

MODUL 2

ANIMASI DASAR: MOTION TWEEN, SHAPE DAN GUIDE

copyright@heribertus heri istiyanto 2008
email: sebelasseptember@yahoo.com, heri@istiyanto.com
phone: +6281578706171/+6281392116123

Pengantar

Macromedia Flash merupakan software keluaran Macromedia yang dapat digunakan untuk pembuatan animasi: web, film kartun dan presentasi multimedia. Sampai tutorial ini dibuat Macromedia sudah mengeluarkan sampai dengan versi ke-8. Karena kemudahan dan banyak manfaatnya, maka software ini dipelajari oleh berbagai kalangan. Tutorial berikut sedikit akan membahas pembuatan animasi-animasi dasar. Meskipun tutorial ini menggunakan Flash 8 sebenarnya Anda pun dapat menggunakan versi-versi sebelumnya.

Berikut akan dijelaskan teknik-teknik pembuatan animasi dasar menggunakan Macromedia Flash 8.

1. Animasi Dasar Motion Tween

Animasi ini merupakan animasi yang paling dasar karena animasi ini pada prinsipnya adalah pergerakan suatu objek (motion), seperti halnya definisi animasi yaitu teks/gambar yang bergerak.

Langkah 1:

Buat objek lingkaran menggunakan Oval Tool (C+O)

Langkah 2:

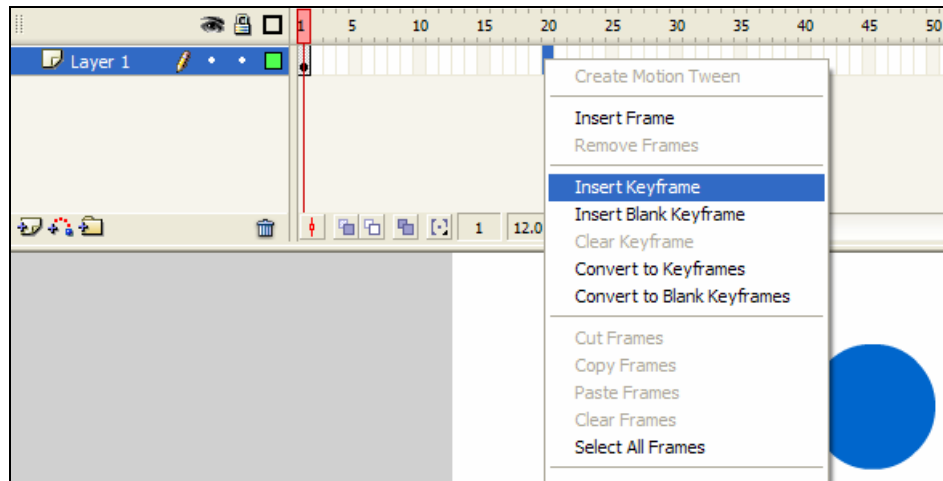
Seleksi objek menggunakan Selection Tool (C+V) atau Ctrl + A, untuk menyeleksi objek lingkaran. Setelah itu, klik kanan → Convert to symbol → pilih Movie Clip



Gambar 1. Jendela dialog Convert to Symbol (F8)

Langkah 3:

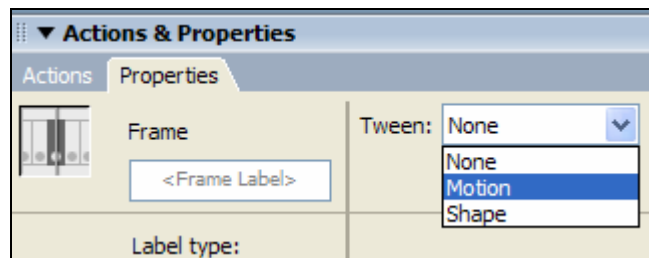
Pilih frame 20 pada Layer 1 di Timeline, setelah itu klik kanan dan Insert Keyframe. Geser objek ke arah kanan → kembalikan objek ke frame 1



Gambar 2. Insert Keyframe (F6)

Langkah 4:

Pada Properties di bawah stage pilih Tween Motion. Jika langkah benar, maka di bagian layer 1 akan muncul panah dari frame 1 ke frame 20. Untuk menjalankan animasi: Enter atau Ctrl + Enter untuk melakukan Test Movie.



Gambar 3. Jendela Dialog Pemilihan Jenis Animasi

Untuk menghentikan test movie → Ctrl + W

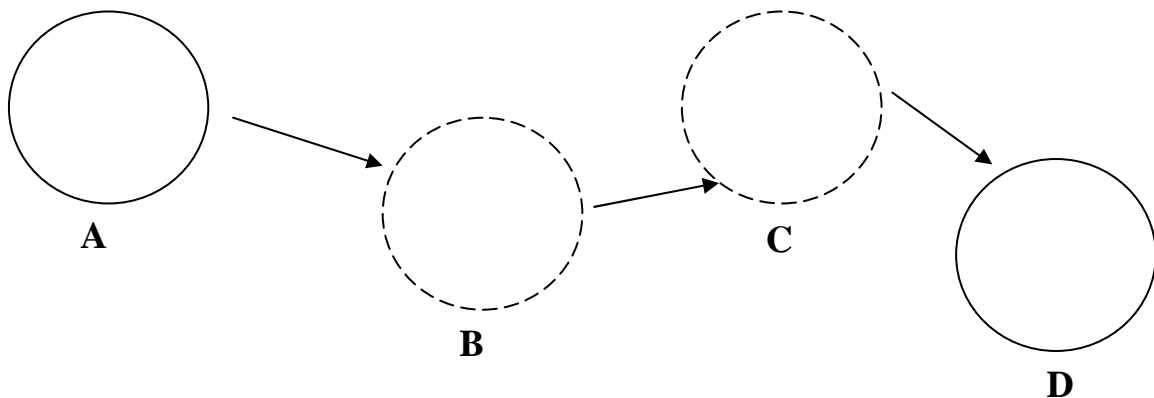
CATATAN:

Animasi berhasil jika dalam layer terdapat tanda panah (→). Jika belum berhasil (garis dalam layer berupa garis putus-putus), ulangi langkah Anda sampai berhasil !

Sebagai latihan dengan jenis motion tween Anda dapat membuat:

Animasi bola pantul

Animasi tersebut berupa bola yang berpantul dari suatu titik ke titik yang lain, misalnya dari titik A ke B, dari B ke C dan seterusnya. Untuk pengembangan Anda juga dapat menambahkan background/gambar latar belakang, caranya dengan menambahkan layer baru yang dilengkapi dengan keyframe sepanjang objek tersebut berjalan.



Gambar 4. Ilustrasi Bola Pantul

2. Animasi Motion Shape

Animasi bentuk/shape dibedakan menjadi 2 bagian yaitu:

- a. Animasi bentuk dengan objek statis/diam di tempat
- b. Animasi bentuk dengan objek dinamis/bergerak (ada motion-nya)

Yang perlu diperhatikan ketika Anda akan membuat animasi bentuk baik yang statis ataupun dinamis adalah bahwa objek tidak perlu di Convert to Symbol.

a. Animasi Bentuk Statis

Langkah-langkahnya:

Langkah 1:

Buat objek lingkaran dengan Oval Tool.

Langkah 2:

Klik Frame 30, kemudian Insert Keyframe.

Langkah 3:

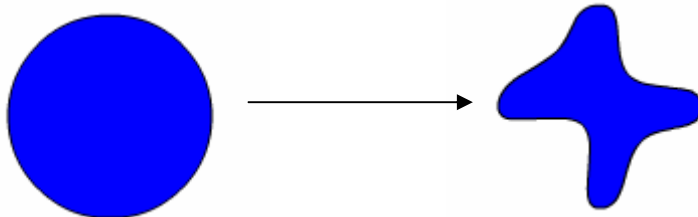
Ubah bentuk lingkaran menjadi bentuk bukan lingkaran, menggunakan subselection tool.

Langkah 4:

Klik frame 1, pilih tween-shape di bawah stage.

Langkah 5:

Tekan Enter untuk Play atau Ctrl + Enter untuk Test Movie.



Gambar 5. Perubahan bentuk objek dari Frame 1 ke Frame 30

b. Animasi Bentuk Dinamis

Jenis animasi ini merupakan pengembangan dari animasi bentuk statis. Pada jenis animasi ini akan diberikan contoh objek kotak berubah menjadi teks kotak.

Langkah-langkahnya adalah:

Langkah 1:

Buat bentuk objek bentuk kotak di frame 1 menggunakan rectangle tool.

Langkah 2:

Klik frame 40, insert keyframe.

Langkah 3:

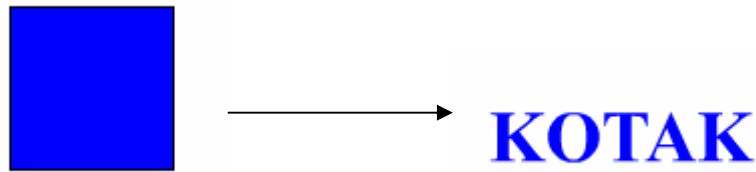
Pindahkan objek kotak dari frame 1 ke frame 40 setelah itu hapus objek dengan Delete.

Langkah 4:

Masih di frame 40, buat teks KOTAK, lalu tekan Ctrl + B (2x), agar teks terkonversi menjadi objek.

Langkah 5:

Kembali ke frame 1, pilih tween-shape, tekan Enter.



Gambar 6. Perubahan objek kotak menjadi teks “KOTAK”

Sederhana dan mudah bukan ?

Untuk pengembangan Anda dapat membuat animasi berikut:

i. Animasi Tumbukan Fisika

Ilustrasi:

Objek mobil bergerak dari titik A ke titik B. Objek truk bergerak dari C ke B. Titik B merupakan titik tengah A dan C. Di titik B kedua objek bertemu dan terjadi tumbukan. Namun karena objek truk lebih besar dan kuat maka objek truk hanya bergerak beberapa meter saja, sedangkan objek mobil terpelanting jauh.

Bagaimanakan animasinya ? Berkhayalah

ii. Animasi Bola Sodok

Ilustrasi:

Buatlah background area billiard dengan satu stick dan 2 bola, misalnya bola A dan B. Setelah itu stick akan menyodok bola A dan mengenai bola B, bola A dan bola B sama-sama terpental hanya karena menyodoknya tidak terlalu keras, maka bola A terpental lebih pendek daripada bola B. Bagaimanakah animasinya ?

Animasi ini dapat dikembangkan dengan jumlah bola lebih banyak, area billiard ada lubangnya dan bola yang dsodok berturutan dan lebih banyak.

3. Animasi Motion Path

Animasi ini merupakan dasar dari animasi game balapan mobil atau motor, yaitu bahwa mobil/motor bergerak mengikuti jalur/track yang sudah ditentukan. Hati-hati dalam membuat animasi ini, karena langkah tidak sesuai prosedur, maka animasi tidak akan berhasil.

Langkah-langkah:

Langkah 1:

Buat objek persegi menggunakan rectangle tool dan convert object to symbol (F8), pilih Movie Clip

Langkah 2:

Klik kanan pada layer 1, pilih Add Motion Guide

Langkah 3:

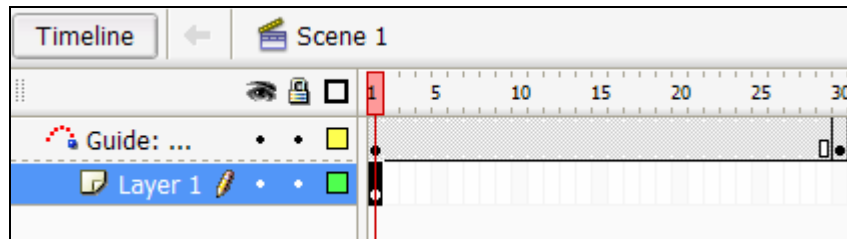
Buat jalur bebas menggunakan Pencil Tool di layer guide

Langkah 4:

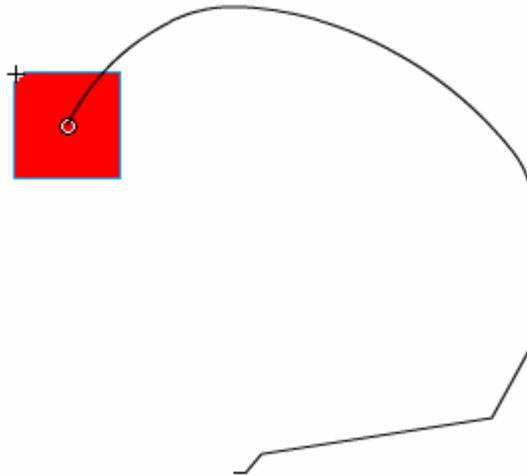
Gunakan Selection Tool, klik frame 30, dan insert keyframe di layer guide

Langkah 5:

Pilih kembali layer 1, frame 1, pindahkan objek ke pangkal jalur, posisikan objek dengan tepat, sehingga terlihat lingkaran kecil di tengah-tengah objek persegi



Gambar 7. Posisi layer dan Guide Layer



Gambar 8. Posisi Objek setelah diletakkan di pangkal jalur

Langkah 6:

Klik frame 30 pada layer 1, lalu Insert Keyframe

Langkah 7:

Pindahkan objek dari pangkal ke ujung sesuai jalur yang dibuat, hati-hati pada langkah ini !

Langkah 8:

Klik kembali frame 1 pada layer 1 kemudian pilih Tween Motion

Langkah 9:

Tekan Enter untuk Play animasi yang baru saja Anda buat, jika belum berhasil ulangi langkah-langkah tersebut

Masih banyak animasi-animasi yang dapat dibuat dengan Macromedia Flash, namun langkah-langkah yang diberikan di atas kiranya dapat panduan bagi pemula yang ingin belajar animasi Flash. Selamat mencoba, semoga berhasil

&&&&&