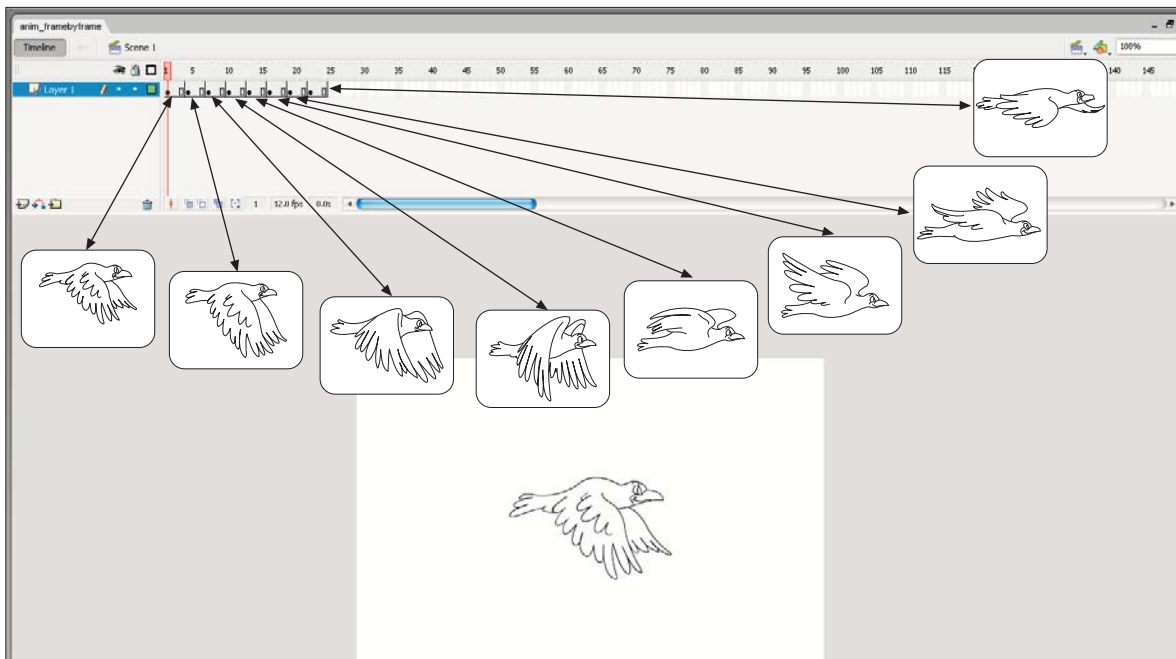


Software : Flash MX  
Update : des.2007  
Level : Basic

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:

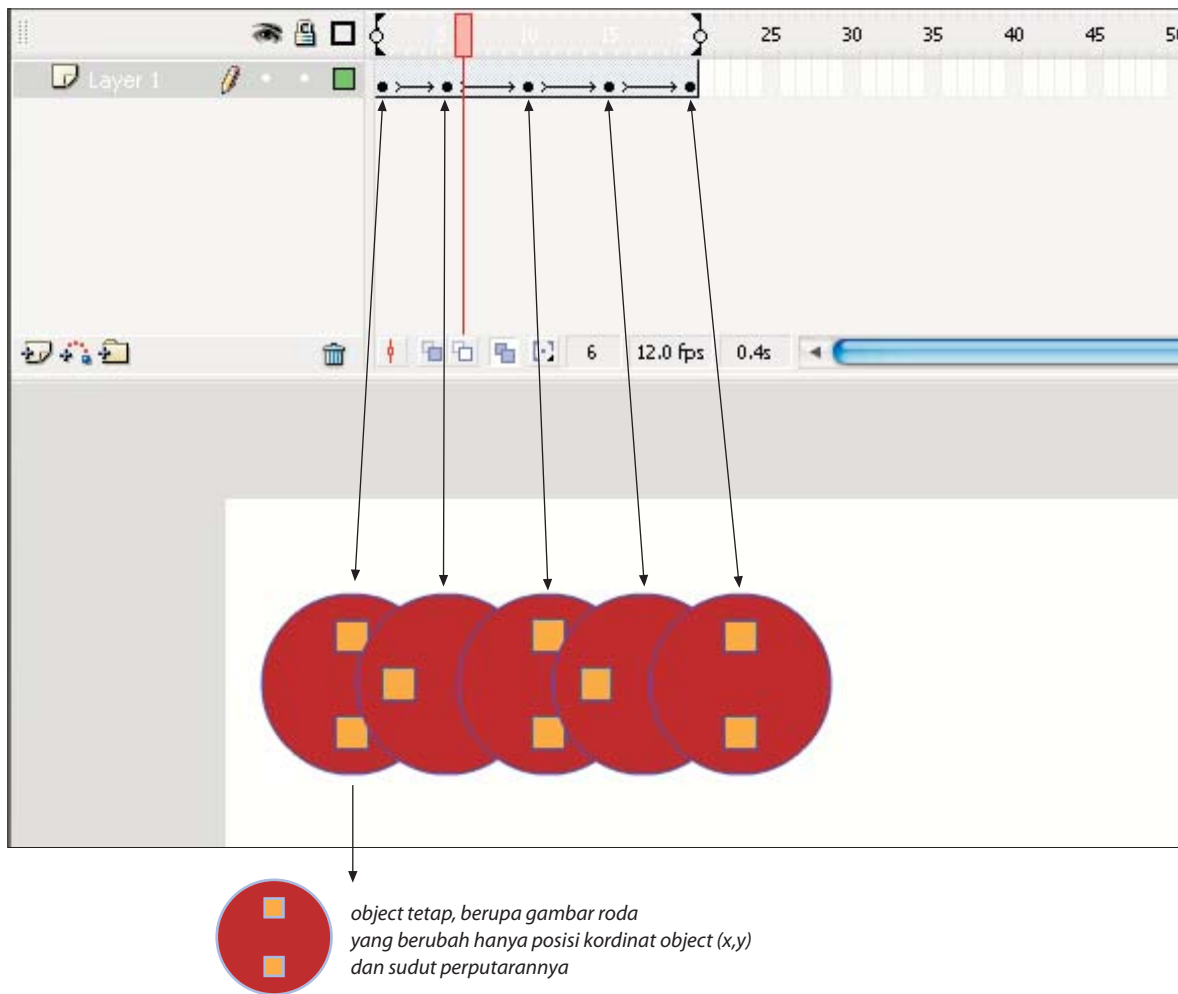


Caranya:

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.

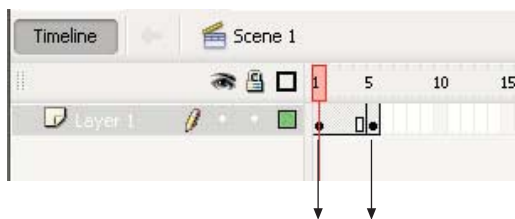
### B. MOTION TWEEN,

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



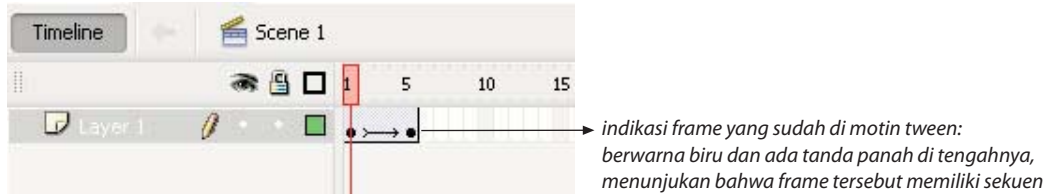
Caranya:

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"

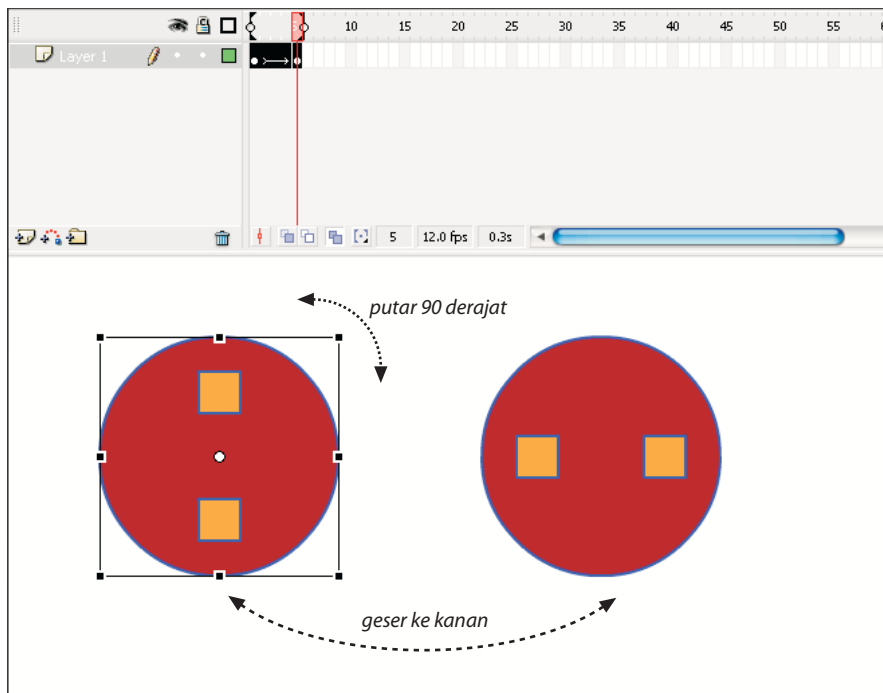


perhatikan, disini terdapat 2 bulatan, artinya terdapat 2 object yang sama

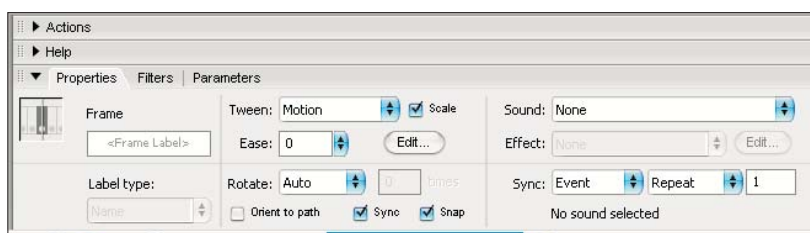
- 5. Klik di layernya, maka secara otomatis, frame-frame tersebut akan di-blok (tampak warna hitam).
- 6. Klik kanan pada tengah-tengah frame yang berwarna hitam tersebut, pilih "create motion tween". Maka frame-frame tersebut akan berwarna biru dengan tanda panah pada bagian tengahnya.



- 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.



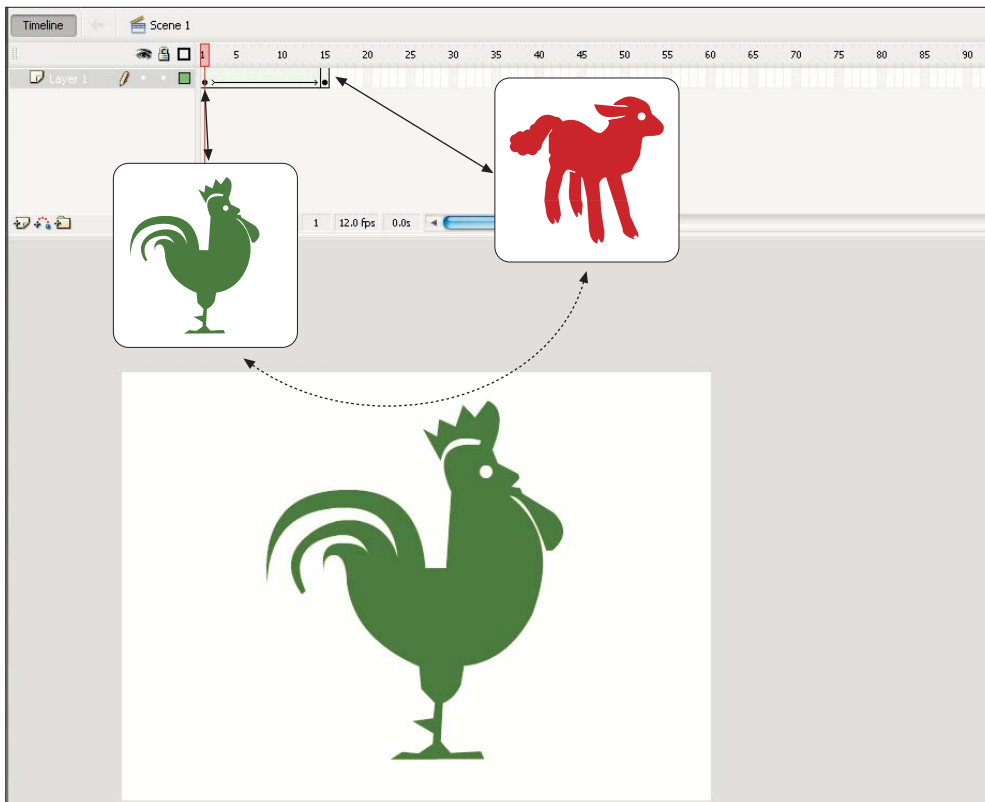
- 8. Putar object tersebut 90 derajat, dan geser ke arah sebelah kanan.
- 9. Selanjutnya klik di frame ke-10 dan lakukan langkah ke-7, begitu juga pada frame 15 dan 20.
- 10. Maka jika kita test movie, akan tampak roda tersebut berjalan ke kanan, sambil berputar.
- 11. Untuk mengatur kecepatan geraknya,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

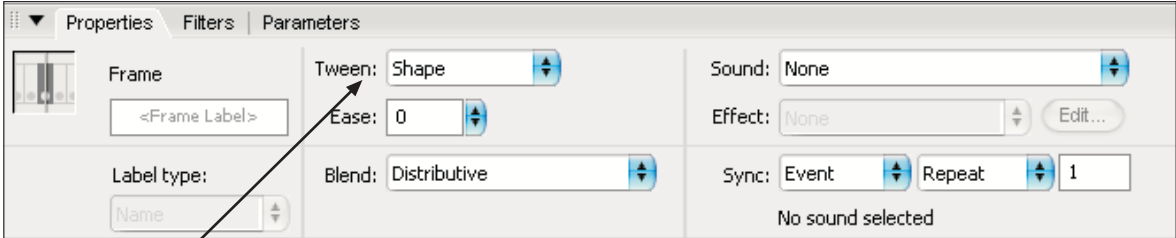
Untuk animasi ini, objectnya mengalami perubahan bentuk arau morphing, misal dari bentuk lingkaran ke bentuk bujursangkar. Contoh:



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.