

## SESSION 2: MASTERING TIMELINE

### 1. ANIMASI TWEEN MOTION

Animasi Tween Motion tidak perlu menggambar satu per satu seperti teknik Frame by Frame. Tetapi Anda hanya menentukan tujuan awal dan tujuan akhir objek tersebut. Kemudian Flash akan membuat sisa animasinya untuk memperhalus gerakan. Ini yang disebut dengan Tween.

Syarat Tween Motion

1. Syarat: Objek harus berupa **SYMBOL**
2. **Satu Layer** harus terdiri dari **Satu Symbol**.
3. Bentuk Objek Sama. Jadi yang dianimasikan adalah **Property Objek** seperti di bawah ini
  - a. Position
  - b. Rotation
  - c. Scale
  - d. Brightness
  - e. Tint
  - f. Alpha
  - g. Advanced (Gabungan dari Brightness, Tint, Alpha)

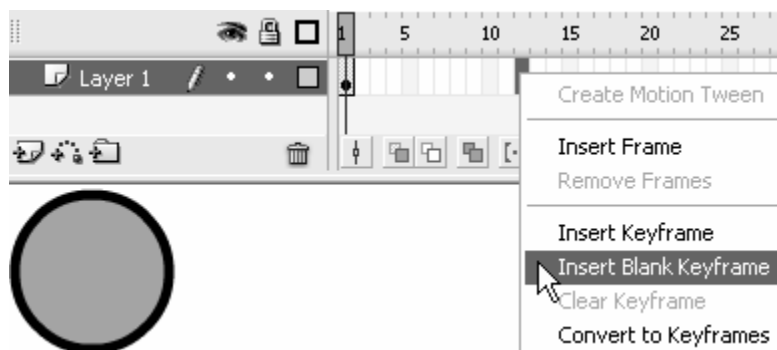
Langkah-Langkah Tween Motion

1. Tentukan **Storyboard** atau Jalan Cerita Animasi
2. Jadikan Objek tersebut **SYMBOL** yang merupakan syarat dari Tween Motion.
3. Tentukan **Panjang Animasi**, lihat ukuran FPS sebagai patokan. Tetapi kalau tidak tahu, berasumsi saja terlebih dahulu.
4. Tentukan **Keyframe - Keyframe** animasi. Minimal 2 Keyframe.
5. Atur **Objek di Stage** sesuai **Keyframe** yang telah Anda tentukan.
6. Beri **Tween: Motion** di antara dua Keyframe.

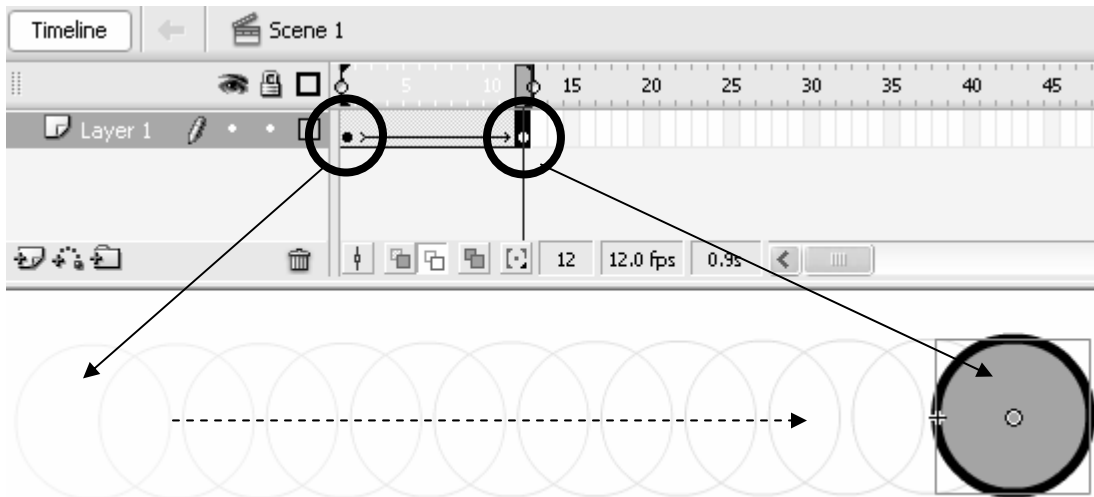
### TUTORIAL BOLA BERGERAK DARI KIRI KE KANAN

Langkah-langkahnya

1. **Storyboard**: Bola bergerak dari kiri ke kanan.
2. Gambarkan bentuk bola di Stage pada Frame 1
3. Pilih objek bola di Stage dan kemudian tekan **F8** untuk menjadikannya symbol.
4. Asumsi **Panjang Animasi** adalah 12 frame.
5. Buat Keyframe kedua di frame 12 dengan cara **Insert Keyframe** di frame 12.



6. Atur objek di frame 1 ke Kiri Stage.
7. Atur objek di frame 12 ke Kanan Stage.
8. Beri Tween Motion di antara dua Keyframe.



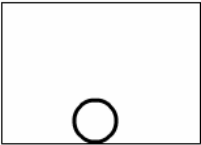
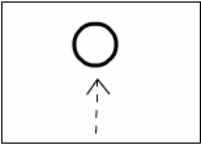
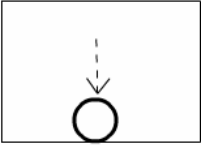

9. Tekan **ENTER** untuk melihat gerakannya.

**CATATAN:**


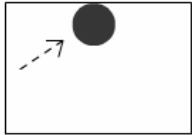

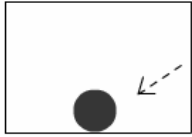
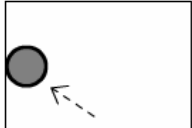
1. Bila Anda **lupa merubahnya menjadi SYMBOL** sesudah dianimasikan, lebih baik buat dari awal.
2. Perhatikan **Mata** Anda pada **Timeline & Stage** untuk menentukan jalannya animasi. **Klik hanya pada Keyframe** di Timeline untuk merubah animasi di Stage. Karena di daerah situlah Anda berkuasa. Jangan pada yang lain.

## EXERCISE TWEEN MOTION

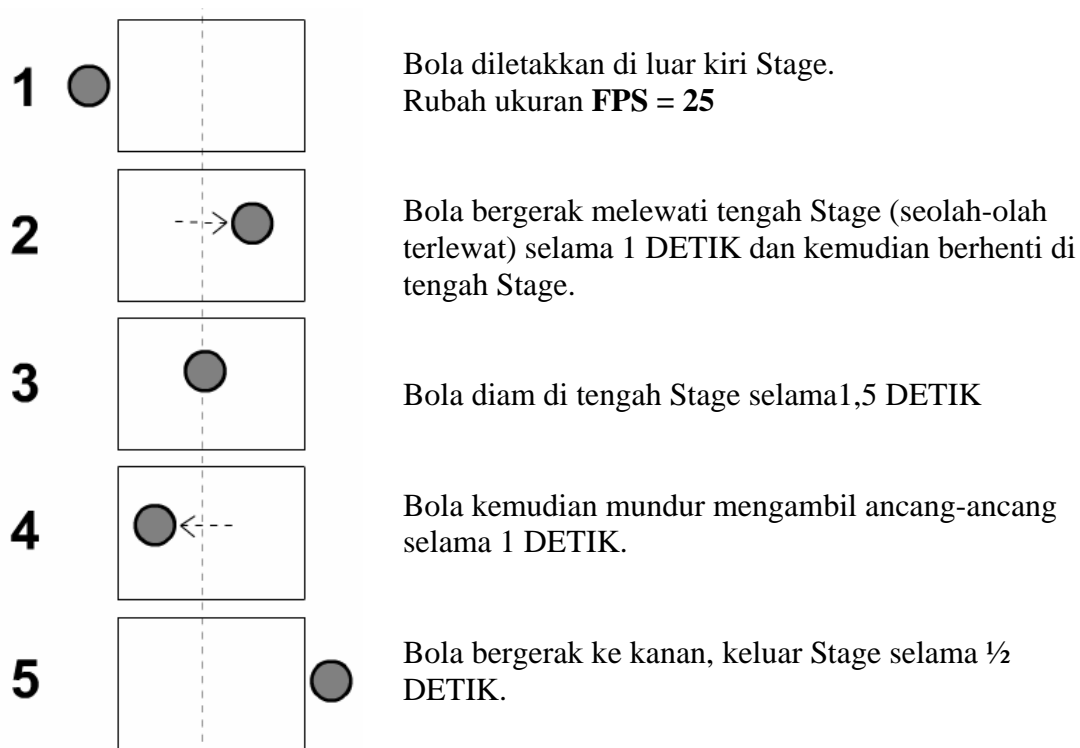
## CASE 1

- 1  Bola Diletakkan di bawah Stage
- 2  Bola bergerak ke atas selama 1 DETIK
- 3  Bola turun ke bawah selama ½ DETIK
- 4  Bola gepeng selama 1 FRAME

## CASE 2

- 1  Bola BIRU diletakkan di tepi kiri Stage
- 2  Bola bergerak dan berubah warna MERAH ke tepi atas Stage selama 1 DETIK.
- 3  Bola bergerak dan MENGHILANG ke tepi kanan Stage selama 1,5 DETIK
- 4  Bola bergerak dan MUNCUL KEMBALI ke tepi bawah Stage selama 10 FRAME
- 5  Bola kembali ke posisi awal Stage selama 5 FRAME

## CASE 3



## CASE 4

Sekarang tanpa menggunakan Storyboard lagi. Buat animasi yang akan dikatakan berikut ini.

- Buat Objek yang sedang mengekspresikan emosinya (gembira/ sedih/ marah/ terkejut/ takut). Objek tersebut sambil bergerak dari kiri dan menghilang di kanan Stage.
- Objek tersebut bisa berupa bola atau yang lain. Gunakan kreatifitas Anda dengan menambah objek lain atau apapun bila perlu untuk mengekspresikan emosi tersebut.
- FPS = 25, Lama animasi 15 Detik (375 Frame).
- Waktu Pengerjaan 15-20 Menit

Setelah itu, ceritakan pada instruktur emosi apa yang dibuat dan biarkan juga murid-murid lain menilai. Selesai tidak selesai kumpulkan.

## Gunakan Perasaan Anda

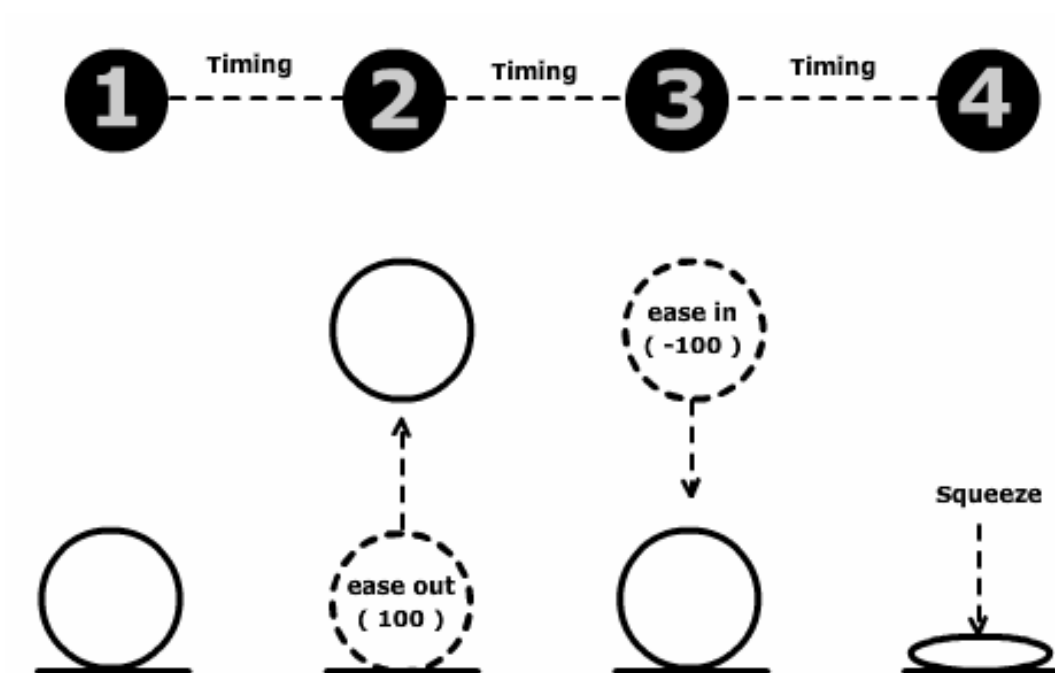
Sebenarnya penentuan keyframe dan lama pergerakan tidak pernah selalu tepat hanya dengan sekali jalan saja. Anda harus menggunakan perasaan untuk mengira-ngira apakah animasi sudah berjalan normal. Misalkan animasi tidak terlalu lama atau tidak terlalu singkat. Gunakan perasaan Anda dan latihan sebanyak mungkin untuk mengasah kepekaan Anda dalam hal ini.

## Frame by Frame vs Tween Motion

- Frame by Frame Animation
  - Menggambar satu per satu
  - Perubahan bentuk animasi lebih halus
  - Butuh SDM yang banyak
  - Butuh waktu yang lama
- Tween Animation
  - Tidak merubah bentuk, hanya merubah properti objek
  - Tidak butuh SDM yang banyak
  - Waktu dapat lebih cepat

## PRINCIPLES OF ANIMATION

- Timing (Waktu)
- Ease-In/Out (Perlambatan/Percepatan)
- Squeeze (Kelenturan)
- Exaggeration (Melebih-lebihkan)
- Personality (Kepribadian)
- Appeal (Keunikan)



## PUBLISH

Supaya animasi bisa dilihat oleh orang lain, Anda harus mempublish ke dalam format-format di bawah ini. Caranya adalah

Pilih Menu **File > Publish Settings ...** dan pilih beberapa format berikut ini

- Untuk Publish atau Upload ke Website
  - Flash (.swf)
  - HTML (.html)
- Untuk Publish ke Aplikasi Window
  - Windows Projector (.exe)

Setelah memilih format yang diinginkan tekan tombol **Publish**.

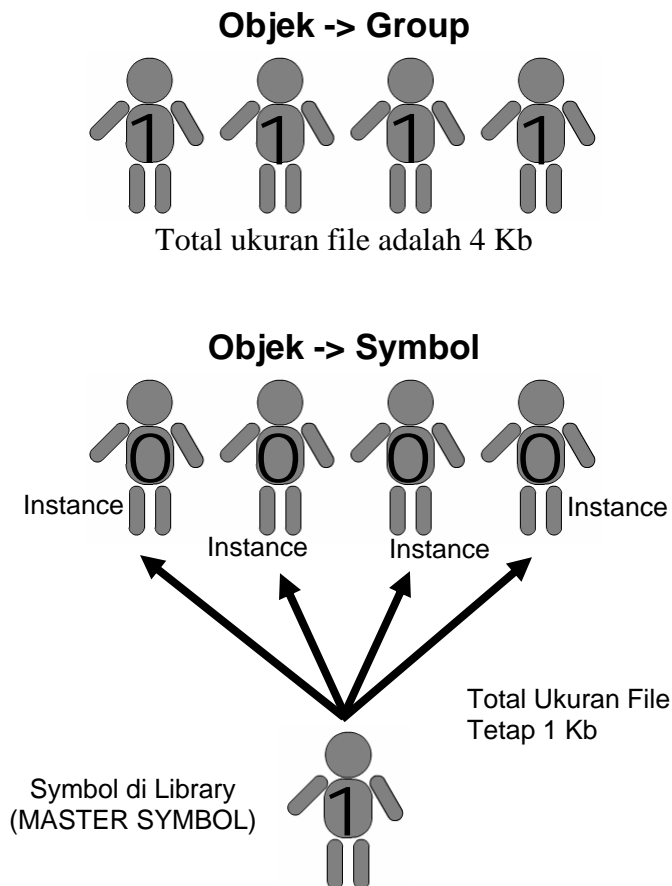
## PROJECTS

Untuk pekerjaan rumah, silahkan ceritakan tentang dirimu dengan animasi seperti yang ditunjukkan oleh Instruktur.

## 2. PENGENALAN SYMBOL

### SYMBOL VS GROUP

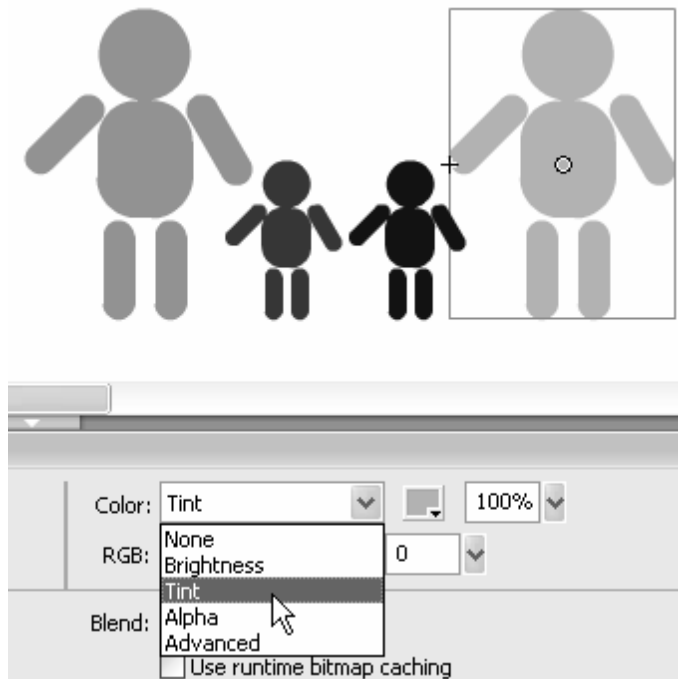
Berikut ini akan dijelaskan perbedaan antara Symbol dan Group sehingga bisa dimengerti dan dipahami dengan baik.



Langkah-langkah untuk menjadikan **Objek -> Symbol**:

1. Klik atau pilih Objek di Stage. Objek bisa berupa **shape**, **sekumpulan shape**, **foto** atau **sekumpulan foto**.
2. Pilih menu **Modify > Convert to Symbol ... F8**. Kalau anda tidak melakukan langkah ke-1 sebelumnya. Menu ini tidak akan keluar.
3. Setelah itu muncul kotak dialog, dan beri **nama symbol**. Untuk sementara, pilih jenis symbol **Movieclip**.
4. Untuk mengecek objek di stage sudah menjadi symbol. Klik saja objek tersebut dan lihat di **Property Inspector**, ada tulisan **Instance of**.

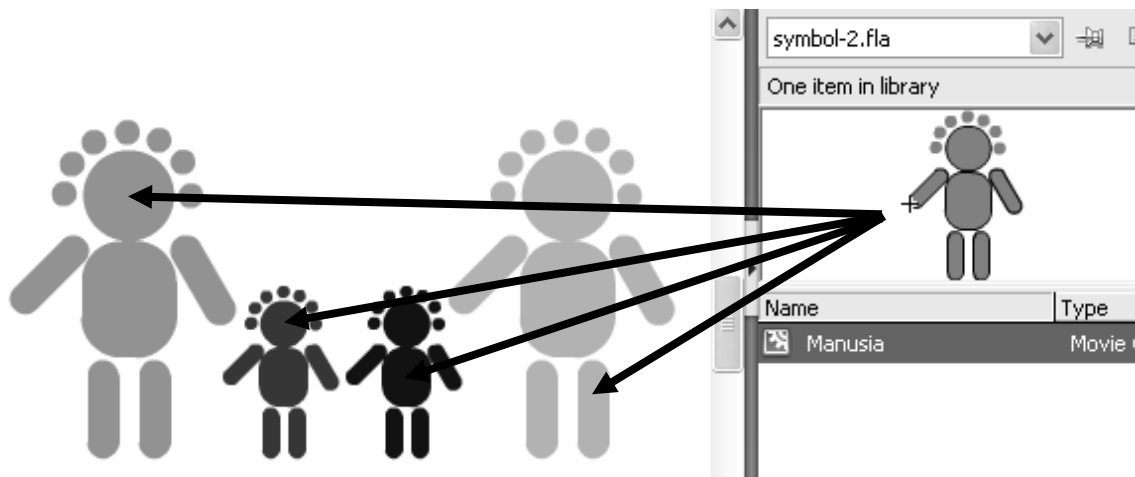
## COLOR INSTANCE



Ada 7 variasi bentuk yang dapat kita lakukan untuk membuat Symbol di Stage (Instance) lebih menarik. Langkah-langkahnya adalah:

1. **Klik Instance** di Stage. Kemudian di **Property Inspector** akan muncul **Color**. Kalau Anda mengklik objek lain selain symbol, maka Color tidak akan muncul.
2. Pilih Color di bawah ini untuk memberi efek pada symbol:
  - a. **Brightness**, untuk membuat symbol lebih terang atau lebih gelap.
  - b. **Tint**, untuk membuat symbol berubah warna.
  - c. **Alpha**, untuk membuat efek transparan pada symbol.
  - d. **Advanced**, gabungan dari ketiga efek di atas.
3. Anda juga bisa membuat variasi symbol dengan menggunakan **Free Transform Tool** atau **Panel Transform** sehingga bentuk symbol bisa.
  - a. **Position**, mempunyai lokasi yang berbeda.
  - b. **Rotation**, mempunyai perputaran.
  - c. **Scale**, mempunyai ukuran besar kecil.

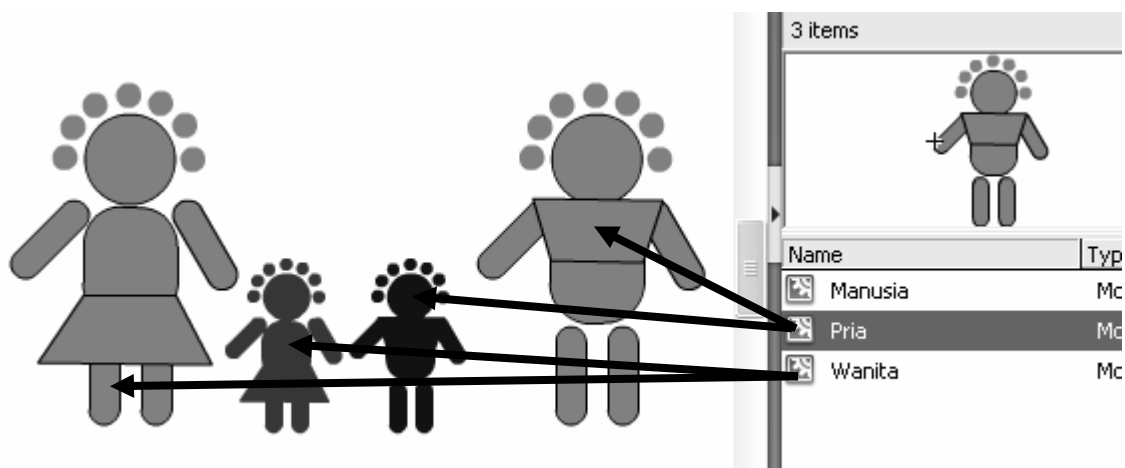
## MASTER SYMBOL



### Hubungan Instance dan Symbol:

- Symbol yang ada di Library disebut **Master Symbol**.
- Symbol yang ada di Stage disebut **Instance**, yang merupakan duplikasi atau keturunan dari Master Symbol yang ada di Library.
- Kalau anda merubah Master Symbol yang ada di Library, maka seluruh bentuk symbol yang ada di Stage (Instance) akan juga berubah.

## SYMBOL IN SYMBOL



### Variasi Master Symbol:

- Kalau kita ingin membuat manusia dengan bentuk yang berbeda. Kita harus membuat master symbol lain dari Master Symbol yang sudah ada.
- Dalam hal ini master symbol "Pria" dibuat dari master symbol "Manusia", tetapi hanya ditambahkan dada yang bidang.
- Kemudian master symbol "Wanita" dibuat dari master symbol "Manusia", tetapi hanya ditambahkan rok wanita.



**EXERCISE SYMBOL**

Buat Symbol dalam Symbol Baju Manusia dengan berbagai variasi bentuk, yaitu Baju Kantor, Baju Napi dan Baju pesta dan simpan dengan nama file **SYMBOL\_D\_-Baju.FLA**.

