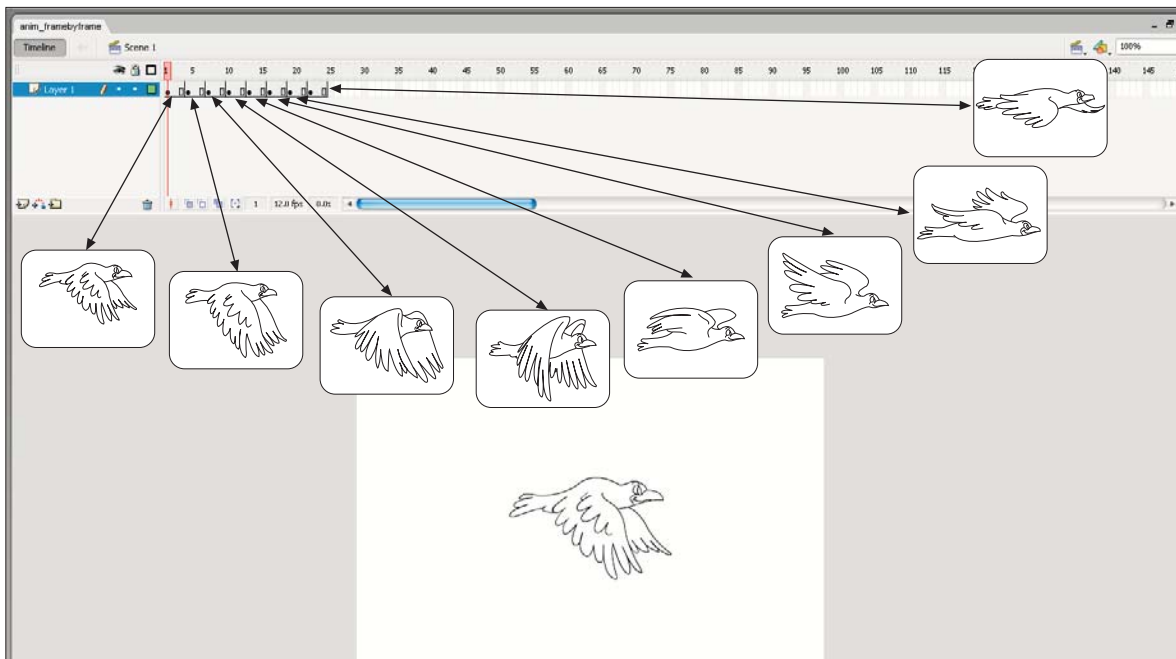


Software : Flash MX
Update : des.2007
Level : Basic

Dalam Flash, kita mengenai ada 3 jenis animasi, yaitu:

A. FRAME BY FRAME ANIMATION,

artinya animasi dari satu frame ke frame berikutnya, tiap frame mewakili 1 gambar/object. Animasi jenis ini merupakan aplikasi dari Traditional animation atau cell animation. Contoh:

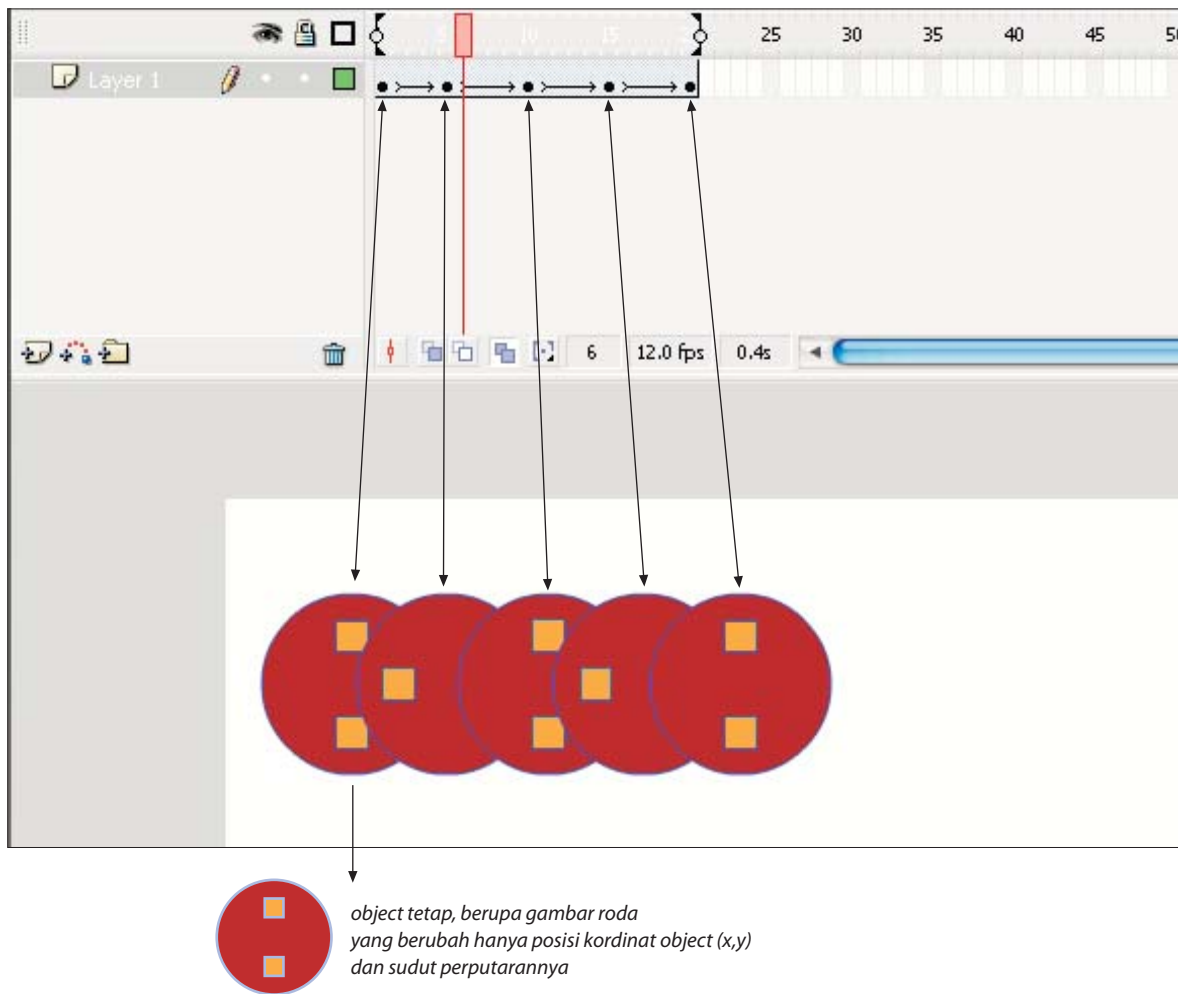


Caranya:

1. Buat sebuah file baru, File > New
2. Siapkan sikuen animasi di photoshop (jika berupa bitmap) atau illustrator/freehand jika berupa vector.
3. Pada frame pertama, isi dengan sekuen pertama.
4. Klik kanan pada frame ke-2, pilih "Insert blank keyframe", kembali ke freehand/illustrator, copy (ctrl + c) pada sekuen ke-2, dan paste (ctrl+v) pada frame ke-2 flash
5. Lakukan untuk sekuen-sekuen selanjutnya hingga semua sekuen termuat dalam flash.
6. Untuk mengetest movie, pilih control > test movie atau tekan ctrl + ENTER.

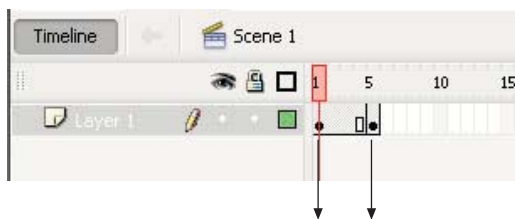
B. MOTION TWEEN,

Pada animasi ini, kita hanya menggunakan 1 object, object tersebut tidak berubah, yang berubah hanya posisinya saja, entah itu bergerak, berputar atau skalanya. Contoh:



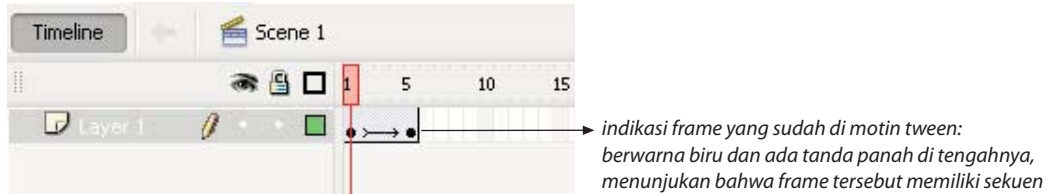
Caranya:

1. Buat sebuah file baru, File > New
2. Siapkan sebuah object di photoshop (jika berupa bitmap) atau illustrator/freehand jika berupa vector.
3. Pada frame pertama, isi dengan object tersebut
4. Klik kanan pada frame ke-5, pilih "Insert keyframe" atau tombol "F6"

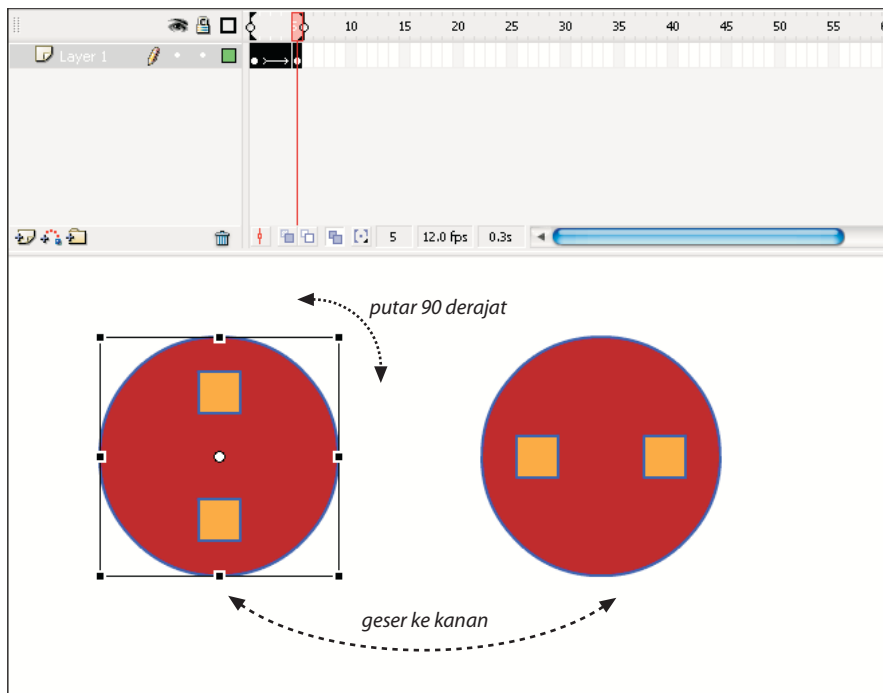


perhatikan, disini terdapat 2 bulatan, artinya terdapat 2 object yang sama

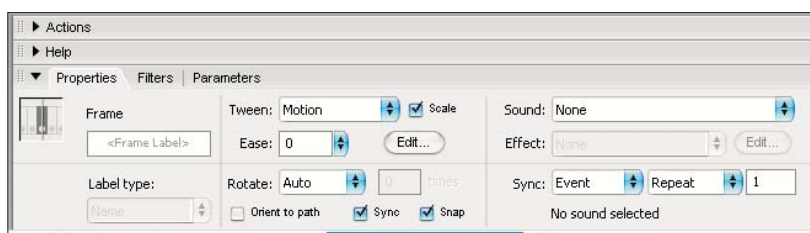
5. Klik di layernya, maka secara otomatis, frame-frame tersebut akan di-blok (tampak warna hitam).
6. Klik kanan pada tengah-tengah frame yang berwarna hitam tersebut, pilih "create motion tween". Maka frame-frame tersebut akan berwarna biru dengan tanda panah pada bagian tengahnya.



7. Klik pada frame ke-5, lalu tekan tombol "q" (shortcut untuk free transform), akan tampak kotak hitam dengan 8 titik, pada tiap sudut, dan tengah-tengah kotak.



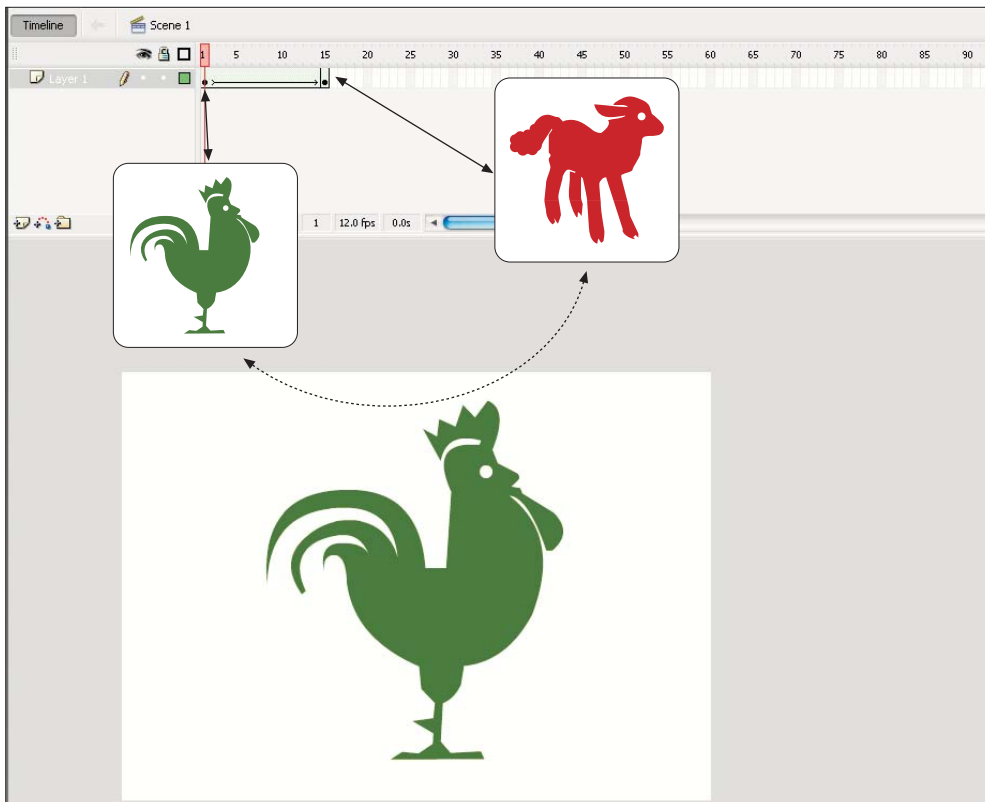
8. Putar object tersebut 90 derajat, dan geser ke arah sebelah kanan.
9. Selanjutnya klik di frame ke-10 dan lakukan langkah ke-7, begitu juga pada frame 15 dan 20.
10. Maka jika kita test movie, akan tampak roda tersebut berjalan ke kanan, sambil berputar.
11. Untuk mengatur kecepatan geraknya, klik pada panel properties di bagian bawah stage.



12. Klik pada bagian panah di “Ease” semakin besar nilai negatifnya (max:-100) maka animasi akan semakin bergerak lambat, semakin besar nilai positifnya (max:100) maka animasi akan bergerak semakin cepat.

B. SHAPE

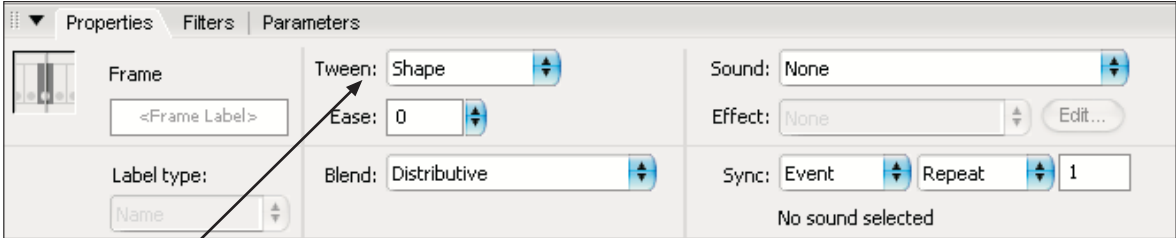
Untuk animasi ini, objectnya mengalami perubahan bentuk arau morphing, misal dari bentuk lingkaran ke bentuk bujursangkar. Contoh:



Caranya:

1. Buat sebuah file baru, File > New
2. Siapkan sebuah 2 buah object berupa vector graphic, contoh disini adalah gambar ayam dan gambar domba.
3. Pada frame pertama, isi dengan salah satu object tersebut
4. Klik kanan pada frame ke-15, “insert blank keyframe”
5. Masukkan object kedua pada frame ke-15

- 6. Klik layernya sehingga semua frame pada layer tersebut di blok
- 7. Tampilkan panel properties di bagian bawah stage



- 8. Ganti kotak tween ke shape, maka pada frame akan berubah warna menjadi hijau muda



- 9. Hasilnya, jika kita cek di test movie, akan tampak perubahan bentuk (morphing) dari ayam menjadi domba.
- 10. Jika titik-titik morphingnya masih belum sesuai, tambahkan beberapa shape hint, Modify > Shape > add shape hint atau (ctrl+shift+H).
- 11. Maka akan muncul titik merah dengan text "a", ini merupakan titik awal, geser ke posisi awal yang kalian inginkan.
- 12. Lanjutkan dengan men-select frame ke-15, geser titik merah pada frame ke-15 tersebut ke posisi barunya. Maka jika di test movie, titik "a" di frame 1 akan berubah ke titik "a" di frame terakhir.
- 13. Jika masih kurang titik-titik morphingnya, tambahkan lagi, dengan mengulang langkah ke-10.
- 14. Test movie.