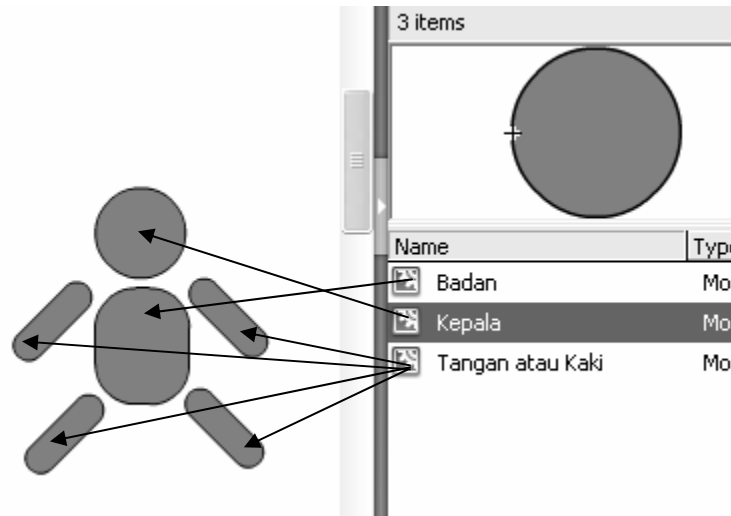


SESSION 3: MASTERING SYMBOL

1. TUTORIAL MENGERAKKAN KARAKTER

MEMPERSIAPKAN SYMBOL

Setiap objek yang akan digerakkan harus dijadikan symbol.

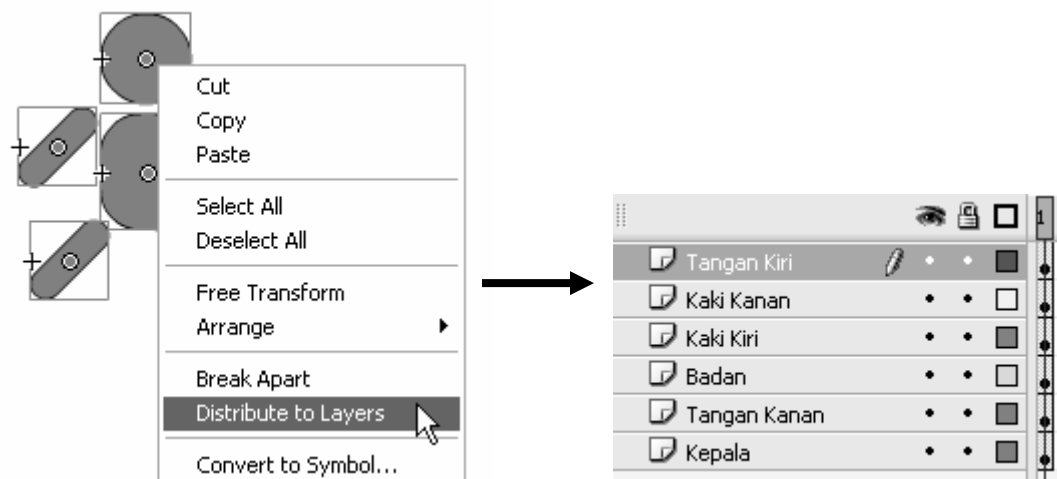


DISTRIBUTE TO LAYERS

Setiap symbol yang akan digerakkan harus dipisahkan ke dalam layer tersendiri.

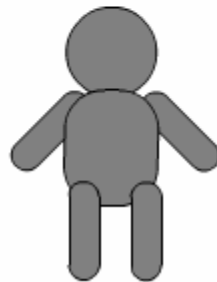
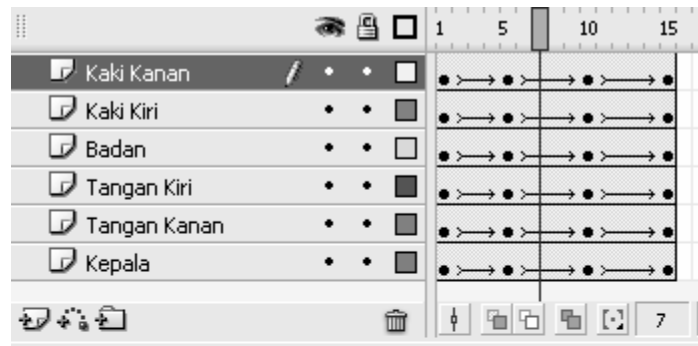
Caranya:

1. Seleksi seluruh symbol yang ada di Stage
2. Klik kanan dan pilih **Distribute to Layers**



MENGERAKKAN BAGIAN-BAGIAN SYMBOL

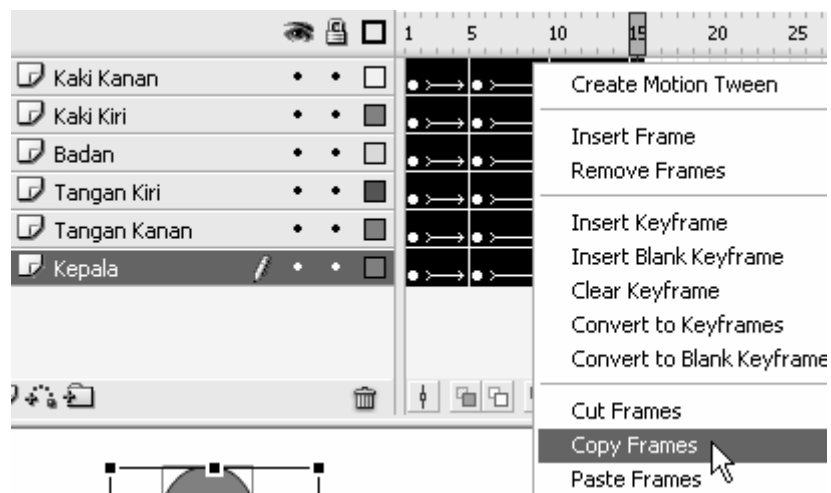
Gerakkan dengan menambah keyframe di frame-frame tertentu supaya karakter tersebut terlihat berjalan.



2. MENJADIKAN MOVIECLIP

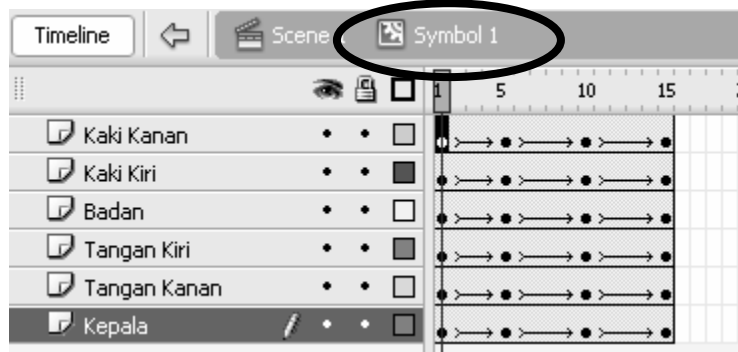
SELEKSI SELURUH FRAME DI TIMELINE

Seleksi seluruh frame yang ada di Timeline dan klik kanan di timeline tersebut kemudian pilih **Copy Frames**.

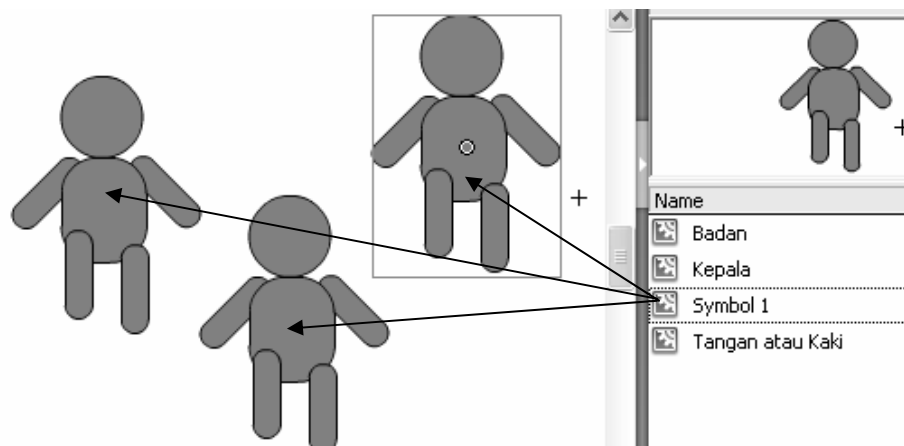


MEMINDAHKAN KE DALAM MOVIECLIP

1. Seleksi seluruh frame yang ada di Timeline dan klik kanan di timeline tersebut kemudian pilih **Copy Frames**.
2. Pilih **Insert > New Symbol... Ctrl+F8**
3. Klik kanan pada frame pertama dan pilih **Paste Frames**.




4. Kembali ke **Scene**
5. Hapus seluruh layer yang ada di Scene karena kita tidak memerlukan layer-layer tersebut.
6. Kemudian ambil movieclip "Symbol 1" dan letakkan di Stage.



7. Jalankan dengan **CTRL + ENTER**.

MEMBUAT MOVIECLIP GELOMBANG

Dalam materi kita kali ini kita akan membahas mengembangkan animasi *Gelombang* menggunakan *Graphic* menjadi animasi *Gelombang* menggunakan *Movie Clip*. Dan perlu di ketahui bahwa pembuatan animasi gelombang menggunakan movie clip sama seperti hal nya langkah – langkah membuat animasi gelombang dengan menggunakan graphic. Untuk lebih lanjut bagaimana langkah – langkah membuat animasi gelombang dengan menggunakan *Movie Clip* berikut adalah langkah - langkah nya :

1. Buat Movie baru dalam aplikasi Macromedia Flash 8.
2. Pada *Layer1* buatlah objek cincin dengan menggunakan **Oval Tool** .



Objek Animasi Cincin

3. Klik kanan pada Objek *Cincin* pilih **Convert To Symbol**, Dalam kotak dialog *Convert To Symbol* pilih opsi sebagai berikut :

- a. Name = Cincin
- b. Type = Movie Clip
- c. Registration = Pilih Titik tengah



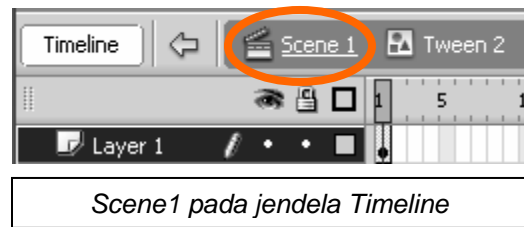
Kotak dialog Convert To Symbol

- 4. Seleksi objek cincin lalu tekan **Ctrl + E** maka akan muncul layar kanvas dengan nama *Cincin*.
- 5. Dalam Layar kanvas *cincin* klik kanan pada *Frame10* pilih **Insert Keyframe**. Pada *Frame1* s/d *Frame10* Klik kanan pilih **Create Motion Tween**.
- 6. Masih pada Layar kanvas *Cincin* pada *Frame10* perbesar ukuran objek cincin dengan menggunakan **Freetransform Tool** .
- 7. Dalam jendela *Properties* Pilih opsi **Color**, dalam *Color* atur opsinya sebagai berikut :
 - a. Pilih **Alpha** pada opsi Color
 - b. Atur **Alpha mount** nya menjadi 10%.



Opsi Color pada jendela Properties

- 8. Kembali pada *Scene1* dengan menekan *Scene1* yang berada diatas jendela *Timeline*.

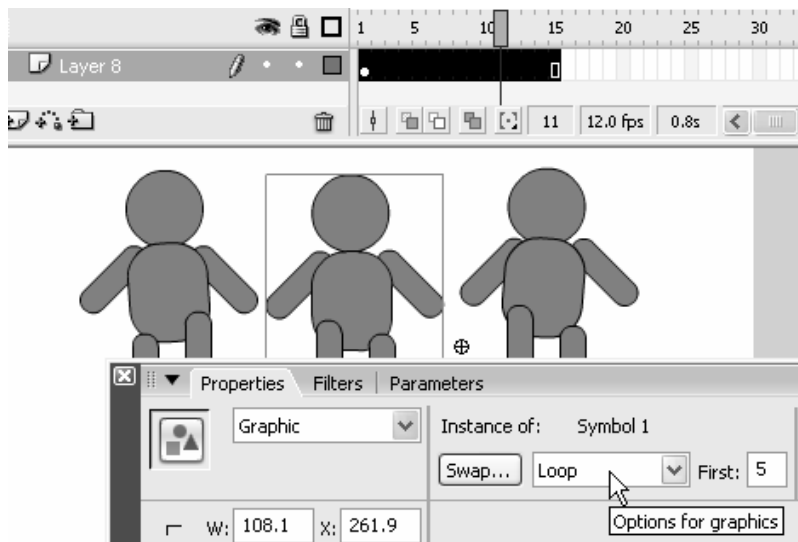


9. Klik kanan pada objek *cincin* pilih **Copy** lalu *Klik kanan* pada sembarang tempat pilih **Paste** (*Kini kita mempunyai 2 objek cincin*) atur posisi objek cincin tersebut.
10. Pada jendela *Properties* pilih opsi **Color > Tint** ganti warna objek cincin.
11. Pada objek cincin yang *kedua* di jendela *Properties* atur *First Frame* nya menjadi 2.
12. Ulangi langkah No. 10 s/d 12, hingga sebanyak 3 kali (*Dalam Langkah 11 dan 12 ganti **Tint** dan **First Frame** nya hingga berlainan dengan satu sama lain*).
13. Animasi siap dijalankan dengan menekan tombol **Ctrl+Enter** pada keyboard.

3. MOVIECLIP VS GRAPHIC

MEMBUAT MOVIECLIP KARAKTER MENJADI ANIMASI GRAPHIC

1. Sekarang **Insert Frame** atau panjangkan frame di Scene sesuai dengan panjang frame di movieclip Symbol 1.
2. Klik setiap symbol yang ada di Stage dan rubah **Instance Behavior**-nya dari Movieclip menjadi Graphic.
3. Rubah **Options for Graphics** menjadi **Loop**.
4. Isi **First Frame** masing-masing symbol dengan angka yang berbeda.
5. Setelah itu tekan **ENTER** atau **CTRL ENTER** untuk melihat jalannya animasi.



LATIHAN MEMBUAT GRAPHIC ANIMATION GELOMBANG

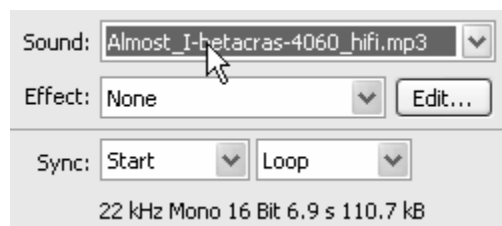
Dengan cara yang sama, buat animasi graphic Gelombang



4. SOUND

Memasukkan suara sangat mudah, langkah-langkahnya adalah :

1. **Impor** file suara (.mp3, .wav) ke Library
2. **Klik keyframe** yang ada di Timeline
3. Buka **Property Inspector** dan pilih suara yang telah diimpor tersebut.

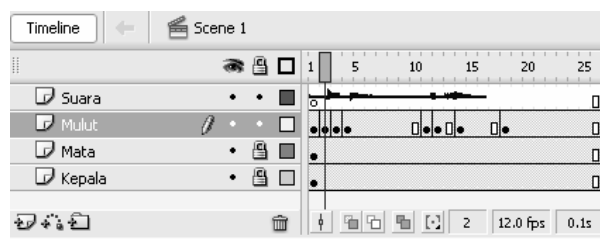


Pilih Sync berikut ini

- **Start:** Untuk musik-musik yang panjang atau looping.
- **Event:** Untuk suara-suara efek yang pendek, misalkan untuk tombol.
- **Stream:** Biasanya untuk suara dubbing.

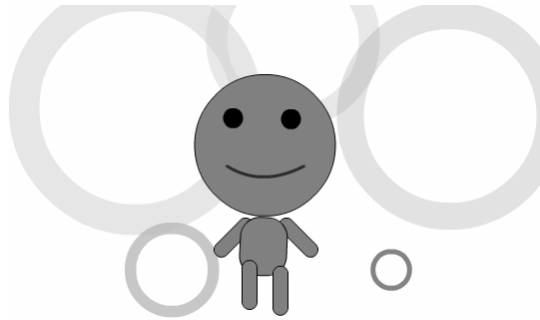
LATIHAN VOICE / DUBBING

Gunakan **Sync: Stream** untuk suara dubbing di bawah ini. Timing sangat penting di sini karena Anda harus mensinkronkan suara dubbing dengan gerakan murid.



LATIHAN GABUNGAN

- Sekarang gabungkan suara karakter berbicara ini dengan gerakan karakter yang telah dibuat sebelumnya.
- Dan kemudian kombinasikan dengan gerakan dan musik pada gelombang sebagai latar belakang.



Jangan lupa gunakan **Copy Frames** & **Paste Frames** untuk menggabungkan objek-objek yang berada di file terpisah.