

# Modul Tutorial Dasar-Dasar MACROMEDIA FLASH-MX 2004



Disusun Oleh :  
Rokhmad\_sragen@yahoo.com  
www.rokhmad.blogspot.com

MGMP KKPI Kabupaten Sragen  
Tahun 2011

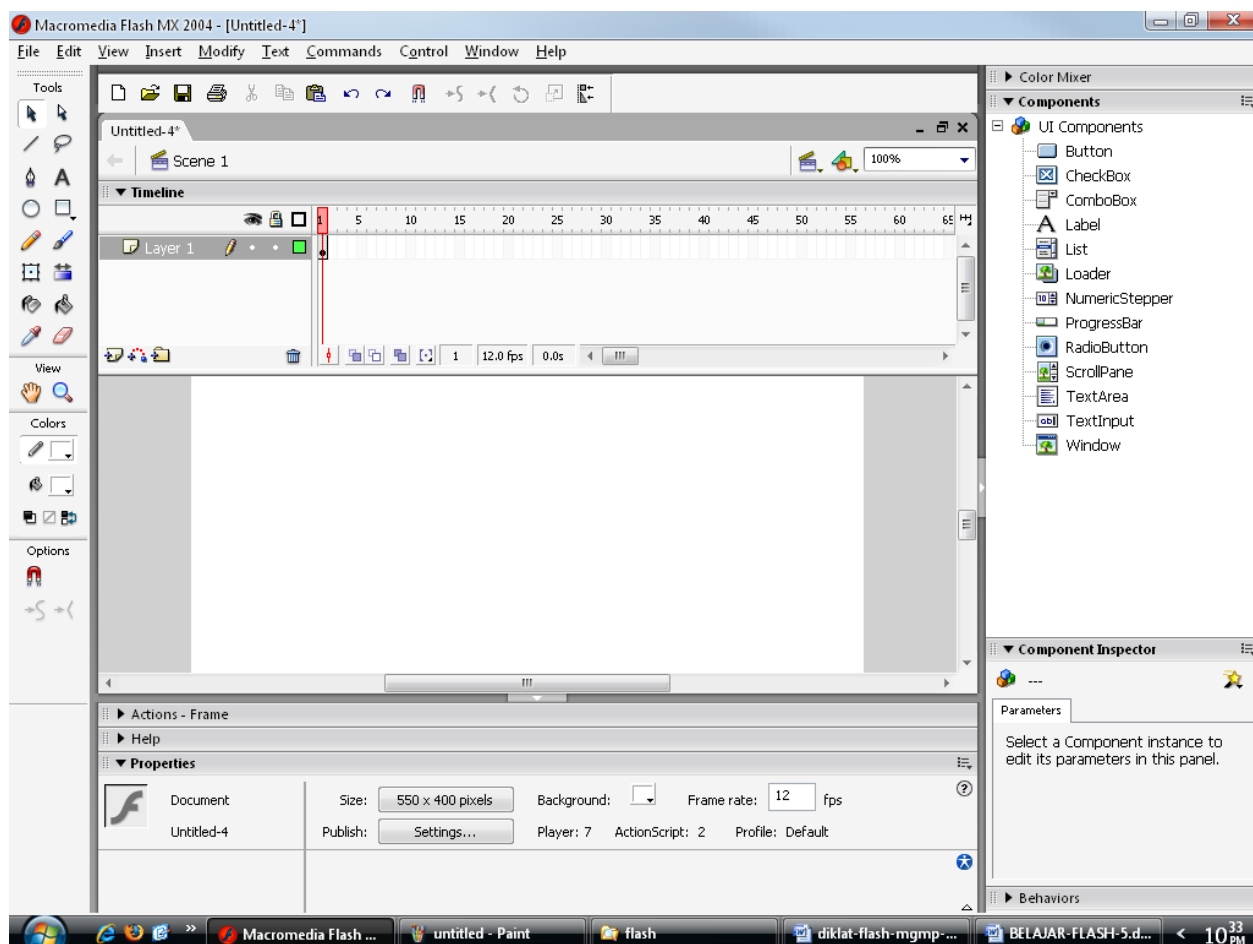
# Tutorial Dasar-Dasar MACROMEDIA FLASH-MX 2004

Macromedia Flash adalah software yang dipakai luas oleh para professional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktifitas bagi pengguna internet. Sostware ini berbasis animasi vector yang dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, presentasi, game bahkan Film.

Klik **Flash document** untuk membuat document baru flash



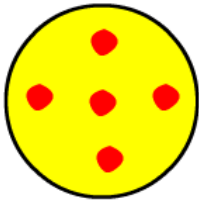
Tampilan Dokuman baru Flash ;



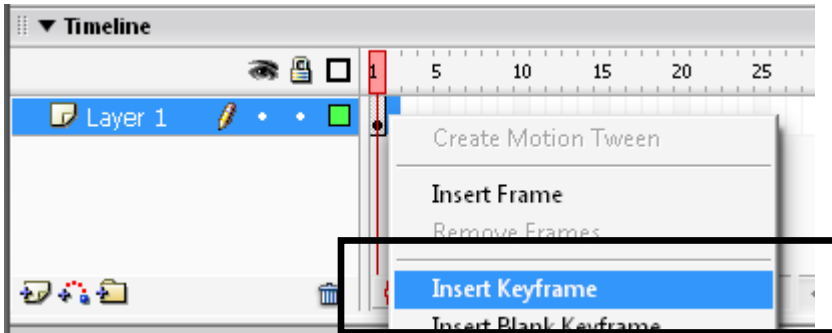
# Mengenal animasi Frame by Frame



## Animasi Roda Berputar

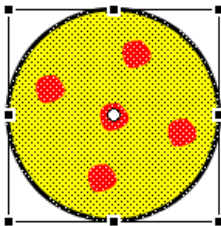
1. Gambarlah roda seperti gambar dibawah ini pada **Frame 1** di timeline:



2. Pada Frame 2, klik kanan Mouse → klik **Insert Keyframe**

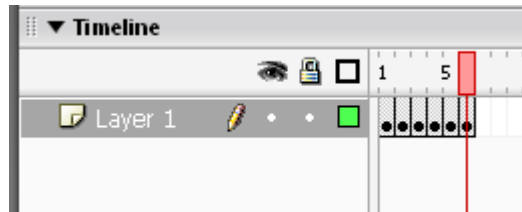


3. Seleksi seluruh gambar Roda pada Frame 2, dengan menggunakan selection tool  , kemudian Putarlah Gambar Roda Beberapa derajat kekanan dengan menggunakan Icon Rotate 

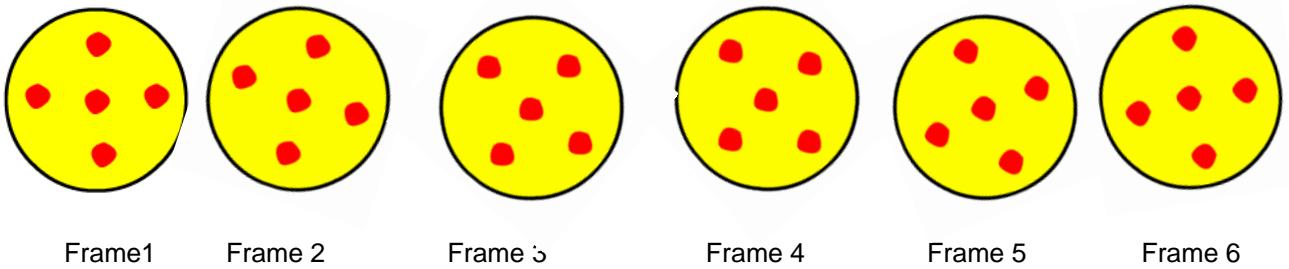


4. Ulangi langkah 2 dan 3, dan lakukan **insert keyframe** pada frame 3, 4, 5, dan 6, dengan tiap frame mempunyai sudut putaran roda yang berbeda-beda

Tampilan Frame 1 sampai 6 →



Gambar pada tiap-tiap Frame



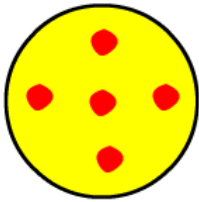
5. Cobalah animasi Frame-By Frame dengan menekan Keyboard **CTRL + ENTER**

6. Simpan dengan Nama ; **animasi-roda-frame-by-frame**

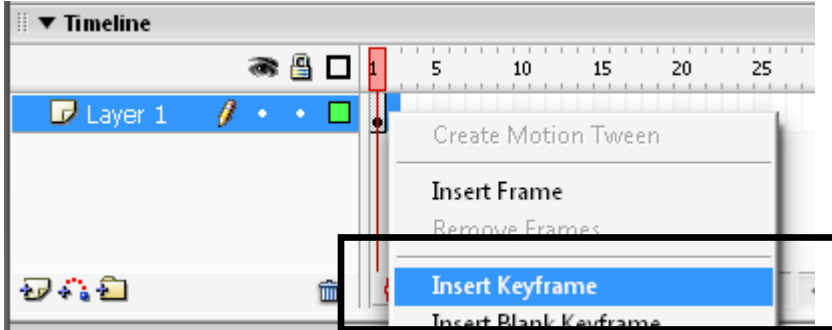
# Mengenal animasi dengan Tweening Motion

## Animasi Roda Berputar

1. Gambarlah roda seperti gambar dibawah ini pada **Frame 1** di timeline:



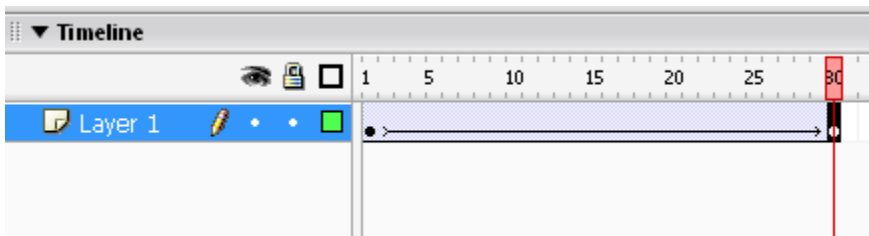
2. Pada Frame 2, klik kanan Mouse → klik **Insert Keyframe**



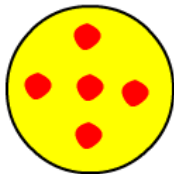
3. Klik Frame-1 → Klik kanan Pada **Frame-1** → pilih **Create Motion Tween**

4. Klik Frame-2 → Klik kanan pada **Frame-2** → pilih **Create Motion Tween**

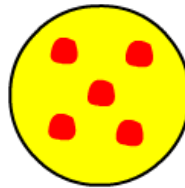
5. Geserlah Frame 2 sampai Frame 30, sehingga pada timeline akan muncul tanda panah sbb :



6. Klik Frame-30, kemudian putarlah 30 derajat ke kanan gambar roda



Gambar Frame-1

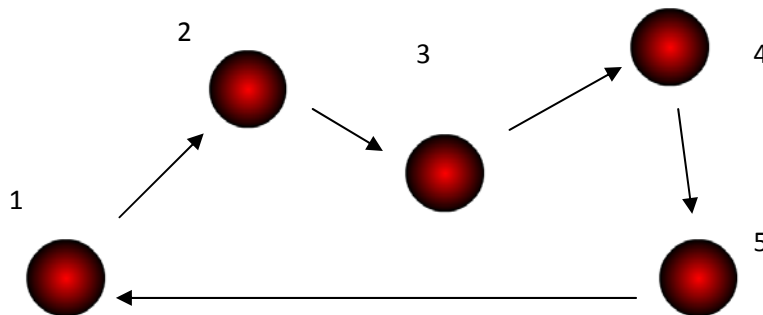


Gambar Frame-30

7. Cobalah animasi dengan Tweening diatas dengan menekan tombol **CTRL + ENTER**

8. Simpan dengan nama: **animasi-roda-tween**

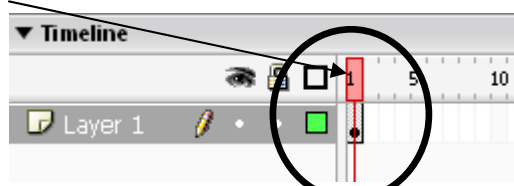
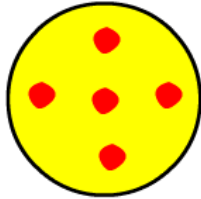
## Latihan: Buatlah animasi Bola Mantul-Mantul dibawah ini, dengan menggunakan Motion Tween



# Mengenal Animasi dengan action Script

## Animasi Roda Berputar

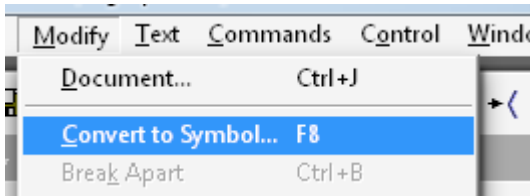
1. Gambarlah roda seperti gambar dibawah ini pada



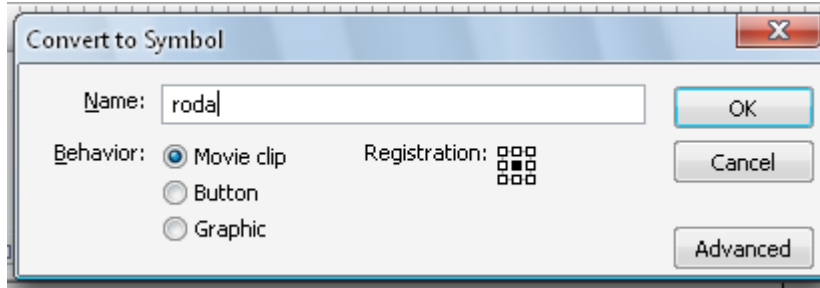
2. Seleksi seluruh gambar Roda pada Frame 2, dengan menggunakan selection tool



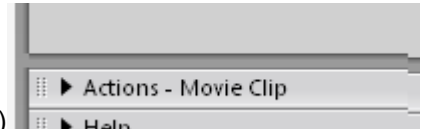
3. Klik **Modify** → **Convert to symbol**



4. Pada Name isi dengan ; **Roda**, Pada Behavior : centang **Movie Clip** → kemudian pada **registration point** klik yang tengah → klik **OK**

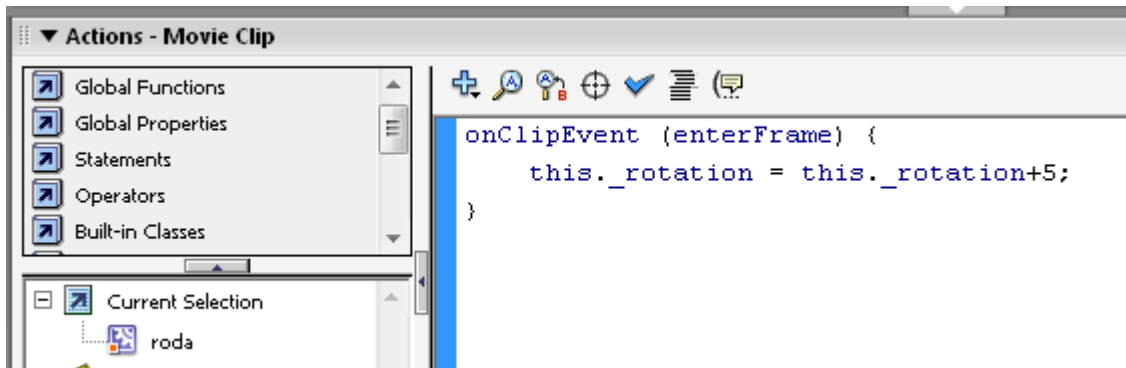


5. Klik gambar roda → klik **Actions Movie Clip** (pada bagian bawah layar)



6. Tuliskan action script berikut ini pada jendela action :

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    this._rotation = this._rotation+5;  
}
```



7. Cobalah animasi dengan Action Script diatas dengan menekan tombol **CTRL + ENTER**  
8. Simpan dengan nama: **animasi-action-script**

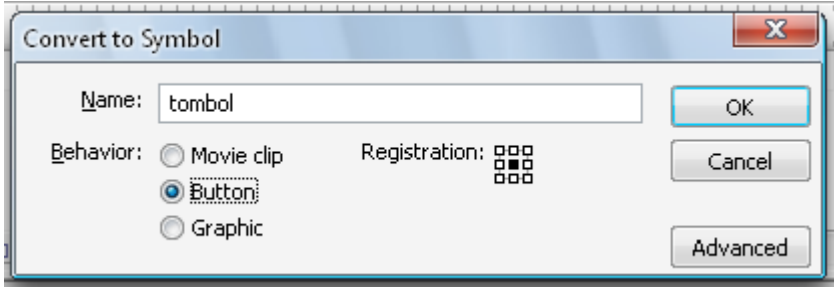
**Latihan** ; Tambahkan dengan action script :  
**this.\_x=this.\_x+5;**

## Membuat Button atau tombol di Flash-MX 2004

1. Buatlah design Tombol seperti dibawah ini, dengan menggunakan rectangle tool

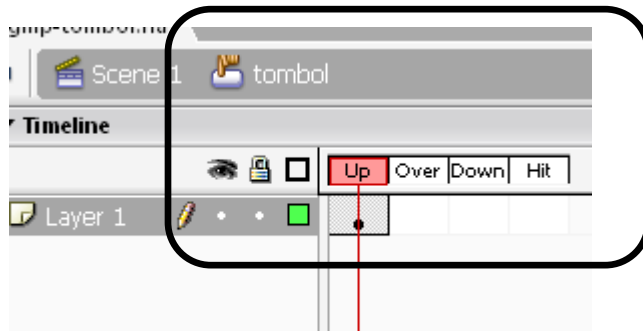


2. Blok gambar diatas → klik **Modify** → **Convert to symbol**



3. isilah **Name** : tombol, **Bahavior** : Button, **Registration Point** : Pilih yang tengah → klik **OK**

4. Klik dobel gambar , sehingga masuk ke mode Tombol, perhatikan gambar berikut :



5. Klik Kanan pada Frame **Over** (Frame-2) → pilih insert KeyFrame

6. Klik Kanan pada Frame **Down** (Frame-3) → pilih insert keyframe

7. Klik Frame-2(Over = digunakan ketika mouse ada diatas tombol) → Ganti warna tombol menjadi **kuning**

8. Klik Frame-3 (Down = digunakan ketika mouse ditekan) → ganti warna tombol menjadi **biru**



9. Kembali ke Scene, dengan cara klik **Scene-1** ▼ **Timeline**

10. Cobalah dengan menekan tombol : **CTRL + ENTER**

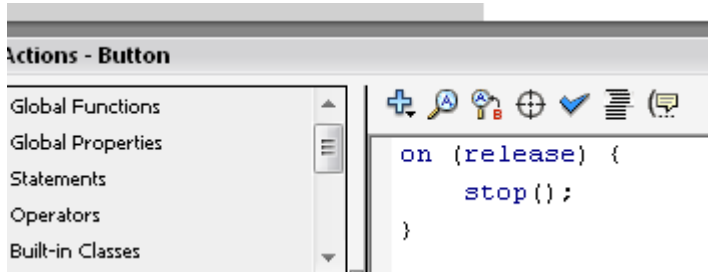
11. Arahkan Kursor mouse pada Tombol anda. Apa yang terjadi??

## Memberikan action script pada tombol/Button

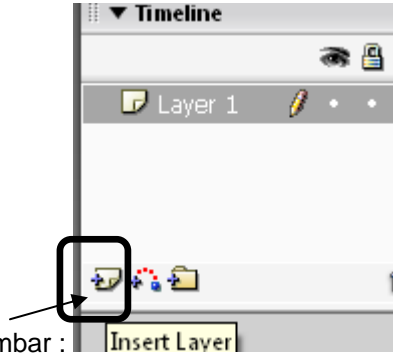
1. Klik Tombol anda → klik **Actions Movie Clip** (pada bagian bawah layar)

2. Masukkan script berikut ini :

```
on (release) {  
    stop();  
}
```

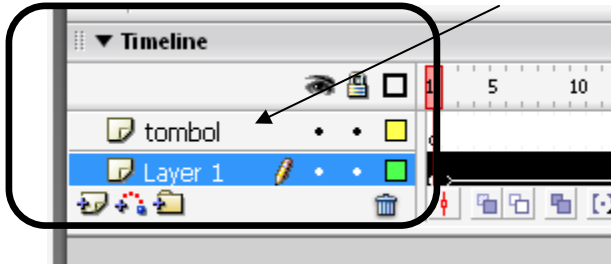


3. Bukalah File anda yang bernama ; animasi-roda-tween



4. Buatlah layer baru dengan klik gambar :

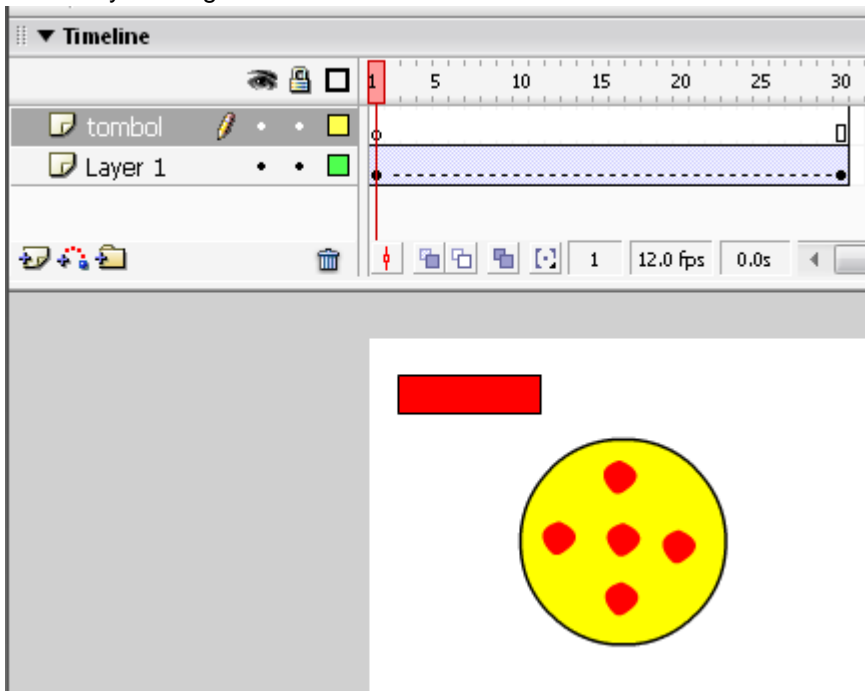
5. Gantilah nama layer baru itu dengan nama **TOMBOL**



6. Copylah gambar **tombol** anda tadi, kemudian klik Layer Tombol Frame 1, kemudian paste dengan Klik **EDIT → PASTE IN PLACE**,

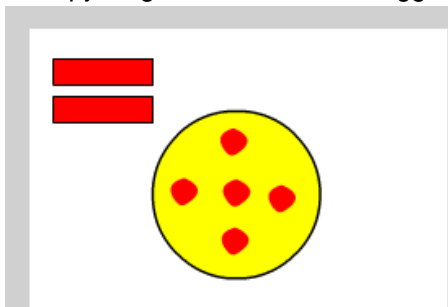
Kemudian aturlah ukuran tombol anda, sesuai keinginan,

7. Hasilnya sebagai berikut :



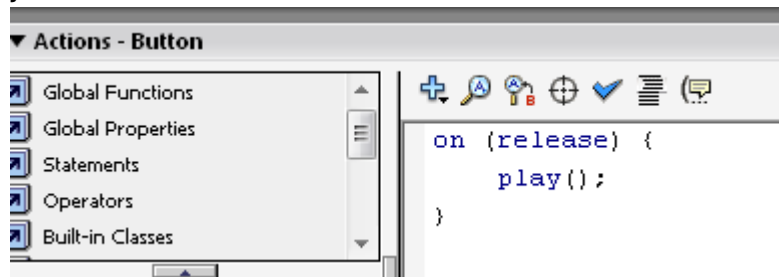
8. Cobalah Animasi ini dengan tekan : **CTRL+ENTER**

9. Copylah gambar tombol, sehingga ada dua tombol sebagai berikut:



10. Pada tombol yang kedua, gantilah action Scriptnya sebagai berikut:

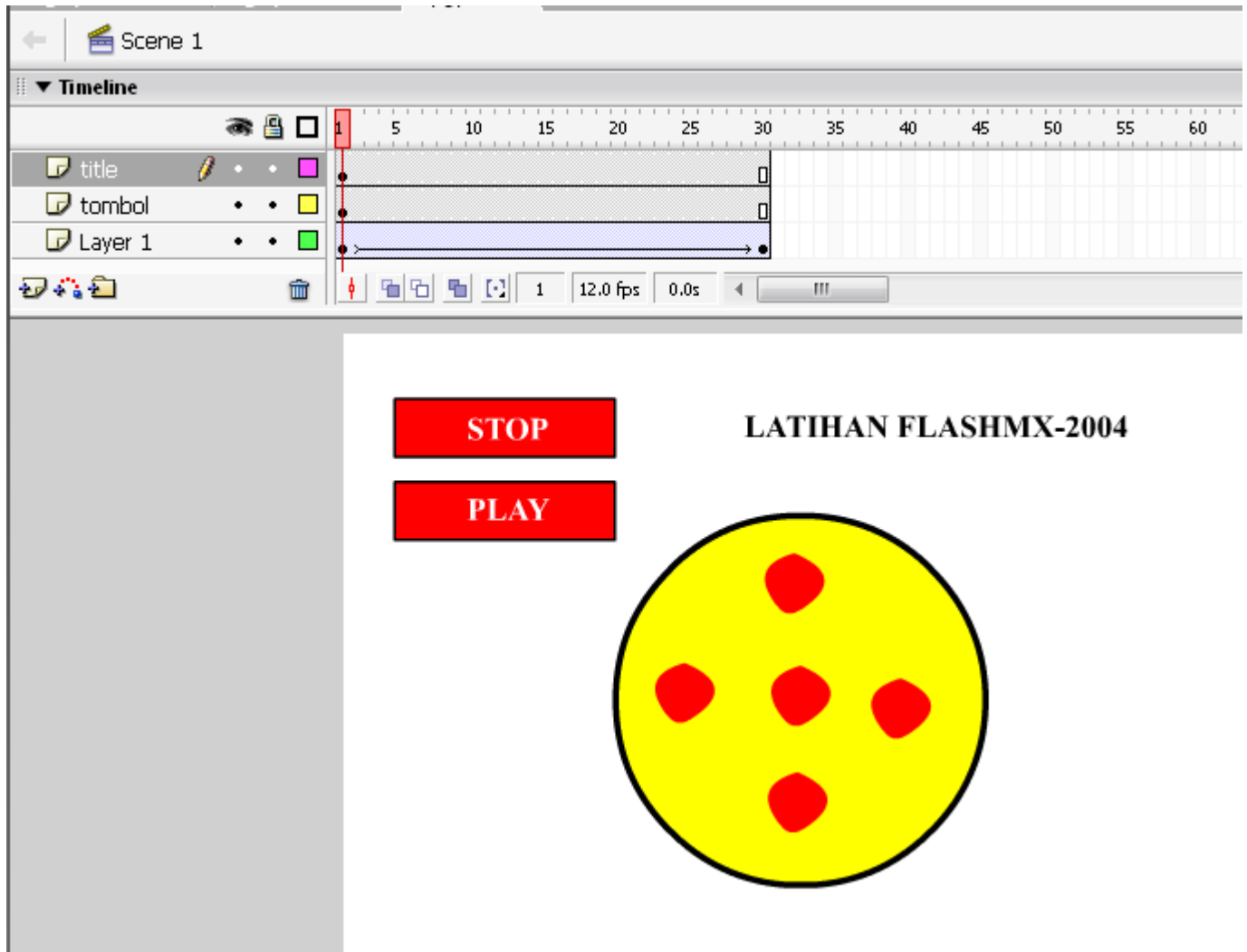
```
on (release) {  
    play();  
}
```



11. Jalankan animasi anda dengan menekan tombol **CTRL+ENTER**

12. Buat layer baru, berilah nama **TITLE**

13. Pada Layer Title, Buatlah tulisan **STOP, PLAY** dan Judul : **LATIHAN FLASH MX-2004** dengan posisi seperti gambar berikut :



14. Cobalah anda tekan **CTRL + ENTER**

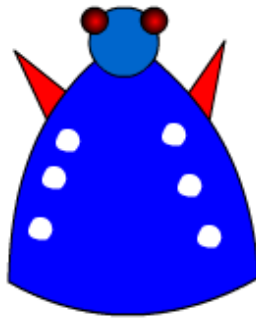
15. Klik lah tombol **PLAY** dan **STOP** bergantian, apa yang terjadi dengan roda???



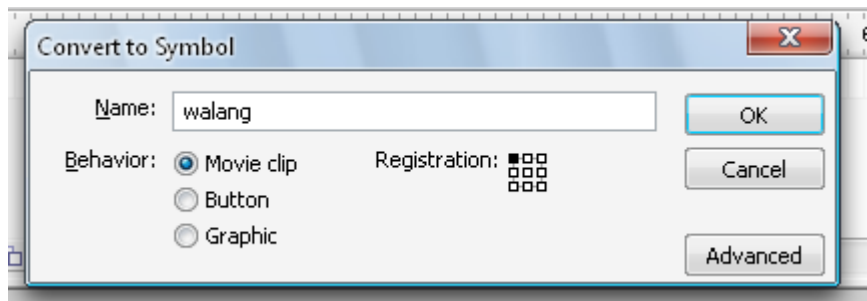
# Membuat Game Programming

## Kontrol Movie Clip dengan Keyboard

1. Gambarlah Hewan seperti dibawah ini, pada Frame-1.



2. Blok/seleksi gambar anda, kemudian Convert menjadi movie Clip dengan klik MODIFY → Convert to Symbol



Beri **name** : Walang, **Behavior** : Movie Clip ,**Registration**: pilih yang tengah→ Klik **OK**

3. Klik gambar walang→ berikan action script pada walang sebagai berikut ;

```
onClipEvent (enterFrame) {  
  if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {  
    this._x = _x+15;  
  } else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {  
    this._x = _x-15;  
  } else if (Key.isDown(Key.DOWN)) {  
    this._y = _y+15;  
  } else if (Key.isDown(Key.UP)) {  
    this._y = _y-15;  
  }  
}
```

4. Cobalah anda tekan **CTRL + ENTER**

5. Hasil animasi mungkin masih belum sempurna, coba anda tambahkan dengan action Script : **this.\_rotation**

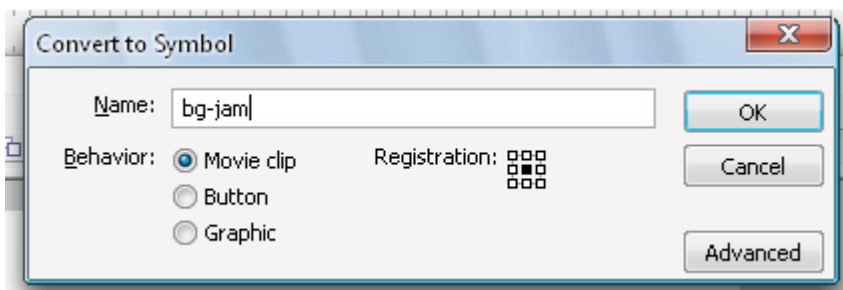
6. Selamat Mencoba

# Membuat Jam Digital

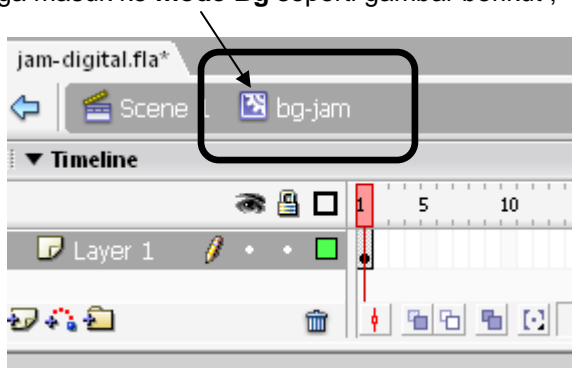
1. Buatlah Gambar Jam Digital seperti gambar dibawah ini, pada **Layer Bg** dan **Frame-1**



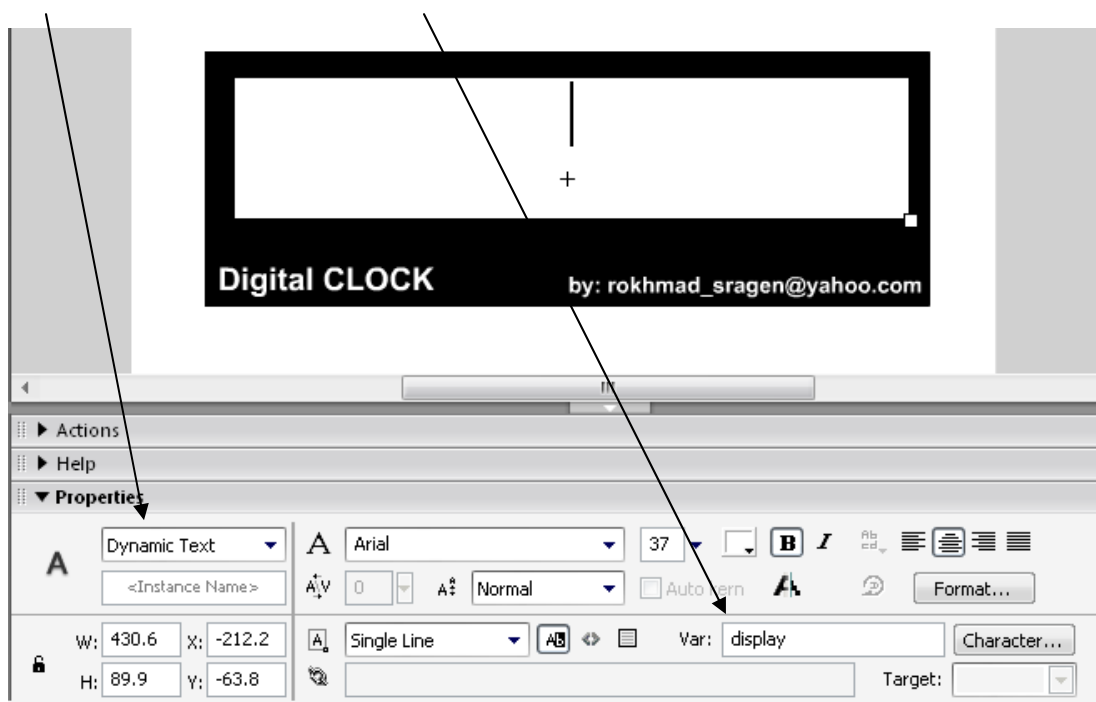
2. Convert menjadi movie Clips Gambar **Bg** diatas



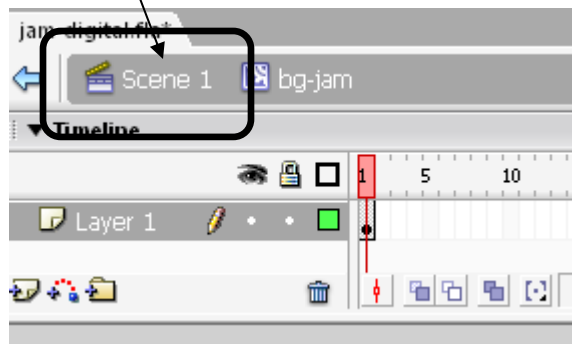
3. Klik double Gambar Bg, sehingga masuk ke **mode Bg** seperti gambar berikut ;



4. Buatlah **Dynamic text**, kemudian pada **Variabel (Var)** beri nama dengan : **display**

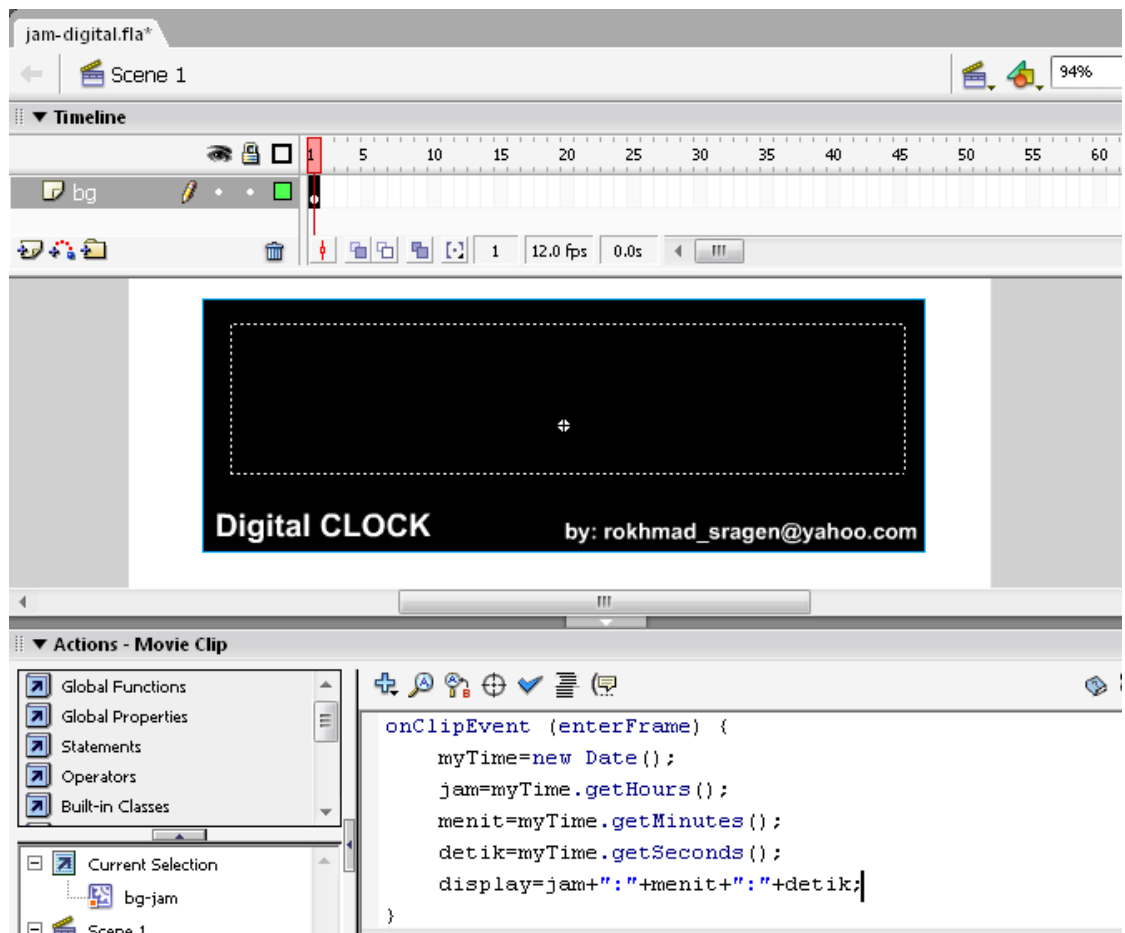


5. Kembali ke Scene-1 dengan cara klik **Scene-1**



6. Klik gambar **Bg** → berikan action script berikut pada gambar **Bg** :

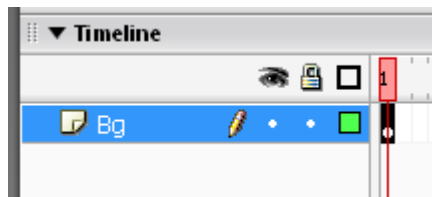
```
onClipEvent (enterFrame) {  
    myTime=new Date();  
    jam=myTime.getHours();  
    menit=myTime.getMinutes();  
    detik=myTime.getSeconds();  
    display=jam+":"+menit+":"+detik;  
}
```



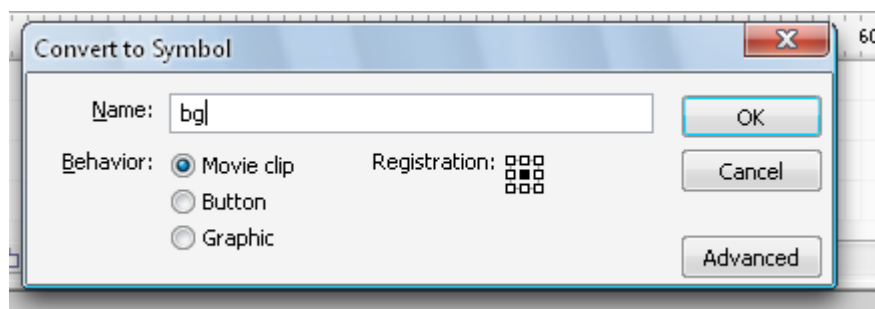
7. Cobalah anda jalankan dengan menekan **CTRL + ENTER**

## Membuat Jam Analog

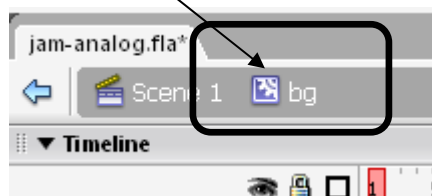
1. Gambarlah Background Jam pada **Layer Bg**, perhatikan gambar dibawah ini ;



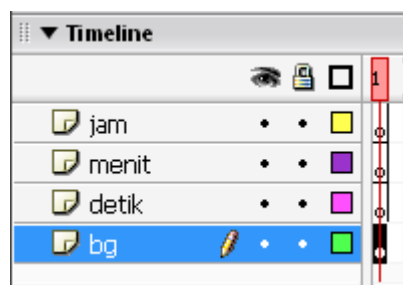
2. Convertlah gambar **Bg** menjadi movie clips



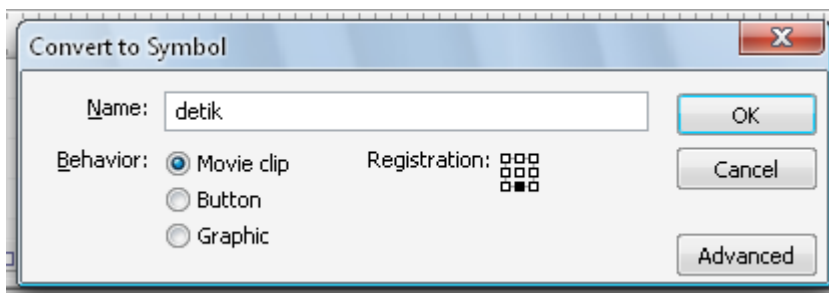
3. Klik double gambar **Bg**, sehingga masuk ke mode **Bg**



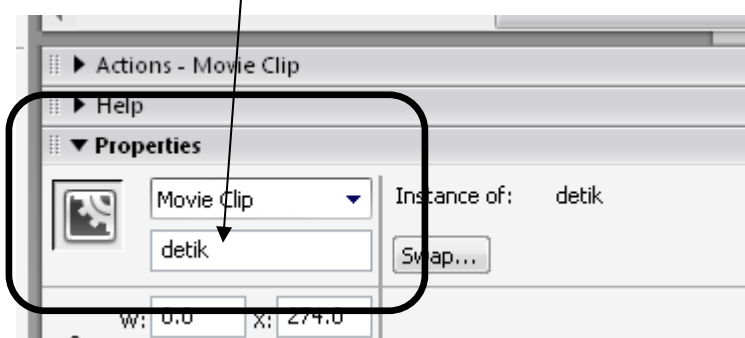
4. pada mode **Bg**, Buatlah 4 buah layer, masing-masing beri nama ; **Bg**, **detik**, **menit** dan **jam**



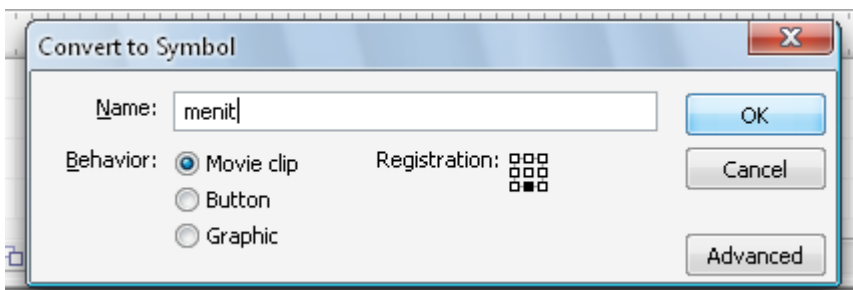
5. Gambarlah jarum detik, pada **layer detik**, convert menjadi movie Clip,



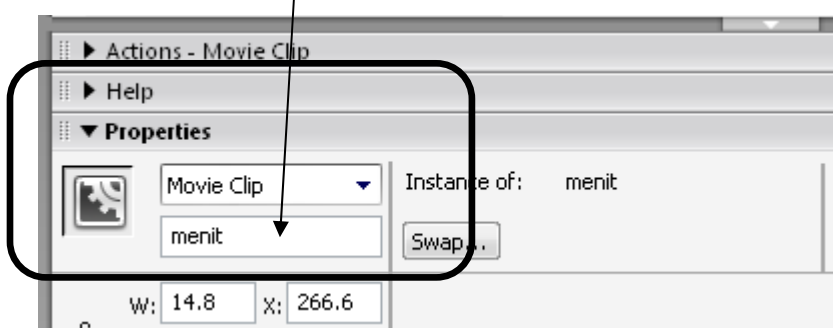
6. Berilah nama Movie clip dengan nama ; **detik**



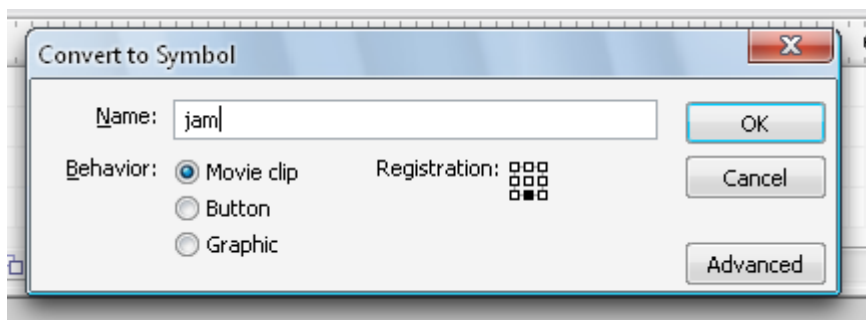
7. Gambarlah Jarum Menit, pada **Layer menit** → convert menjadi movie clips



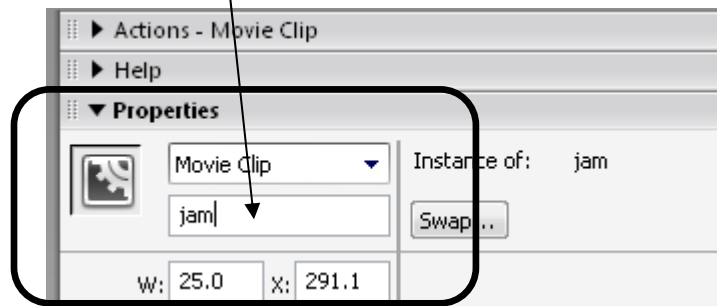
8. Berilah nama movie clip dengan nama : **menit**



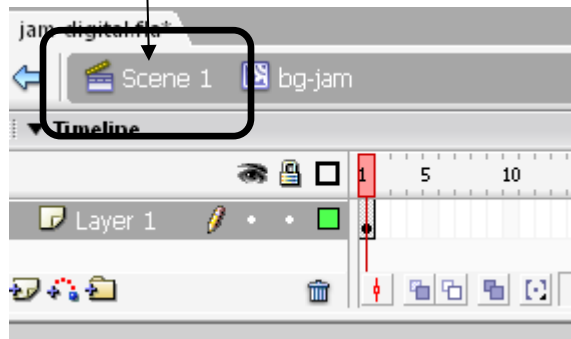
9. Gambarlah Jarum jam, pada **Layer Jam** → convert menjadi movie clip



10. Berilah nama movieClip dengan nama **jam**



11. . Kembali ke Scene-1 dengan cara klik **Scene-1**



12. Klik gambar **Bg** → masukkan action script berikut ini ;

```
onClipEvent (enterFrame) {  
    myTime=new Date();  
    hour=myTime.getHours();  
    minute=myTime.getMinutes();  
    second=myTime.getSeconds();  
    if(hour>11){  
        hour=hour-12;  
    }  
    rotasijam=hour*30;  
    rotasimenit=minute*6;  
    rotasidetik=second*6;  
    this.jam._rotation=rotasijam;  
    this.menit._rotation=rotasimenit;  
    this.detik._rotation=rotasidetik;  
}
```

13. Jalankan dengan menekan **CTRL+ENTER**

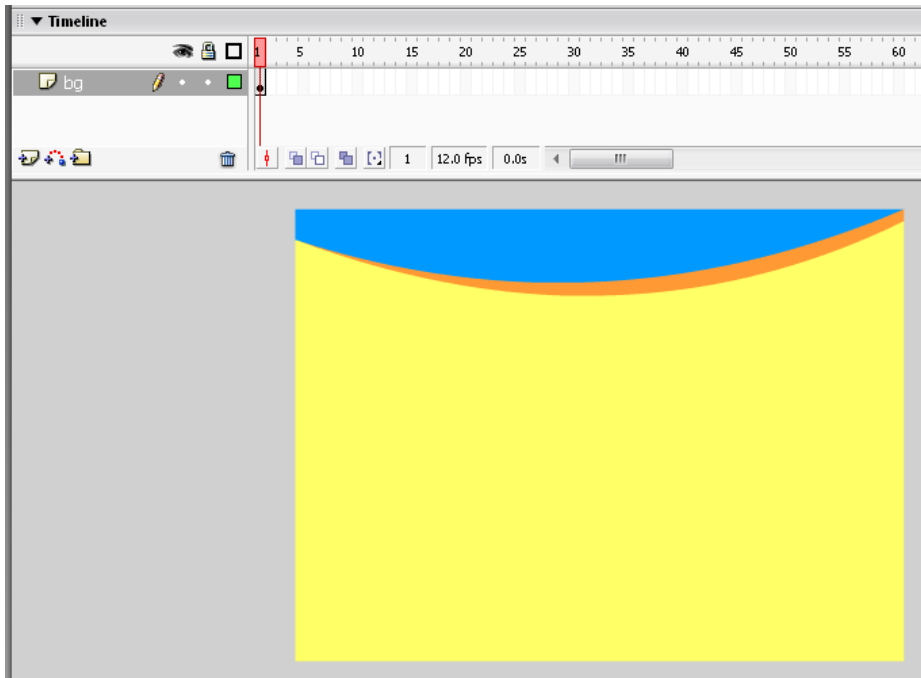
# Latihan Membuat Profile diri sendiri

1. Buatlah Dokumen Flash baru dengan size 1024 x 768

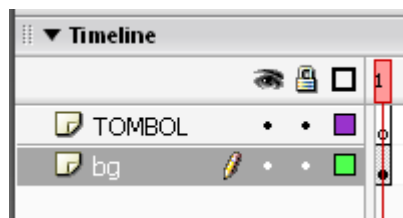


2. Pada layer -1, ganti namanya menjadi : **Bg**

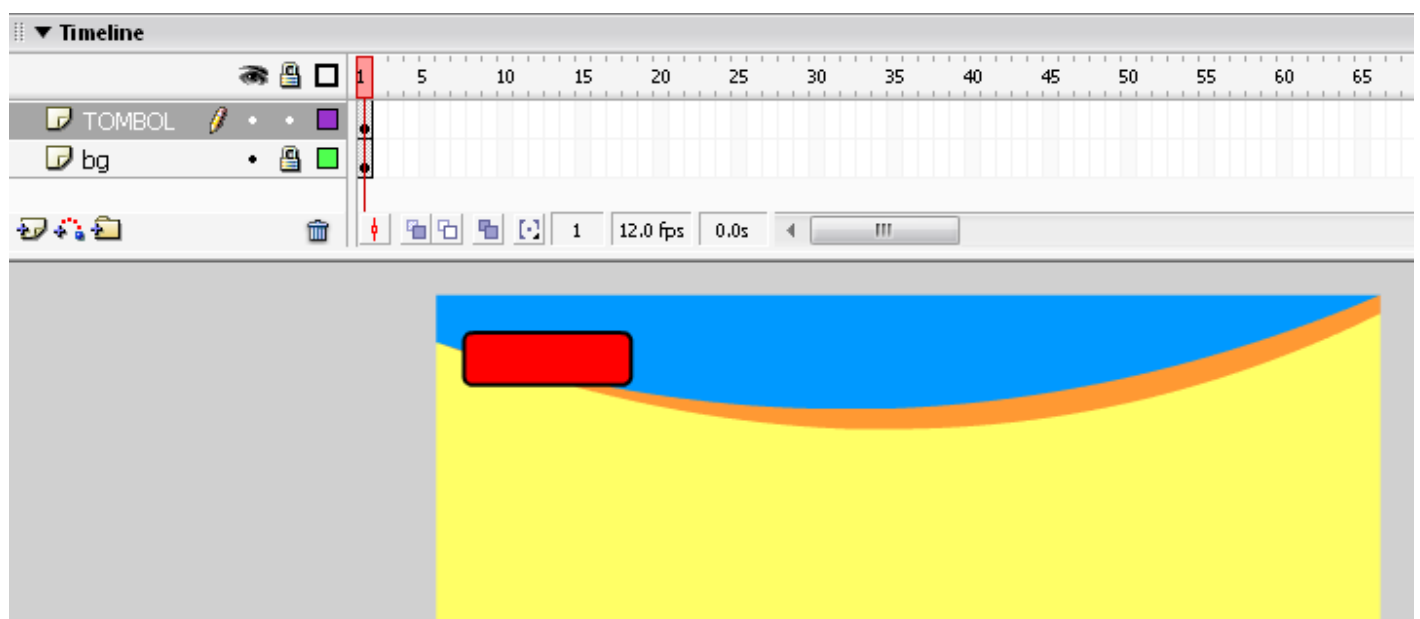
3. Buatlah Design Background sesuai keinginan anda, contoh sebagai berikut ;



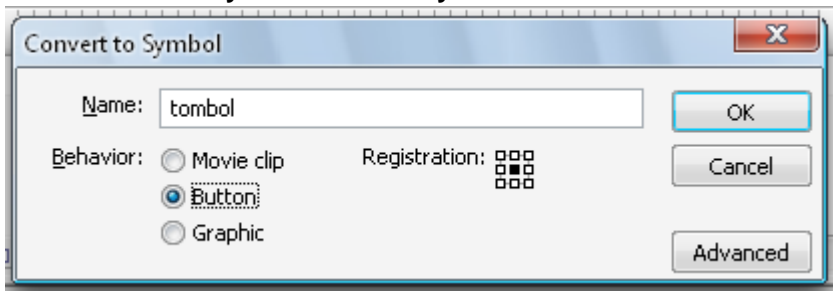
4. Buatlah layer baru dengan nama **TOMBOL**, Posisi layer **TOMBOL** ada diatas Layer **Bg**



5. Buatlah button pada layer tombol, seperti yang telah dipelajari pada bab sebelumnya, contoh design tombol sbb ;

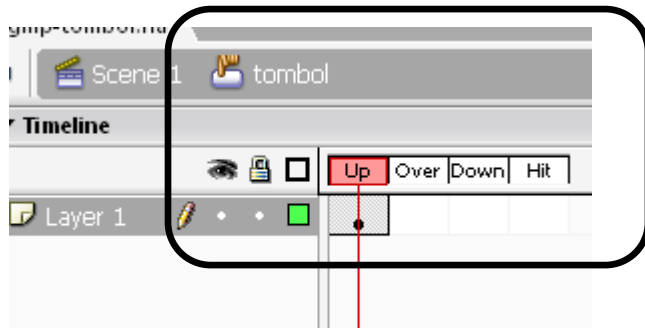


6. Blok gambar tombol diatas → klik **Modify** → **Convert to symbol**



7. isilah **Name** : tombol, **Behavior** : Button, **Registration Point** : Pilih yang tengah → klik **OK**

8. Klik double tombol , sehingga masuk ke mode Tombol, perhatikan gambar berikut :



9. Klik Kanan pada Frame **Over** (Frame-2) → pilih insert KeyFrame

10. Klik Kanan pada Frame **Down** (Frame-1) → pilih insert keyframe

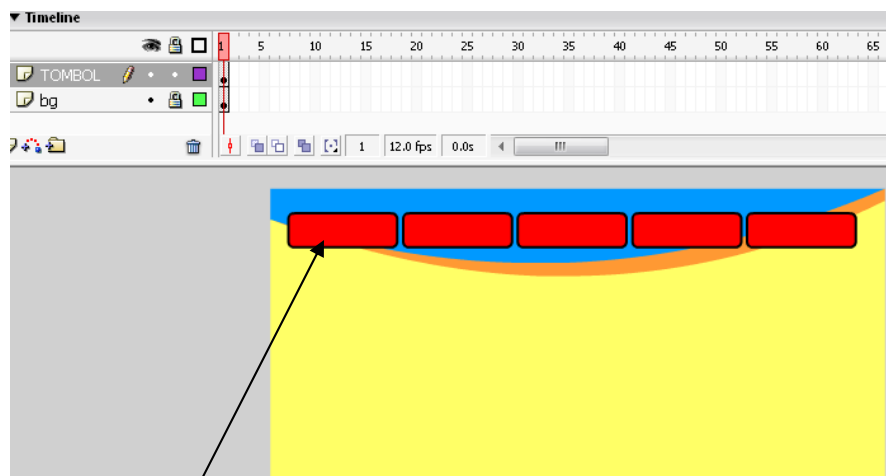
11. Klik Frame-2(Over = digunakan ketika mouse ada diatas tombol) → Ganti warna tombol menjadi **kuning**

12. Klik Frame-3 (Down = digunakan ketika mouse ditekan) → ganti warna tombol menjadi **biru**



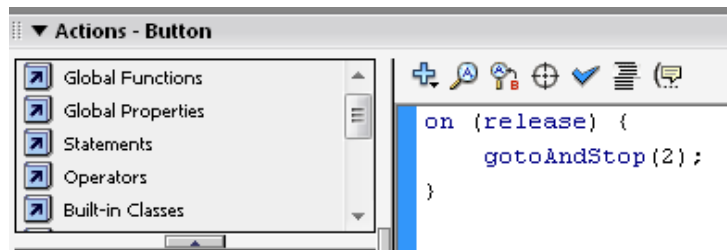
13. Kembali ke Scene, dengan cara klik **Scene-1**

14. Copylah gambar tombol menjadi 5 tombol, aturlah menjadi seperti ini ;



15. Pada tombol pertama, yang paling kiri, berilah action script sbb :

```
on (release) {
gotoAndStop(2);
}
```





18. Kemudian berikan action script pada:

tombol kedua :

```
on (release) {  
    gotoAndStop(3);  
}
```

tombol ketiga

```
on (release) {  
    gotoAndStop(4);  
}
```

tombol keempat

```
on (release) {  
    gotoAndStop(5);  
}
```

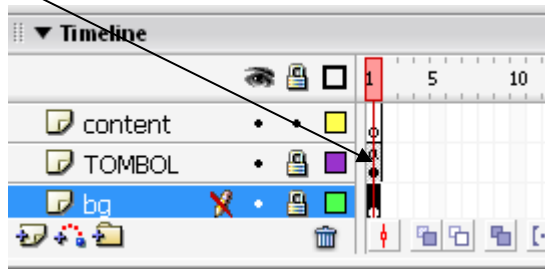
tombol kelima

```
on (release) {  
    gotoAndStop(6);  
}
```

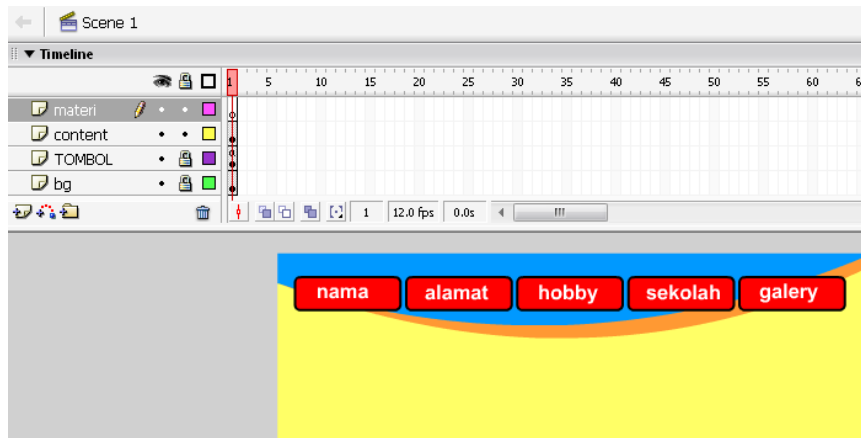
19. Klik **Frame 1**, berilah action script :

```
stop();
```

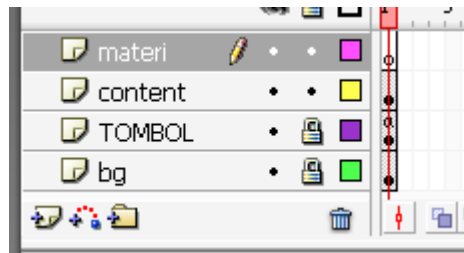
20. Buatlah layer baru dengan nama **CONTENT**, dengan posisi layer sbb ;



21. Tuliskan nama-nama tombol pada layer content sbb :



22. Buatlah layer baru dengan nama **MATERI**, dengan posisi sbb ;



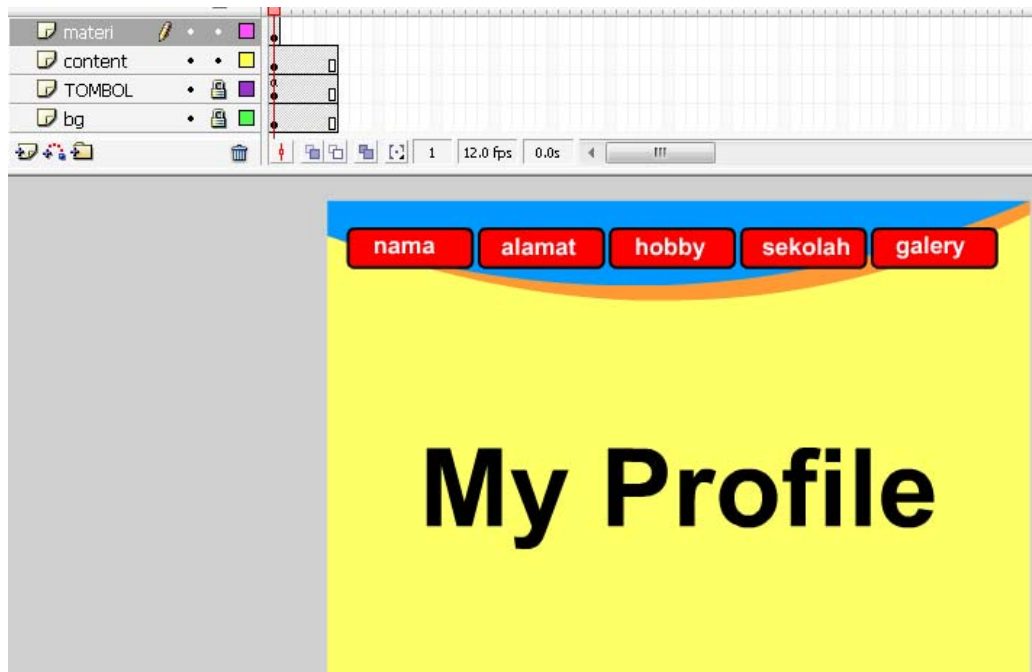
23. Klik pada layer **Bg**, klik frame-6, →klik kanan pada frame 6, →klik **insert Frame**

24. Klik pada layer **Tombol**, klik frame-6, → klik kanan pada frame 6, →klik **insert Frame**

25. Klik pada layer **Content**, klik frame-6, → klik kanan pada frame 6, → klik **insert Frame**

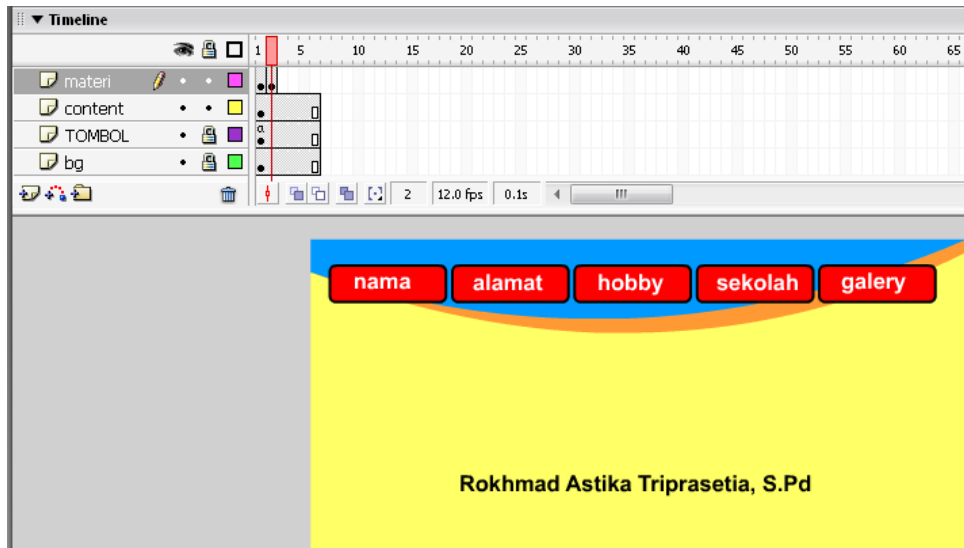
26. Klik pada layer **materi**, klik frame 1,

Tulishlah Tulisan seperti gambar dibawah ini :



27. Klik pada layer **Materi**, klik Frame 2 → klik kanan pilih **Insert Blank Keyframe**

Tulislah tulisan seperti gambar ini :



28. Klik pada layer **Materi**, klik Frame 3 → klik kanan pilih **Insert Blank Keyframe**

Tulislah tulisan seperti gambar ini :



29. Klik pada layer **Materi**, klik Frame 4 → klik kanan pilih **Insert Blank Keyframe**

Tulislah tulisan seperti gambar ini :



30. Klik pada layer **Materi**, klik Frame 5 → klik kanan pilih **Insert Blank Keyframe**

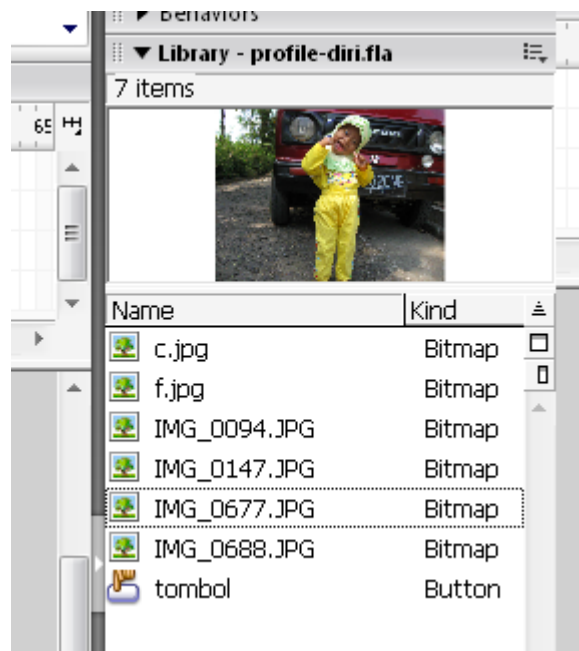
Tuliskan tulisan seperti gambar ini :



31. Klik pada layer **Materi**, klik Frame 6 → klik kanan pilih **Insert Blank Keyframe**

Importlah foto anda dan masukkan ke library ; klik File → Klik Import → to Library → pilih foto → OK

32. Klik Windows →library → buka library → tarik ke stage gambar yang diinginkan



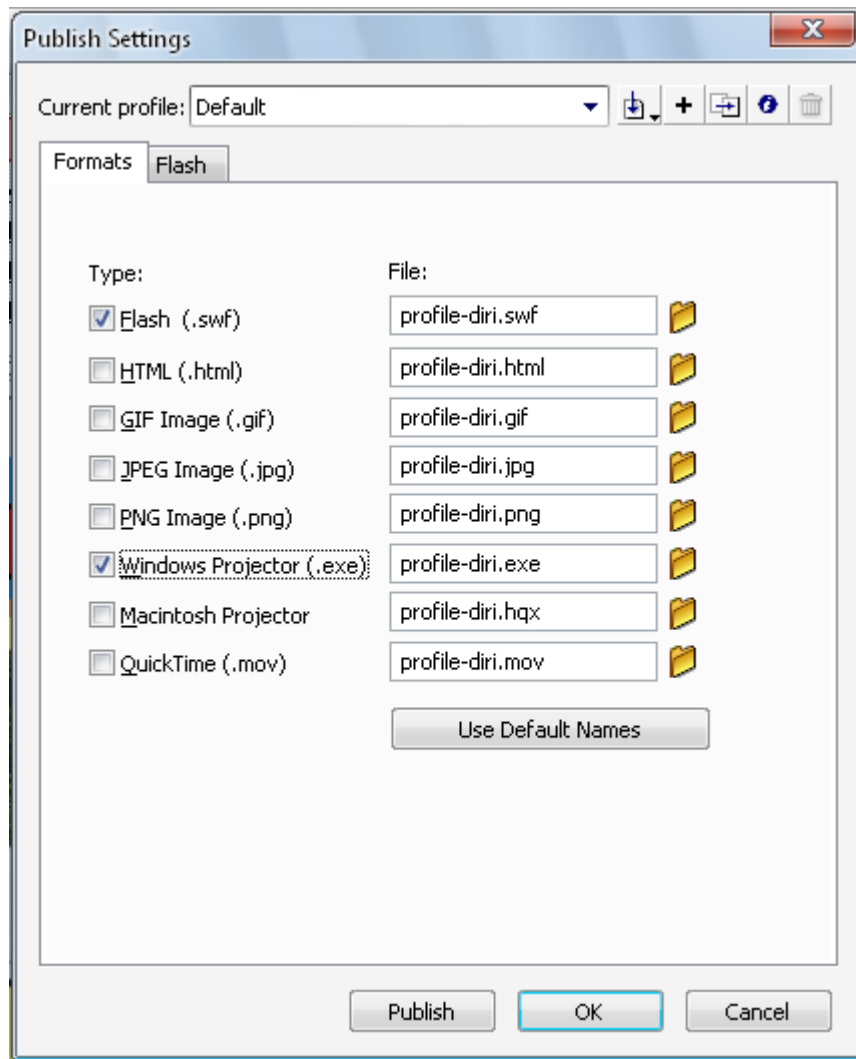
33. aturlah foto anda seperti contoh ;



34. Cobalah anda tekan **CTRL + ENTER**

## PUBLISHING MACROMEDIA FLASH

1. Klik File → Klik Publish setting → beri tanda centang pada Flash.swf dan Windows Projector



2. Klik Publish → OK

Selamat Belajar

## LAKUKANLAH YANG TERBAIK, JALAN MENUJU PUNCAK AKAN TERBENTANG ##

By : rokhmad\_sragen@yahoo.com

08157712604