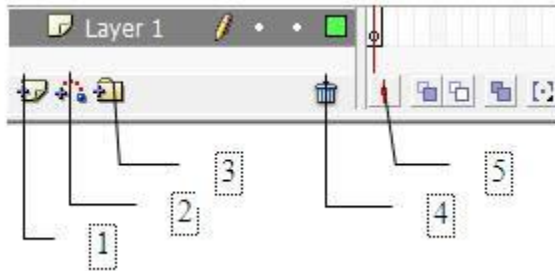


1. Untuk memilih obyek tidak menyeluruh atau beberapa bagian saja menggunakan:
 - a. Arrow Tool
 - b. Subselection Tool
 - c. Pen Tool
 - d. Rectangle Tool
 - e. Lasso Tool
2. Tombol yang digunakan untuk mengubah bentuk suatu object, baik dalam hal skala,putar, ataupun menyamping menggunakan :
 - a. Fill Transform Tool
 - b. Ink Transform Tool (Bottle)
 - c. Paint Transform Tool (Bucket)
 - d. Free Transform Tool
 - e. Brush Transform Tool
3. Tempat untuk mengatur kecepatan gerak animasi / movie diatur adalah :
 - a. Jendela Transform
 - b. Jendela Components
 - c. Jendela Properties
 - d. Jendela Timeline
 - e. Jendela Scene
4. Motion yang dapat mengubah bentuk dan tempat disebut :
 - a. Tween
 - b. Rotation
 - c. Shape
 - d. Transform
 - e. Guide
5. Perintah Convert to Symbol dapat dilakukan dengan menekan tombol ... pada keyboard.
 - a. F5
 - b. F6
 - c. F7
 - d. F8
 - e. F9
6. Pencil pada Toolbox memiliki Mode, yaitu, kecuali ...
 - a. Straighten
 - b. Smooth
 - c. Ink
 - d. Ink and Smooth
 - e. Fill
7. Eraser Tool memiliki Mode, yaitu, kecuali ...
 - a. Erase Normal
 - b. Erase Fills
 - c. Erase Lines
 - d. Erase behind
 - e. Erase Inside
8. Adalah panel untuk mengorganisasikan layer dan mengontrol jalannya animasi flash.
 - a) Menu Bar
 - b) Timeline
 - c) Library Panel
 - d) Stage
 - e) Property Inspector Panel

9. Panel untuk mengatur simbol yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan animasi di sebut
- a) Menu Bar
 - b) Timeline
 - c) Library Panel
 - d) Stage
 - e) Property Inspector Panel

10. Pada Adobe Flash 8, kondisi default ukuran stage adalah
- a) 800 X 600 pixels
 - b) 600 X 800 pixels
 - c) 550 X 400 pixels
 - d) 400 X 550 pixels
 - e) 1280 X 800 pixels

11. Untuk menambah layer pada timeline layer adalah dengan mengklik gambar nomor



- a) 1
 - b) 2
 - c) 3
 - d) 4
 - e) 5
12. Cara menambah frame adalah
- a) Insert > Frame
 - b) Delete > Frame
 - c) Insert > Timeline Effects > Frame
 - d) Insert > Timeline > Frame
 - e) Insert > Frame > Frame
13. adalah frame induk yang berisi objek atau animasi symbol yang dibuat pada area stage.
- a) Frame
 - b) Blank Keyframe
 - c) Convert to keyframes
 - d) Select all frames
 - e) Keyframe
14. Untuk memainkan atau melihat hasil animasi yang telah dibuat adalah dengan mengklik
- a) Control > Test Movie
 - b) Control > Movie
 - c) Control > Test
 - d) Control > Debug Movie

e) Control > Test Scane

15. Subselection tool digunakan untuk....

- a) Mengubah bentuk melalui titik-titik pada pinggiran objek.
- b) Mengubah warna objek.
- c) Mengubah jenis frame pada sebuah layer.
- d) Mengubah warna stage.
- e) Membuka properties pada sebuah objek.

16. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untuk....

- a) Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
- b) Melakukan konversi objek.
- c) Mengubah warna stage.
- d) Mengubah bentuk objek.
- e) Membuat tulisan (text tool)

17. Shortcut yang digunakan untuk command Paste in Place adalah:

- a) F6
- b) F9
- c) F5
- d) Enter
- e) Ctrl + Shift + V

18. Subselection tool digunakan untuk....

- a. Mengubah bentuk melalui titik-titik pada pinggiran objek.
- b. Mengubah warna objek.
- c. Mengubah jenis frame pada sebuah layer.
- d. Mengubah warna stage.
- e. Membuka properties pada sebuah objek.

19. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untuk....

- a. Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
- b. Melakukan konversi objek.
- c. Mengubah warna stage.
- d. Mengubah bentuk objek.
- e. Membuat tulisan (text tool)

20. Salah satu software keluaran Adobe (sekarang telah diakuisisi Adobe) yang digunakan untuk mengedit gambar berupa vektor adalah....

- a. Acrobat.
- b. Dreamweaver.
- c. Photoshop.
- d. Freehand.
- e. 3dsMax.

21. Shortcut yang digunakan untuk command Paste in Place adalah:

- a. F6
- b. F9
- c. F5
- d. Enter

- e. Ctrl + Shift + V
22. Free Transform tool digunakan untuk :
- a. Memasukkan Text
 - b. Membuat obyek berbentuk persegi
 - c. Mengubah bentuk obyek
 - d. Memberi warna
 - e. Membuat Garis
23. Kita dapat memasukkan sebuah gambar ke dalam stage dengan menggunakan perintah:
- a. File _ Import _ Import to library
 - b. File _ Import _ Ctrl + R
 - c. File _ Import _ Import Video
 - d. File _ Import _ Ctrl + Shift + O
 - e. File _Exit
24. Tombol Shortcut key ctrl+shift+V digunakan untuk.....
- a. Test Movie
 - b. Break a part
 - c. Paste
 - d. Paste in place
 - e. Cut
25. Sebuah gambar yang tersusun dari titik-titik warna dan raster(pixel) di sebut.....
- a. Vektor
 - b. Vector
 - c. Bitmap
 - d. Bitvektor
 - e. Jpg
26. Objek(teks atau gambar) yang bergerak disebut.....
- a. Animasi
 - b. Guide
 - c. Shape
 - d. Flash
 - e. Macromedia
27. Shortcut Ctrl+Shift+V digunakan untuk...
- a. insert key frame
 - b. convert to symbol
 - c. break apart
 - d. paste in place
 - e. paste
28. Membuat animasi berubah bentuk menggunakan...
- a. motion tween
 - b. motion path
 - c. motion guide
 - d. motion shape

e. motion graphic

29. Shortcut F8 digunakan untuk...

- a. play
- b. insert frame
- c. insert key frame
- d. convert to symbol
- e. paste

30. Tombol F6 adalah tombol untuk

- a. insert keyframe
- b. insert frame
- c. create motion tween
- d. insert layer
- e. text tool

Option untuk menampilkan text pada Adobe flash adalah

- a. pencil tool
- b. eraser tool
- c. line tool
- d. brush tool
- e. text tool

31. Sebuah gambar yang tersusun oleh garis dan grafik adalah

- a. bitmap
- b. vector
- c. jpg
- d. layer
- e. corel draw

32. 13. Hotkey untuk convert to symbol adalah...

- a. Ctrl + C
- b. F9
- c. Ctrl + k
- d. F8
- e. Ctrl + J

33. Untuk menggerakkan objek sesuai jalur yang diinginkan dengan menggunakan suatu garis yang memandu menggunakan...

- a. motion guide
- b. motion shape
- c. break apart
- d. motion tween
- e. guiding object

34. Untuk memberi warna pada garis tepi menggunakan...

- a. hand tool
- b. eyedropper tool
- c. stroke color
- d. fill color
- e. paint bucket tool

35. Fungsi dari shortcut keys Ctrl + A ialah.....

- a. undo
- b. copy
- c. paste
- d. select all
- e. test movie

36. Susunan gambar pada aplikasi berbasis vector berupa.....

- a. garis dan kurva
- b. kotak-kotak
- c. bulat-bulat
- d. titik/raster/pixel
- e. kubus

37. Shortcut key untuk test movie adalah...

- a. Ctrl + Z
- b. Ctrl + J
- c. F8
- d. F9
- e. Ctrl + Enter

38. Option untuk menampilkan text pada Adobe flash adalah
- pencil tool
 - eraser tool
 - line tool
 - brush tool
 - text tool
39. Sebuah gambar yang tersusun oleh garis dan grafik adalah
- bitmap
 - vector
 - jpg
 - layer
 - corel draw
40. Hotkey untuk convert to symbol adalah...
- Ctrl + C
 - F9
 - Ctrl + k
 - F8
 - Ctrl + J
41. Untuk menggerakkan objek sesuai jalur yang diinginkan dengan menggunakan suatu garis yang memandu menggunakan...
- motion guide
 - motion shape
 - break apart
 - motion tween
 - guiding object
42. Untuk memberi warna pada garis tepi menggunakan...
- hand tool
 - eyedropper tool
 - stroke color
 - fill color
 - paint bucket tool
43. Short cut Ctrl+B sama dengan
- Insert keyframe
 - Play
 - Break Apart
 - Paste
 - Cut
44. Membuat animasi bentuk mengubah menjadi teks menggunakan animasi . . .
- Motion Tween
 - Motion Shape
 - Motion Guide
 - Motion Path
 - Corel
45. Short cut F8 sama dengan . . .
- Insert keyframe
 - Copy
 - Break apart
 - Convert to Symbol

E. Play






46. Apakah guna dari shortcut key ctrl+ shift +v?
- Undo
 - Copy
 - Paste in place
 - Insert keyframe
 - Breakapart
47. Untuk melakukan breakapart dilakukan....
- Crtrl B (2x)
 - Ctrl Z (2x)
 - Enter
 - F6
 - Ctrl C
48. Kegunaan dari motion tween adalah.....
- Mengatur gerak
 - Mengatur bentuk
 - Mengatur jalur
 - Mengatur tulisan
 - Mengatur background
49. Fungsi dari shortcut keys Ctrl + A ialah.....
- | | |
|----------|---------------|
| a. undo | d. select all |
| b. copy | e. test movie |
| c. paste | |
50. Susunan gambar pada aplikasi berbasis vector berupa.....
- | | |
|--------------------|-----------------------|
| a. garis dan kurva | d. titik/raster/pixel |
| b. kotak-kotak | e. kubus |
| c. bulat-bulat | |
51. Shortcut key untuk test movie adalah...
- Ctrl + Z
 - Ctrl + J
 - F8
 - F9
 - Ctrl + Enter
52. Tombol Ctrl + B berfungsi untuk...
- Break Apart
 - Convert to symbol
 - Insert Keyframe
 - Undo
 - Redo
53. Untuk memperbesar atau mngecilkan tampilan layar, dapat digunakan...
- Subselection tool

- b. Hand tool
- c. Brush tool
- d. Zoom tool
- e. Fill color

54. Pilihlah langkah-langkah untuk membuat Motion Tween!

1. Buat objek di frame
 2. Convert to symbol , pilih movie Clip
 3. Insert keyframe di frame yang ditentukan
 4. Pindahkan objek
 5. Klik frame 1, create motion tween
- a. 1,2,3,4, b. 2,3,4,5 c. 1,3,4,5 d. 1,2,4,5 e. 1,2,3,4,5

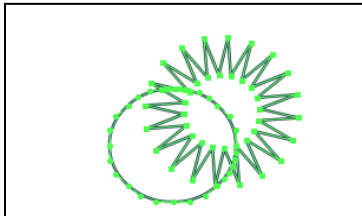
55. Icon Tools di bawah ini adalah milik Adobe Flash yaitu :

- a.  b.  c.  d.  e. 

56. Dalam Adobe Flash kita mengenal 3 macam symbol, yaitu :

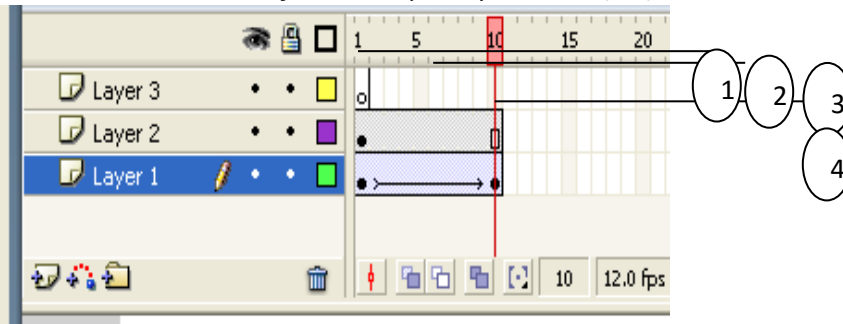
- a. Button, Graphic, Layer
- b. Movie Clip, Scene, Layer
- c. Graphic, Button, Movie Clip
- d. Graphic, Movie Clip, Timeline
- e. Scene, Timeline, Layer

57. Proses yang dialami oleh kedua obyek dibawah adalah:



- a. Arrow Tool
- b. Pen Tool
- c. Lasso Tool
- d. Subselection Tool
- e. Rectangle Tool

Gambar dibawah ini untuk menjawab butir pertanyaan No. 05, 06, 07 dan 08



58. Dalam frame gaya tiap-tiap object akan ditampilkan, No. 1 menunjukkan :

- a. Blank Key Frame
- b. Remove Frame

- c. Key Frame
- d. Key Frame Tweening
- e. Frame rate

59. Gaya frame pada object, No. 2 menunjukkan :

- a. Remove Frame
- b. Key Frame
- c. Blank Key Frame
- d. Key Frame Tweening
- e. Frame rate






60. Gaya frame pada object, No. 3 menunjukkan :

- a. Remove Frame
- b. Blank Key Frame
- c. Key Frame Tweening
- d. Key Frame
- e. Frame rate

61. Fungsi yang ditunjukkan pada No.4 adalah :

- a. Pengaturan fungsi gerak
- b. Pengaturan waktu gerakan
- c. Pengaturan kecepatan scene
- d. Pengaturan kecepatan gerak
- e. Pengaturan gerak tweening

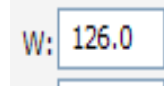
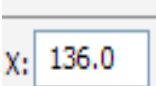
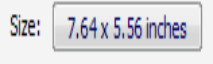
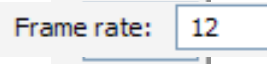

62. Untuk menyembunyikan (hide) area kerja pada Timeline sementara menggunakan :

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 



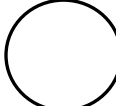
63. Untuk mengubah ukuran Stage (Lembar kerja) menggunakan kolom :

- a. Title
- b. Dimention
- c. Description
- d. Match
- e. Frame rate

64. Untuk mengubah ukuran object kita menggunakan :

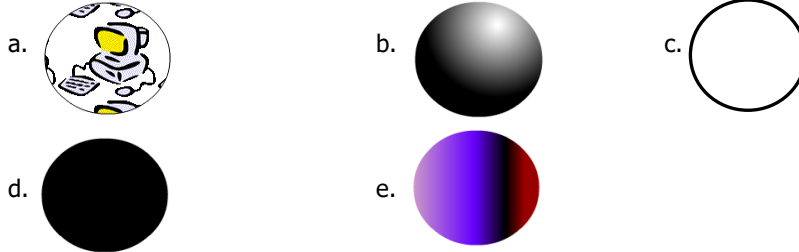
- a. 
- b. 
- c. 
- d. 
- e. 


65. Berikut ini adalah contoh object mengalami efek Color Mixer Linier yaitu:

- a. 
- b. 
- c. 



66. Berikut ini adalah contoh object mengalami efek Color Mixer Radial dengan tetesan Paint Bucket Tool yaitu:



67. Penyebab munculnya lambang "Palu" pada Layer Name adalah " → 

- Pada saat Layer sebagai object ada diatas Motion Guide
- Pada saat Layer Hide sebagai object ada diatas Motion Guide
- Pada saat object tidak mengikuti Guide
- Pada saat Guide mengikuti Object
- Pada saat Guide sebagai Layer 1

68. Untuk mengubah gambar seperti terlihat di bawah ini kita dapat menggunakan fungsi :

- Break apart – arrow
- Break apart – pencil
- Break apart – oval tool
- Break apart – rectangle tool
- Break apart – subselection tool



69. Selection Tool berfungsi untuk :

- Memilih object dalam bentuk node yang bisa ditarik
- Membuat sebuah object yang diinginkan
- Memberi efek pada object yang dipilih
- Memindahkan dan Memilih object untuk dirubah menjadi object lain
- Merubah bentuk object

70. Ekstention pada adobe Flash adalah :

- .Wsf dan Fla
- .Lfa dan Wsf
- .Fla dan Swf
- .Swf dan Wsf
- .html dan Fla

71. Fungsi dari Subselection Tool adalah.....

- Memilih dan memindahkan objek
- Mengubah warna gradasi
- Membuat garis
- Mengubah bentuk objek dengan edit points
- Memberi warna garis tepi (outline)

72. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untuk...





- Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
- Melakukan konversi objek.
- Mengubah warna stage.
- Mengubah bentuk objek.
- Membuat tulisan (text tool)

73. Salah satu software keluaran Macromedia (sekarang telah diakuisisi Adobe) Yang digunakan untuk mengedit gambar berupa vektor adalah....
- Acrobat.
 - Dreamweaver.
 - Photoshop.
 - Freehand.
 - 3dsMax.
74. Shortcut yang digunakan untuk command Paste in Place adalah:
- F6
 - F9
 - F5
 - Enter
 - Ctrl + Shift + V
75. Free Transform tool digunakan untuk :
- Memasukkan Text
 - Membuat obyek berbentuk persegi
 - Mengubah bentuk obyek
 - Memberi warna
 - Membuat Garis
76. Kita dapat memasukkan sebuah gambar ke dalam lembar kerja dengan menggunakan perintah:
- File _ Import _ Import to library
 - File _ Import _ Ctrl + R
 - File _ Import _ Import Video
 - File _ Import _ Ctrl + Shift + O
 - File _ Import _ Import to stage
77. Untuk membuat jalur bebas (garis bebas) pada Adobe Flash digunakan tool.
- Pen
 - Brush
 - Line
 - Eyedropper
 - Pencil
78. Untuk memberi warna outline objek pada Adobe Flash digunakan tool.
- Ink Bottle
 - Paint Bucket
 - Lasso
 - Free Transform
 - Gradient Transform
79. Garis waktu yang digunakan untuk mengontrol jalannya animasi disebut.....
- Timeline
 - Stage
 - Panel
 - Panel Properties
 - Library
80. fungsi dari tombol(F5)
- convert to symbol
 - insert frame
 - memilih action
 - membuat layer baru
 - menghapus objek
81. Adalah panel untuk mengorganisasikan layer dan mengontrol jalannya animasi flash.
- Menu Bar
 - Timeline
 - Library Panel
 - Stage
 - Property Inspector Panel
82. Panel untuk mengatur simbol yang akan digunakan untuk keperluan pembuatan animasi di sebut à..
- Menu Bar
 - Timeline
 - Library Panel
 - Stage
 - Property Inspector Panel

83. Pada Micromedia Flash 8, kondisi default ukuran stage adalah à.
- 800 X 600 pixels
 - 600 X 800 pixels
 - 550 X 400 pixels
 - 400 X 550 pixels
 - 1280 X 800 pixels
84. Untuk menambah layer pada timeline layer adalah dengan mengklik gambar nomor à..
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
85. Cara menambah frame adalah à..
- Insert > Frame
 - Delete > Frame
 - Insert > Timeline Effects > Frame
 - Insert > Timeline > Frame
 - Insert > Frame > Frame
86. adalah frame induk yang berisi objek atau animasi symbol yang dibuat pada area stage.
- Frame
 - Blank Keyframe
 - Convert to keyframes
 - Select all frames
 - Keyframe
87. Untuk memainkan atau melihat hasil animasi yang telah dibuat adalah dengan mengklik
- Control > Test Movie
 - Control > Movie
 - Control > Test
 - Control > Debug Movie
 - Control > Test Scene
88. Subselection tool digunakan untukà.
- Mengubah bentuk melalui titik-titik pada pinggiran objek.
 - Mengubah warna objek.
 - Mengubah jenis frame pada sebuahlayer.
 - Mengubah warna stage.
 - Membuka properties pada sebuahaobjek.
89. Shortcut Ctrl+B merupakan shortcut yang kita gunakan untukà.
- Melakukan perintah paste pada objek yang telah dikopi.
 - Melakukan konversi objek.
 - Mengubah warna stage.
 - Mengubah bentuk objek.
 - Membuat tulisan (text tool)
90. Shortcut yang digunakan untuk command Paste in Place adalah:
- F6
 - F9
 - F5
 - Enter
 - Ctrl + Shift + V

Assay

1. Tulislah 3 software yang merupakan software animasi 2 dimensi!

2. Tulislah fungsi dari masing-masing shortcut di bawah ini!
 - a. Y
 - b. B
 - c. S
 - d. K
 - e. I
3. Tulislah 3 macam animasi dalam flash 1
4. Tuliskan pengertian animasi!
5. Tulislah langkah-langkah membuat animasi Motion Shape!
6. Jelaskan cara membuat animasi motion tween!
7. Tuliskan 12 Prinsip Dasar Animasi!
8. Tuliskan Jenis-Jenis Animasi 2 Dimensi
9. Tuliskan tokoh yang mencetuskan 12 prinsip dasar animasi!
10. Apa perbedaan antara enter dan ctrl+enter!
11. Apa nama Tools di bawah ini, dan tuliskan fungsinya!
 - a. 
 - b. 
 - c. 
 - d. 
12. Sebutkan 3 Tweening dan berikan contoh dalam gambar pada Adobe Flash !
13. Untuk membuat motion berputar pada Adobe Flash diatur oleh Rotate, sebutkan 4 buah rotate dan berikan contoh dalam gambar pada Adobe Flash !
14. Tulislah langkah-langkah membuat motion shape - objek lingkaran di frame 1 Menjadi tulisan lingkaran di frame 20!