

SESSION 4: FX ANIMATION

1. MOTION GUIDE

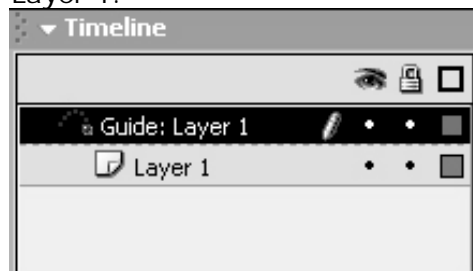
TUTORIAL GERAKAN MELINGKAR

Animasi jalur atau **Motion Guide Tween** adalah objek yang bergerak mengikuti suatu jalur tertentu yang telah ditentukan pada layer guide.

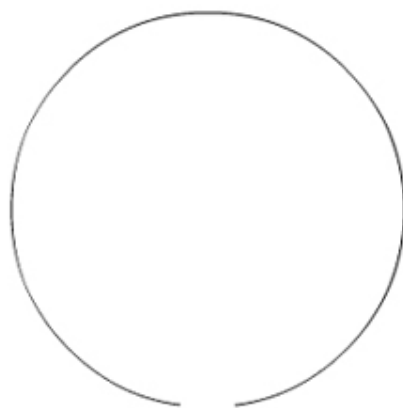
Jadi animasi jalur menggunakan 2 buah layer, yaitu layer untuk objek dan animasi (Layer 1) dan layer untuk guide (Guide: Layer 1). Garis guide bisa dibuat menggunakan **Pen** tool, **Line** tool, **Pencil** tool, **Rectangle** tool, atau **Oval** tool.

Pada latihan ini, kita akan membuat lingkaran yang bergerak berkeliling mengikuti garis orbit.

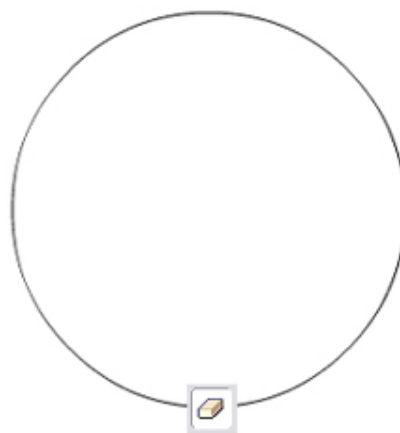
1. Klik **Oval** tool, lalu gambar lingkaran kecil di layar. Ubah menjadi simbol: **Graphic**.
2. Klik menu **Insert > Motion Guide**, akan muncul layer baru di atas Layer 1 dengan nama Guide: Layer 1.



3. Pindah ke layer Guide: Layer 1, lalu gambar lingkaran besar menggunakan **Oval** tool, aturlah bidang tanpa warna dan pinggir hitam.
4. Klik **Eraser** tool untuk memotong bagian bawah lingkaran.

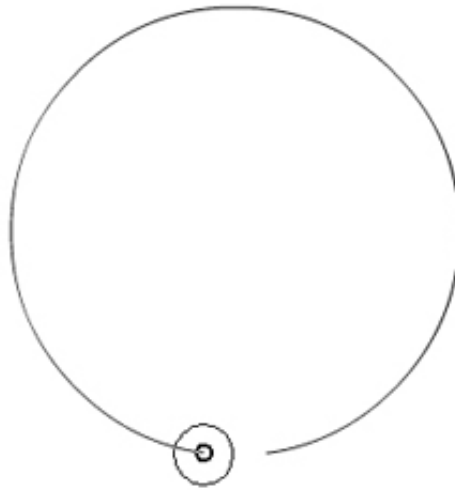


Hasil pemotongan

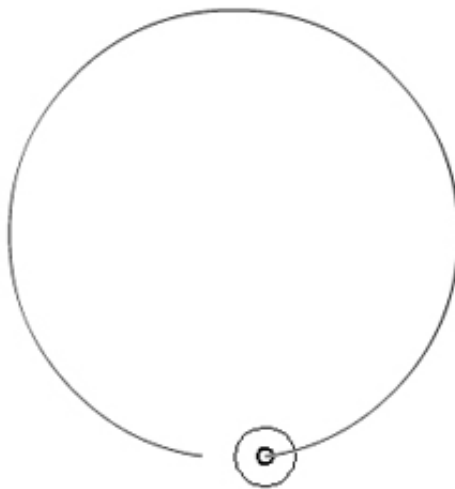


Memotong dengan Eraser

5. Setelah garis terbentuk, klik frame 30 lalu **Insert Frame**.
6. Pindahkan ke layer 1, lalu pindahkan lingkaran kecil ke awal garis. Ketepatan letak lingkaran pada awal garis ditandai dengan cincin saat proses pemindahan. (Apabila cincin tidak terlihat, coba klik menu **View > Snap to Objects**).



7. Klik pada frame 30 lalu klik **Insert Keyframe**.
8. Masih di frame 30, pindahkan lingkaran kecil ke akhir garis. Perhatikan ketepatan letak lingkaran pada akhir garis ditandai dengan cincin saat proses pemindahan.




9. Klik frame 1 untuk kembali ke frame 1, lalu pada **Properties** pilih bagian **Tween: Motion**. Jalankan animasi.

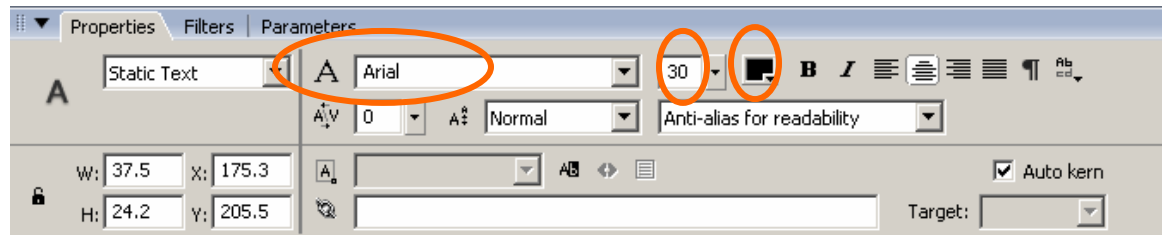
ANIMASI MOTION GUIDE MENGGUNAKAN HURUF

Dalam pembahasan kita kali ini, kita akan membahas teknik animasi menggunakan motion guide. Dimana nantinya kita akan membuat tulisan berjalan berkelok – kelok. Untuk lebih lanjut bagaimana langkah – langkah membuat animasi motion guide menggunakan huruf berikut adalah langkah – langkah nya :

1. Buatlah Movie baru dengan **Framerate** nya 25 fps dalam aplikasi Macromedia Flash 8.

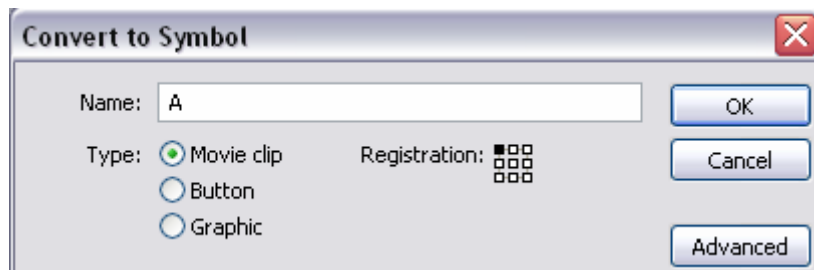
2. Pada *layer1* ubah namanya menjadi *Objek A*, pilih **Teks Tool**  Ketik **A** pada jendela movie lalu pada jendela *properties* pilih opsi sebagai berikut :

a. Font= Arial , b. Font Size= 30 , c. Teks Fill = #000000




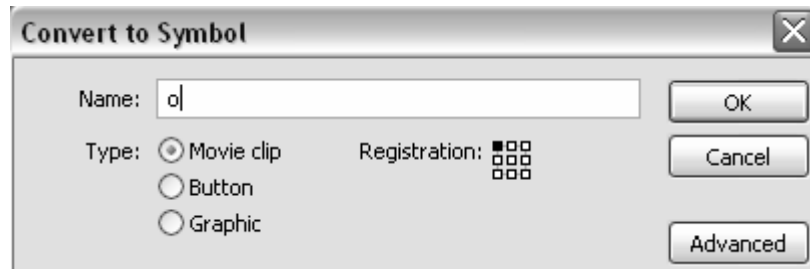
Pengaturan Teks pada jendela properties

3. Klik kanan pada objek **A** pilih **Convert To Symbol**, Dalam jendela *Convert To Symbol* pilih opsi sebagai berikut :
- a. Name = A
 - b. Type = Movie Clip
 - c. Registration = Pilih titik Pinggir kiri atas



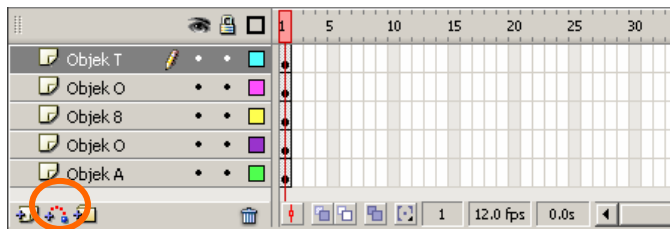
Kotak dialog Convert To Symbol dengan name nya A

4. Tambah Layer baru ubah nama nya menjadi *Objek O*, pilih **Teks Tool**  ketik **O** pada jendela movie lalu pada jendela *properties* pilih seperti *gambar1*.
6. Klik kanan pada objek o pilih **Convert To Symbol**, Dalam jendela *Convert To Symbol* pilih opsi sebagai berikut :
- a. Name = o
 - b. Type = Movie Clip
 - c. Registration = Pilih titik pinggir kiri atas



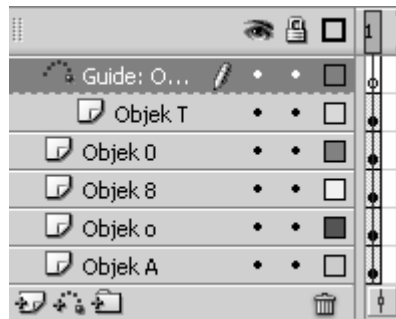
Kotak dialog Convert To Symbol dengan name nya o

7. Ulangi langkah No.4 dan 6 ganti teks dengan **8, o, T** dan ubah *Layer* nya.
8. Pada jendela *Timeline* pilih **Add Motion Guide**.

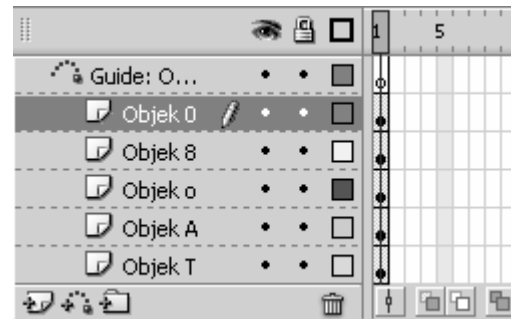


Add Motion Guide pada jendela Timeline


9. Atur Posisi layer dengan cara di *Drag* menjadi seperti gambar dibawah ini :

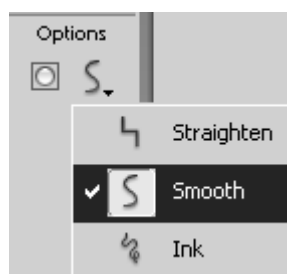


Posisi layer sebelum di atur

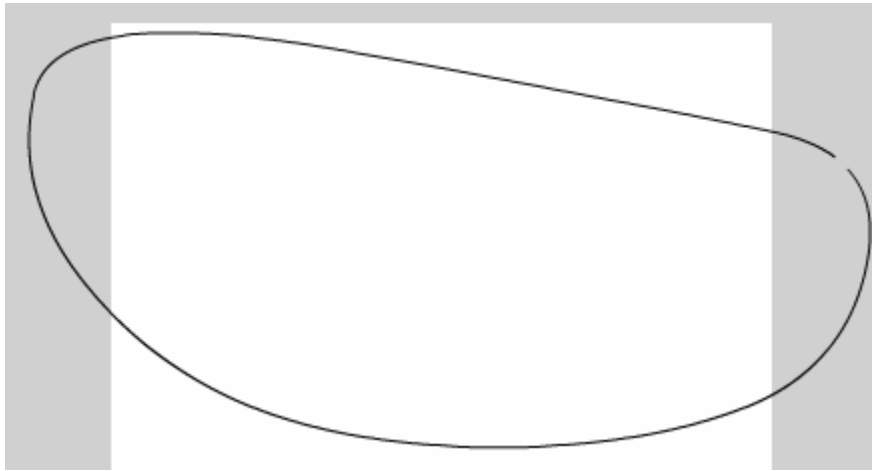


Posisi layer sesudah diatur

8. Pada *Layer Motion Guide* pilih **Pen Tool** , dan pada **Option** pilih *smooth*. Buatlah garis melengkung dalam jendela Movie, seperti gambar dibawah ini.




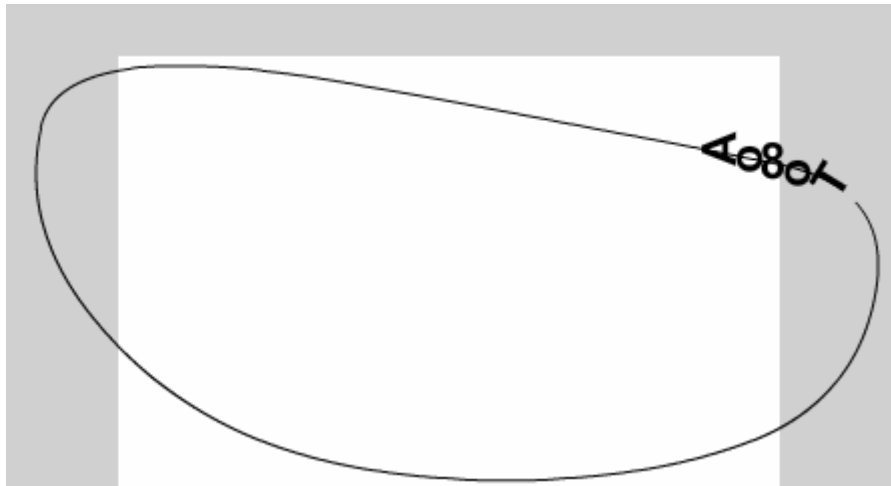
.Kotak Option pada jendela Tools




garis melengkung menggunakan Pen Tool.

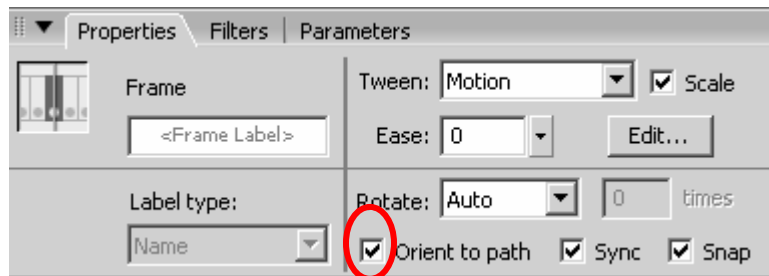
9. Pada Frame120 di *Layer A, 8, o, T, o* Klik kanan pilih **Insert Keyframe**, sedangkan pada Layer Motion Guide di Frame120 Klik kanan pilih **Insert Frame**.
10. Pada *Layer A,o,8,o,T* klik kanan pilih **Create Motion Tween**.
11. Di frame1 pada *objek A,o, 8, o, T* atur posisi objek nya tepat di ujung

depan garis, dengan menggunakan **Free Transform Tool**  seperti gambar dibawah ini :





Posisi objek A,o,8,o2,T pada Frame1

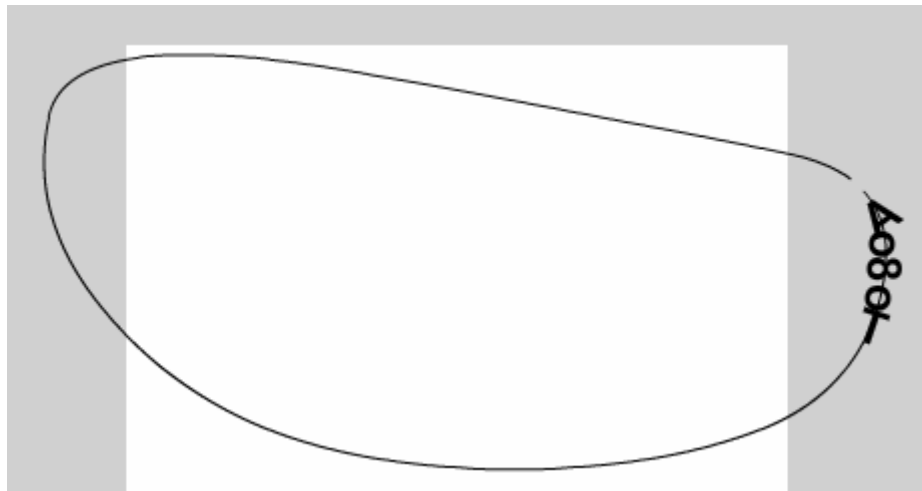
12. Pada *Layer A*, 8, o2 di Frame1 pilih **Snap To Objects**  pada jendela *properties* chek list pada *Orient to Path*.



Orient to path pada jendela properties.

13. Pada *Layer o* dan *T* di Frame1 pilih **Snap To Objects**  pada jendela *properties* chek list pada *Orient to path*, *Sync*, *Snap*.

14. Di *Frame120* pada objek *A*, *o*, 8, o2, *T* atur posisi nya tepat di ujung belakang garis, dengan menggunakan **Free Transform Tool**  seperti gambar di bawah ini.



Posisi objek A,o,8,o2,T pada Frame120

15. Animasi siap dijalankan dengan menekan tombol **Ctrl + Enter**.

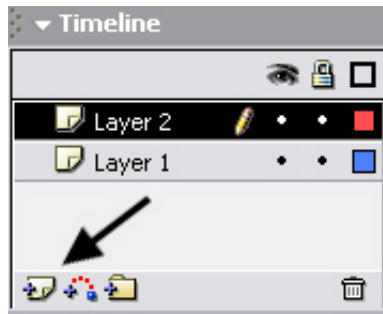
2. MASKING

Animasi Masking adalah animasi objek yang menutupi objek lain, sehingga objek yang menutupi terlihat transparan.

Pada latihan ini, kita akan membuat objek tulisan yang akan terlihat apabila tertutupi oleh objek kotak segi panjang. Kemudian kita akan mengambil suara yang

sudah tersedia dalam Flash di **Common Libraries Sounds**-nya, dan menyisipkannya dalam animasi kita. Penggunaan suara dapat menambah daya tarik pada animasi.

1. Klik **Text** tool, lalu tulislah 'MASKING' di layar.
2. Klik pada frame 40, lalu *klik kanan* dan pilih **Insert Frame**.
3. Klik menu **Insert > Layer** (atau klik pada tanda *plus* di panel **Timeline**) untuk membuat layer baru. Sekarang kita punya 2 buah layer, yaitu Layer 1 dan Layer 2.



Add layer

4. Klik Layer 2 untuk berpindah layer, lalu klik **Rectangle** tool untuk gambar segi panjang di atas teks. Lebar dan panjangnya disesuaikan dengan ukuran teks.



Kotak segi panjang di atas teks

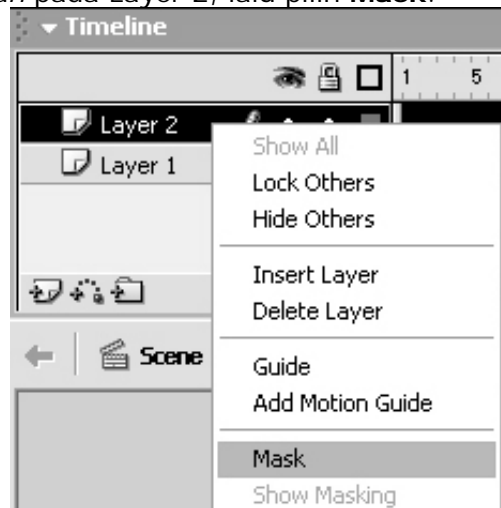
5. Pilih kotak segi panjang lalu ubah menjadi simbol: **Graphic**.
6. Klik pada frame 20, lalu masukkan **Keyframe**. Lakukan hal yang sama pada layer 40.
7. Klik frame 20 lagi untuk kembali ke frame 20, lalu pindahkan kotak ke bawah teks.



Kotak segi panjang di bawah teks

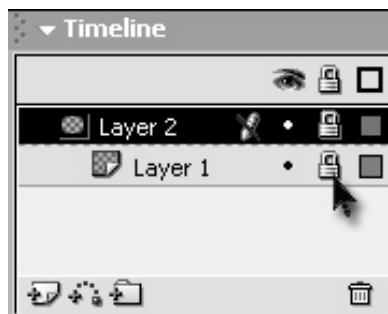
8. Klik pada frame 1, lalu pada **Properties** pilih bagian **Tween: Motion**. Lakukan hal yang sama pada frame 20.

9. Kemudian, *klik kanan* pada Layer 2, lalu pilih **Mask**.



Pemberian efek Mask pada Layer 2

10. Terakhir, tambahkan suara. Klik menu **Window > Common Libraries > Sounds**, akan muncul pilihan suara.
11. Setelah kita memberi efek **Mask** pada layer, biasanya layer-layer tersebut akan terkunci (ditandai dengan *gembok* pada layer). Klik pada tanda *gembok* untuk *unlock* supaya kita dapat mengedit.



Unlock layer

3. FLASH HACKING

1. Merubah Format SWF Ke FLA menggunakan SWF Decompiler

Setelah kita memahami dasar –dasar penggunaan SWF Decompiler diatas, kini kita akan mempelajari bagaimana mengconvert Format SWF ke Format FLA. Yang harus pertama anda lakukan adalah mempunyai Format SWF untuk mengconvert ke Format FLA berikut langkah –langkah nya :

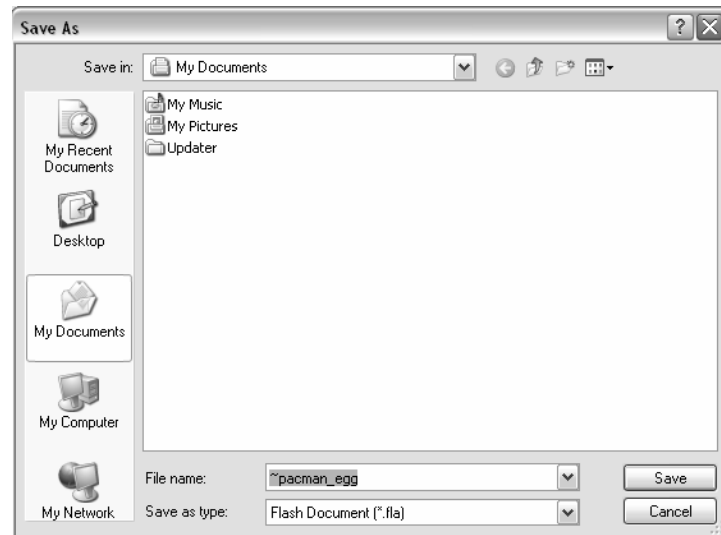
1. Buka Program SWF Decompiler.
2. Dalam Explorer buka Format SWF yang ingin dijadikan Format FLA.
(Dalam Latihan kali ini kita menggunakan **Be you SWF** yang disertakan dalam CD latihan).
3. Dalam Menu Utama pilih **File > Export FLA** atau tekan **F4** atau juga dalam

Toolbar pilih menu **Export FLA**.



Simbol Export SWF Ke FLA

- Maka akan muncul kotak dialog **Save As**.
- Dalam kotak dialog **Save As** Pilih **Save** untuk menyimpan File yang sudah dijadikan **FLA**.



Tampilan Kotak Dilaog Save

4. Convert Format SWF ke FLA selesai.

2. Mengedit Tulisan dalam Format SWF Ke FLA

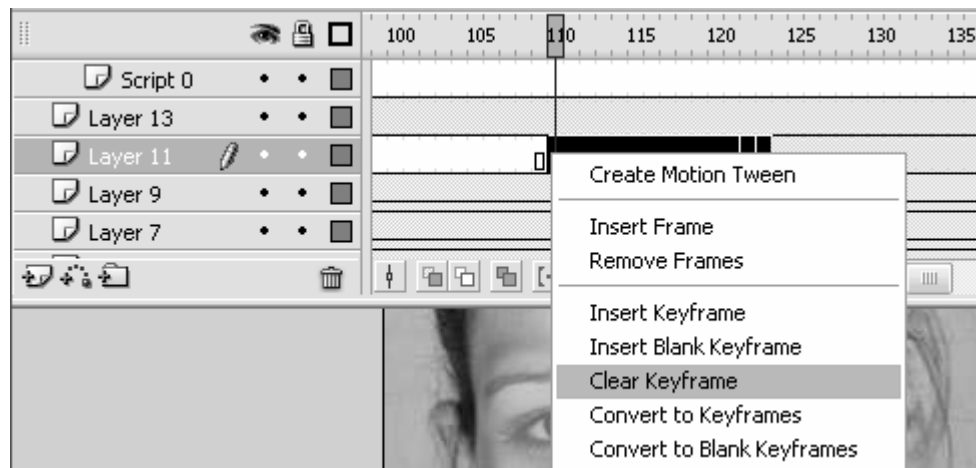
Dalam topik bahasan diatas diharapkan pembaca sudah dapat mengerti bagaimana cara mengconvert Format SWF Ke FLA dengan meggunakan SWF Decompiler. Dan sekarang kini kita akan latihan bagaimana cara mengedit suatu Format SWF yang sudah di convert menjadi FLA.



Untuk pembahasan kali ini kita akan mengedit suatu tulisan yang ada di dalam Format SWF yang sudah diconvert menjadi FLA.

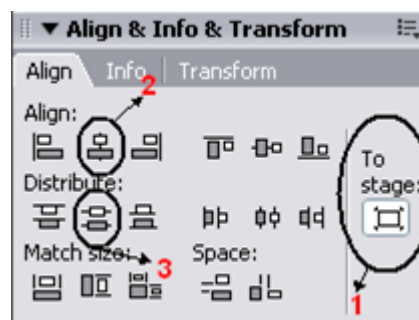
*Sebelum di Edit**Sesudah di Edit*

1. Buka Aplikasi SWF Decompiler
2. Dalam **File explorer** Buka File *Be You.SWF* yang disertakan didalam CD latihan kedalam aplikasi SWF Decompiler
3. Convert menjadi Format FLA, dengan menekan **Export FLA** yang ada di dalam Tool bar SWF Decompiler.
4. Simpan dengan **File Name** nya *Be You FLA*.
5. Buka Aplikasi Macromedia Flash 8
6. Tampilkan *Be you fla* yang sudah di convert melalui SWF Decompiler
7. Dalam jendela Timeline pada *Layer 11* (yang mana *Layer 11* adalah teks yang kita edit).

- pilih frame 123 dan blok hingga ke Frame 110.
- Klik kanan pilih **Clear Keyframe**.

*Tampilan Frame yang diblok*

8. Dalam *Layer 11* pada Frame 110 tekan **F6**.
9. Masih dalam *Layer 11* di frame 110 Pilih **Teks Tool**  lalu buat teks ***Jangan kehilangan dirimu*** dalam jendela **Properties** pilih opsi berikut :
 - Font : Time New Rowman
 - Size : 17
 - Style : Bold
 - Align : Center
 - Text Fil : #1E79E7
10. Pilih teks *Jangan kehilangan dirimu* dengan menggunakan **Selection Tool** , kemudian dalam Menu utama pilih **Window > Align** atau menekan **CTRL + K** dalam kotak dialog **Align** Pilih Opsi :



Gambar 1.7.

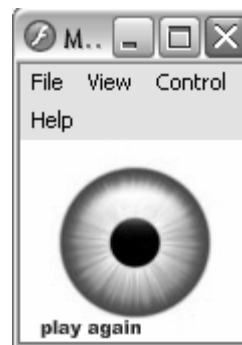
Tampilan Kotak Dialog Align

1. Dalam **To Stage** Pilih tombol **Align/Distribute To Stage**.
2. Dalam **Align** pilih tombol **Align Horizontal Center**
3. Dalam **Distribute** pilih tombol **Distribute Vertical Center**
11. Kemudian Pilih teks *Jangan kehilangan dirimu* dengan menggunakan **Selection Tool**  lalu tekan **F8**, pilih **Movie clip** dan beri Nama edit_teks.
12. Dalam *Layer 11* pada frame 123 tekan **F6**
13. Di *Layer 11* antara frame 110 s/d 123 klik kanan pilih **create motion tween**
14. Klik frame 110 pilih teks *Jangan kehilangan dirimu*, dan di jendela properties pada opsi **Color** pilih **Alpha** beri nilai **0 %**.
15. Masih pada *Layer 11* pada frame 124 tekan **F6**
16. Tekan CTRL + Enter untuk melihat hasil movie nya.

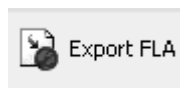
3. Mengedit Gambar dalam Format SWF Ke FLA

Dalam pembahasan yang ke-dua, pembaca akan mendapat latihan bagaimana mengedit suatu Gambar dalam Format SWF Ke FLA dengan menggunakan SWF Decompiler. Dan dalam Latihan kali ini diharapkan pembaca sudah memahami tentang bagaimana cara mengedit suatu Tulisan dalam Format SWF ke FLA dengan menggunakan SWF Decompiler yang sudah dibahas diatas.

Berikut adalah contoh pengeditan gambar dalam Format SWF yang sudah diconvert menjadi Format FLA.

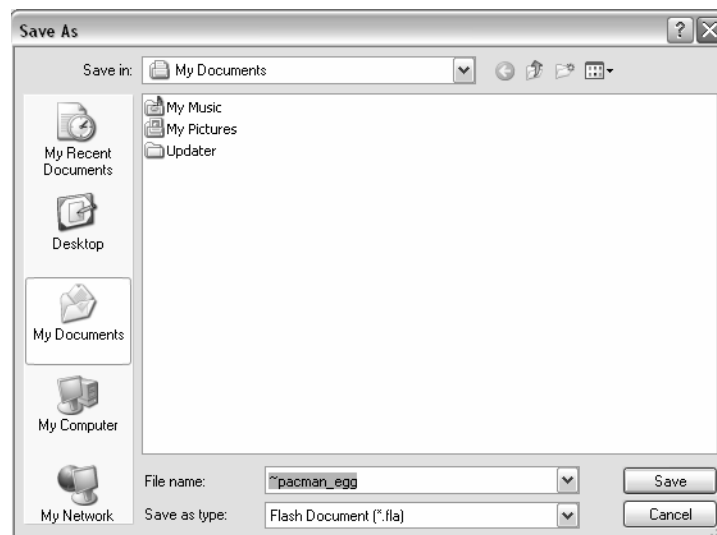
*Sebelum di edit**Sesudah di edit*

1. Buka Aplikasi SWF Decompiler.
2. Dalam Explorer cari Format SWF yang ingin dijadikan Format FLA
(Pada Latihan kali ini kita menggunakan **ngajari SWF** yang disertakan dalam CD latihan).
3. Dalam menu utama pilih **File > Export FLA** atau tekan **F4** atau bisa juga dengan menekan **Export FLA** yang ada di dalam Tool bar SWF Decompiler.



Simbol Export SWF Ke FLA

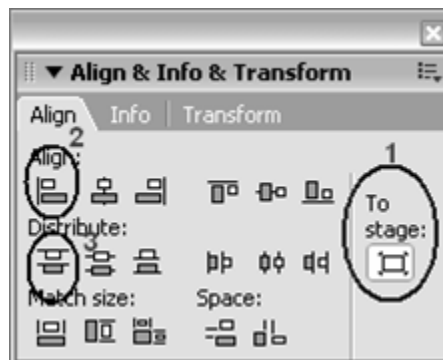
- Maka akan muncul kotak dialog **Save As**.
- Dalam kotak dialog **Save As** pilih **Save** untuk menyimpan File yang sudah dijadikan **FLA**.
- Simpan File Anda



Tampilan Kotak dialog Save

4. Convert Fomat SWF ke FLA selesai.
5. Buka Aplikasi Macromedia Flash 8

6. Tampilkan *ngajari FLA* yang sudah di convert melalui SWF Decompiler
7. Dalam Jendela Timeline pada *Layer 1* di Frame 1 **Delete** gambar *ngajari*.
8. Pada menu **File** pilih **Import > Import To Library**
 - Pada kotak dialog **Import To Library** cari gambar *Mata* yang disertakan dalam CD.
 - Pilih **Open** untuk membukanya di aplikasi Macromedia Flash
 - Tekan **F11** atau pilih menu **Window > Library** untuk menampilkan gambar *Mata*
 - Drag gambar mata kedalam layar kanvas
9. Kemudian tekan **CTRL + K** atau pilih menu **Window > Align**.
 - 1) Dalam kotak dialog **Align** pilih **To Stage**
 - 2) Pada **Align** pilih tombol **Align Left Edge**.
 - 3) Kemudian pada **Distribute** pilih **Distribute Top Edge**.



Kotak Dialog Align

10. Pengeditan telah selesai untuk melihat Movie nya tekan tombol **CTRL + Enter**.