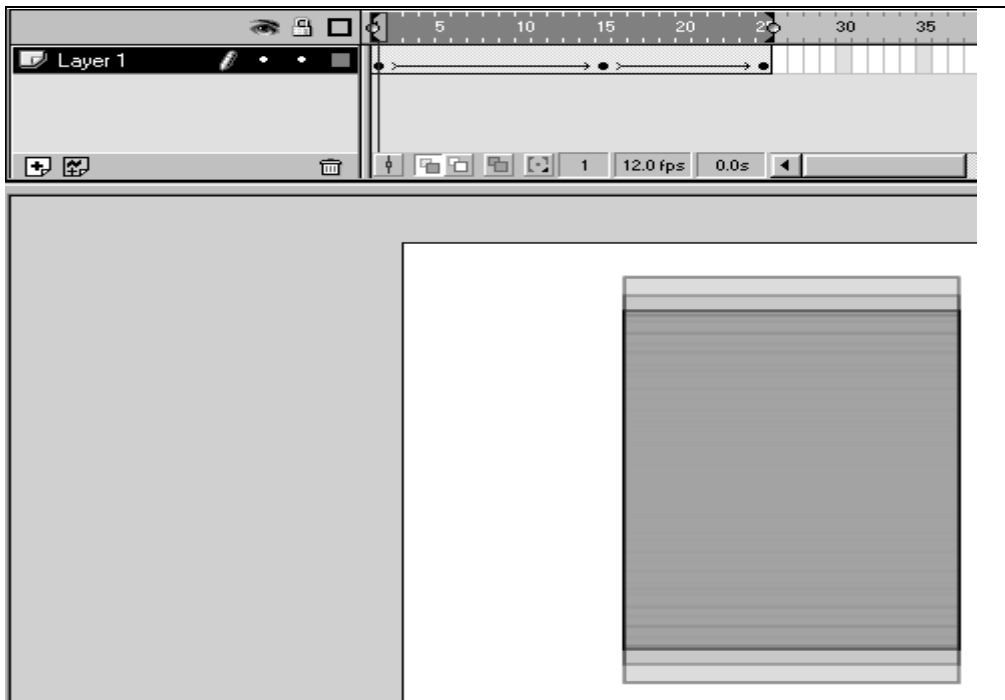


Gambar 7.6 Membuat lingkaran memantul dengan animasi gerak

Membuat Animasi dengan Lingkaran Memantul

Lingkaran memantul dari atas kebawah dan kembali lagi ke atas dibuat dengan mengubah posisi lingkaran tersebut (dari bawah keatas kemudian kebawah lagi)

1. Klik file new
2. Pada Timeline , pilih frame 1
3. Klik tool Oval pada Toolbox untuk membuat lingkaran
4. Hilangkan stroke dengan menggunakan Stroke Color pada bagian Color dalam Toolbox, dan klik No Color
5. Buat gambar lingkaran
6. Pada frame 1, gunakan Insert -> Create Motion Tween untuk memulai.
7. Gerakan lingkaran kebawah dengan menggunakan panah bawah
8. Klik Insert Keyframe pada frame15 pada Timeline
9. Gerakan lingkaran keatas dengan menggunakan panah atas
10. Klik Insert Keyframe pada frame 30 pada Timeline
11. Tekan Ctrl +Enter.

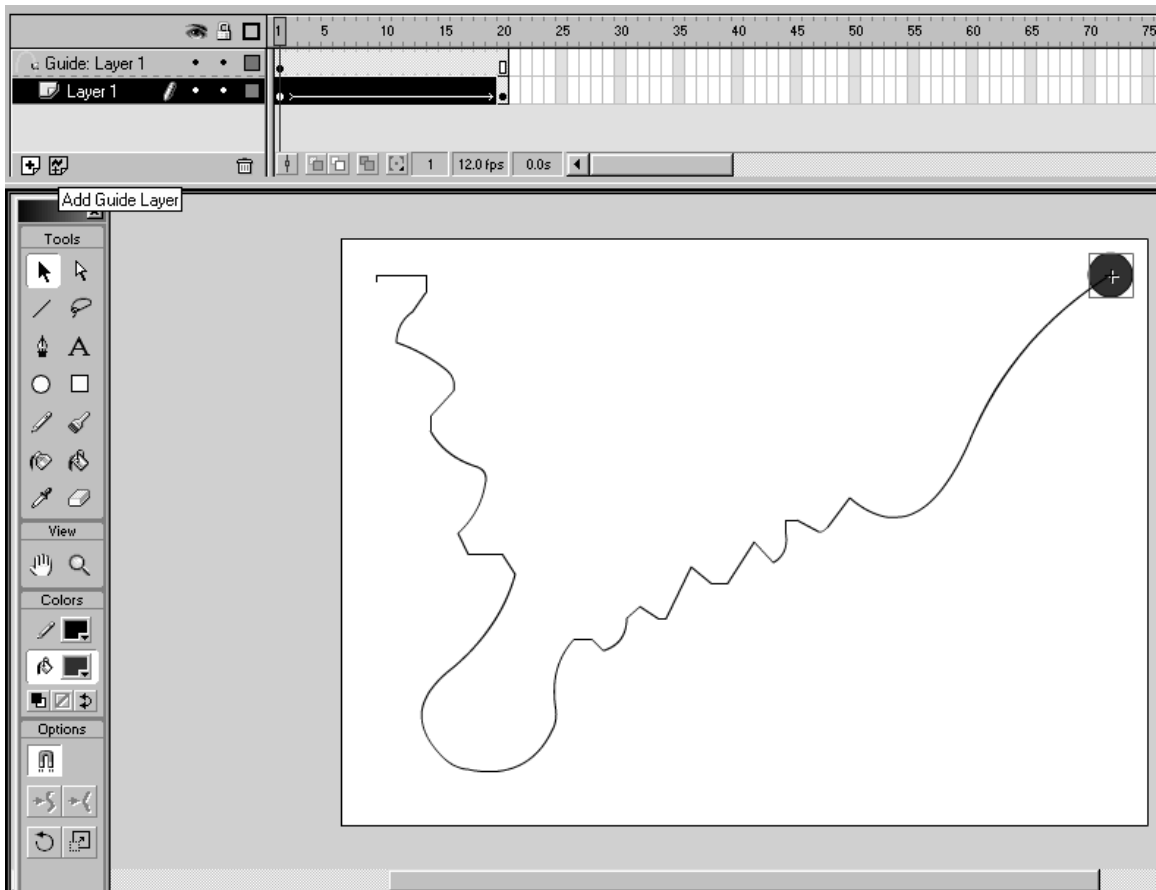


Gambar 7.7 Membuat animasi dengan perubahan ukuran

Membuat Animasi dengan perubahan ukuran

Membuat animasi gerak, dengan mengubah ukuran besar menjadi kecil dan kemudian di buat besar kembali.

1. Klik File New
2. Klik Rectangle tool, serta buat kotak besarl pada stage
3. Klik objek frame 1 di time line
4. Pilih Insert -> Create Motion Tween.
5. Klik frame 15 pada time line ,untuk membuat Keyframe
6. Klik tool Arrow pada Toolbox dan teruskan dengan klik tombol Scale yang terdapat pada Options untuk merubah bentuk ukuran besar
7. Klik objek pada frame 15 dan buat menjadi kecil
8. Buat objek tersebut menjadi besar kembali,Klik pada frame 25 pilih insert -> Keyframe
9. Perbesar instance pada frame 25 dengan klik tool Arrow dan Scale kembali
10. Tekan Ctrl + Enter



Gambar 7.8 Animasi gerak dengan mengikuti alur.

Membuat animasi dengan mengikuti alur

Membuat animasi gerak dengan mengikuti suatu alur, Anda bisa menggunakan teknik Motion Guide, dengan membuat alur yang harus dilewati oleh objek yang Anda bikin.

Dengan cara:

1. Klik file New
2. Buat lingkaran kecil dengan menggunakan tool Oval
3. Klik pada frame 1 dan kemudian berikan perintah Insert -> Create Motion Tween
4. Klik frame 20, kemudian klik insert -> Keyframe
5. pada bagian bawah Timeline, klik tombol Add Guide Layer, dan Macromedia Flash akan membuat layer baru dengan nama Guide Layer
6. Klik frame 1 dari layer Guide: Layer 1, buat alur dengan menggunakan tool Pencil pada Toolbox

7. Klik frame 1 dari Layar 1, terus klik bagian tengah objek sehingga muncul lingkaran kecil
7. Tarik dan letakkan lingkaran kecil pada objek , tepat di atas awal garis
7. Klik frame 20 dari layar 1, kemudian klik dan tarik objek sehingga lingkaran kecil ada di akhir garis
7. Tekan Ctrl + enter