

Animasi Idle, Walk, Jump

Site: DILo Game Academy

Course: 2D Game Art Batch 4

Book: Animasi Idle, Walk, Jump

Printed by: Muhammad Alfa

Date: Monday, 10 May 2021, 10:17 PM

Table of contents

1. Mengubah Mode Menjadi Animation (Dragonbone)
2. Animasi Idle
3. Menambah Animasi
4. Animasi Jalan
5. Animasi Lompat
6. Export

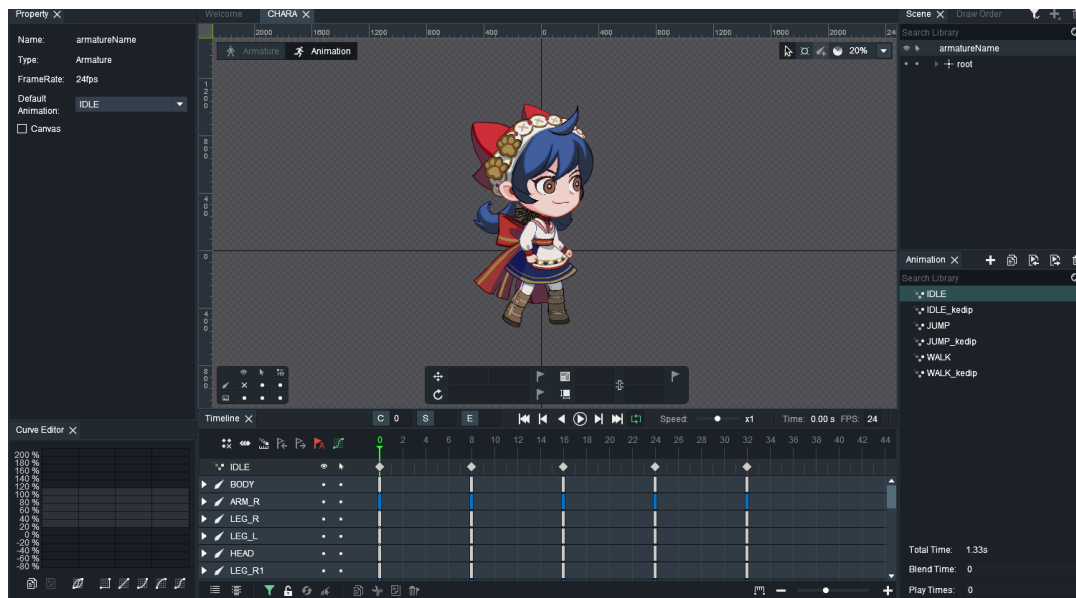
1. Mengubah Mode Menjadi Animation (Dragonbone)

Mengubah Mode Menjadi Animation



Switch ke mode animation dengan klik button animation, berikut contoh view ketika mode Animation. Perbedaan dari mode Armature, di mode Animation ini terdapat timeline, animation library, curve editor, dsb yang berfungsi untuk mengatur animasi.

Nantinya bila dirasa ada bagian asset yang harus diedit, dapat switch ke mode Armature, dan secara otomatis di mode Animation asset tersebut akan ter-update.

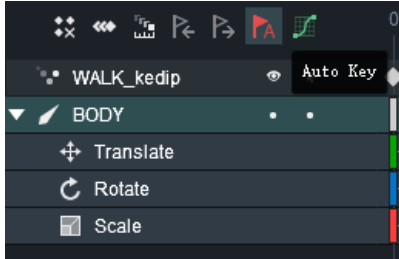


2. Animasi Idle

Idle Animation

Buatlah idle animation cycle dengan mengatur masing2 bone dari character.

Untuk membuat keyframe, tekan K di timeline yang diinginkan. Setiap warna keyframe di timeline mengaju ke masing-masing tween, seperti : biru-rotate; hijau-translate; merah-scale; dsb.



Pastikan untuk aktifkan Auto Key, sehingga perubahan seperti scale, rotate, move, dll di timeline akan terekam secara auto. Pastikan key animation rapih dan terorganisir agar terbentuk cicle idle.

Key

animation juga dapat dicopy agar gerakan yang sudah terekam sebelumnya dapat disesuaikan untuk membentuk cycle.

Selalu ingat untuk membuat 1

cycle, berarti frame pertama dalam sebuah animasi harus sama dengan frame terakhirnya, bisa dengan mudah di copy-paste (ctrl-c & ctrl-v).

Dalam contoh ini menggunakan 4 keyframe untuk animasi idle.

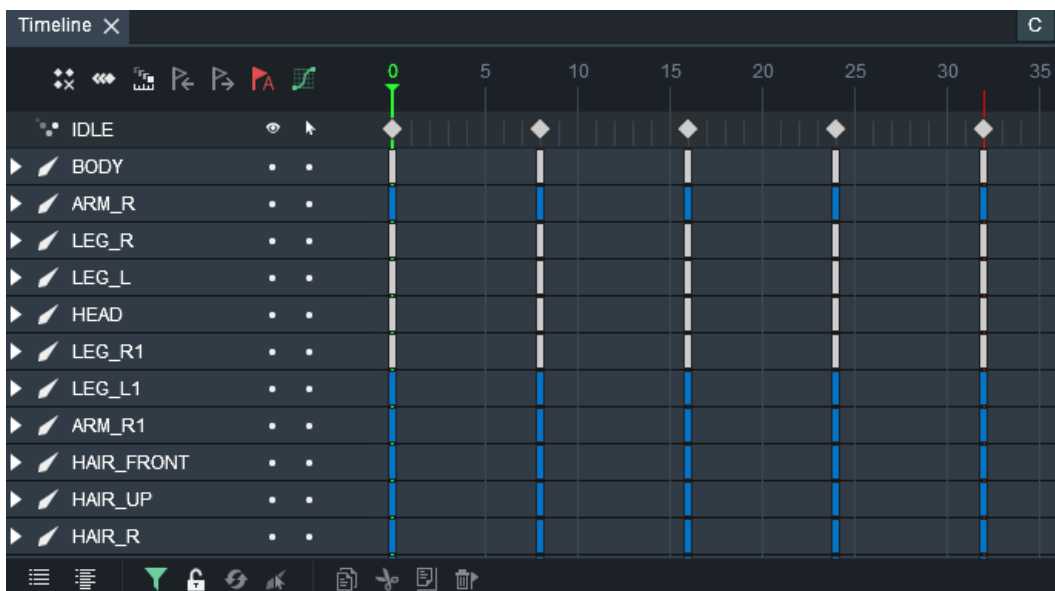


Jika akan menambahkan kedipan, dengan mengganti asset MATA1 menjadi MATA2. Caranya atur di timeline yang diinginkan dan ubah Display index visibility dari asset tersebut .



Klik tombol visibility pada asset MATA2 menjadi visible, sementara itu MATA1 menjadi invisible.

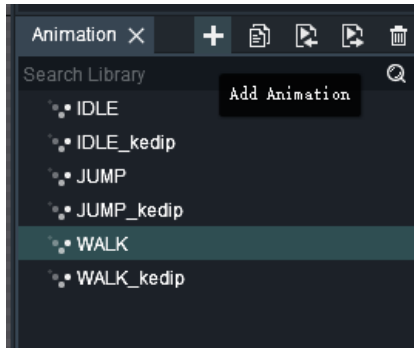
Berikut ini contoh keyframennya



3. Menambah Animasi

Menambahkan animasi baru

Setelah idle animasi selesai, berikutnya tambahkan animasi baru untuk walk dan jump. Caranya dengan klik tombol add animation, atau klik kanan dan pilih add. Bisa juga bila ingin copy animation, dengan clone animation.



4. Animasi Jalan

Walk Animation

Buatlah walk animation cycle dengan mengatur masing2 bone dari character.

Ingat prinsip dasar animasi. Untuk mengingat kembali, kamu bisa melihat contoh keyframe pada walking flour ini.

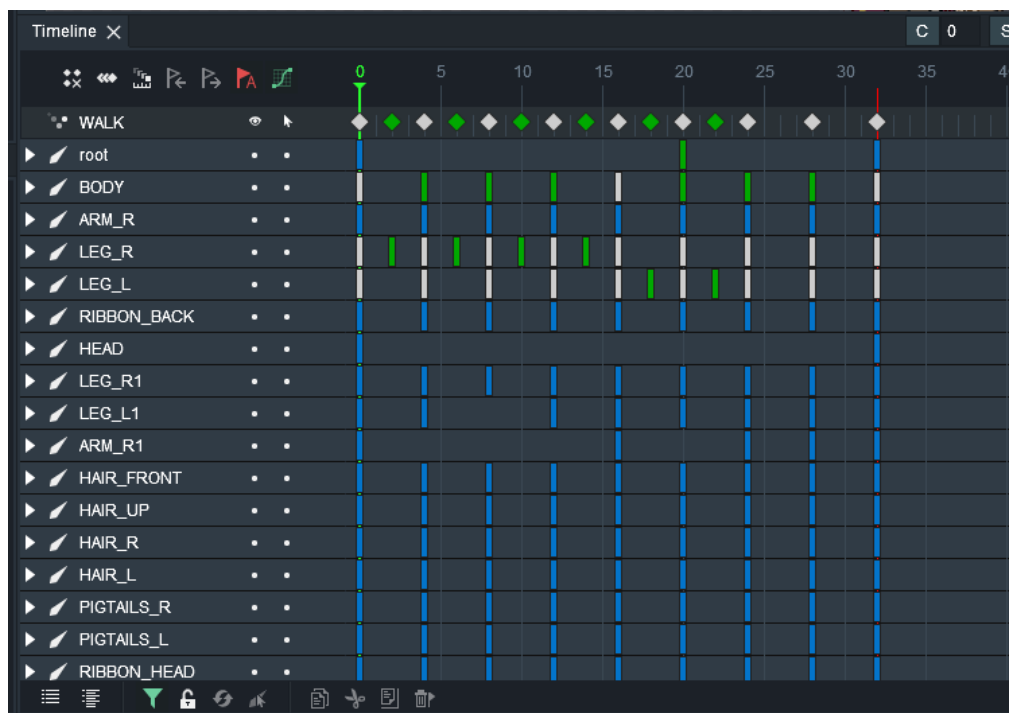


Sama seperti ketika membuat walking flour, dikarenakan frekuensi kaki kiri dan kaki kanan akan selalu sama (tidak pincang) jadi fokus untuk membuat key frame untuk satu sisi terlebih dahulu.

Dalam contoh ini menggunakan 8 keyframe untuk animasi idle. Dimana sebetulnya hanya 4 frame, tapi 4 frame lainnya adalah kebalikan dari tangan kiri-kanan dan kaki kiri-kanan.



berikut ini contoh keyframennya

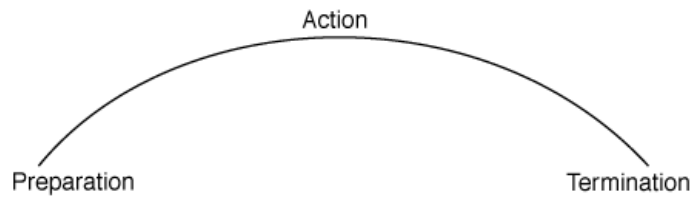


5. Animasi Lompat

Jump Animation

Buatlah jump animasi cycle dengan mengatur masing2 bone dari character.

Perlu diingat kembali prinsip dasar animasi dari jumping flour diterapkan dalam character ini.



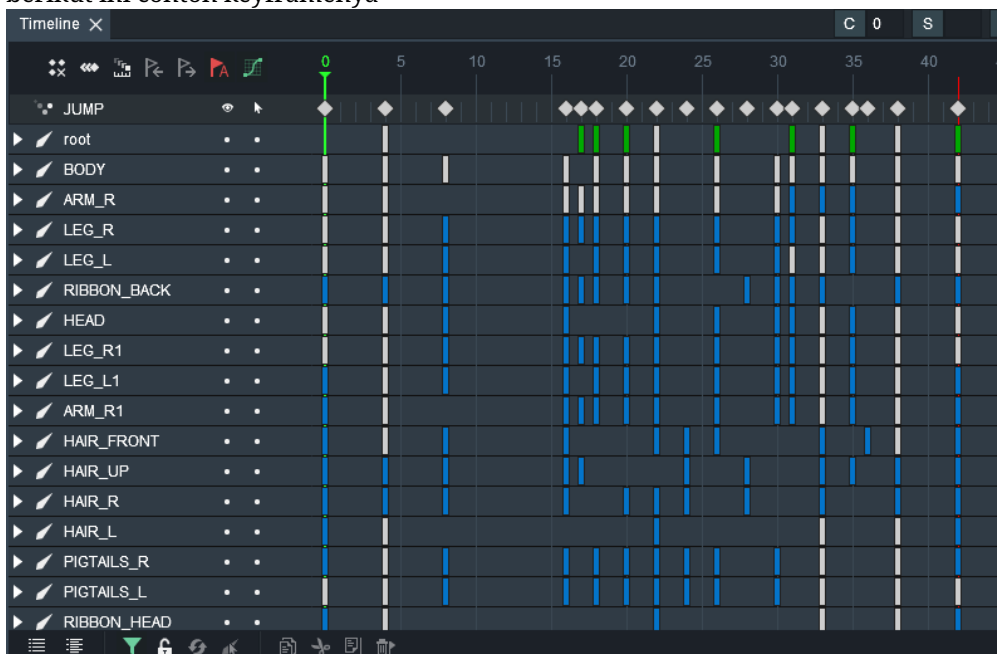
Masih ingat dengan grafik diatas?

Aksi terdiri dari 3 tahapan, yaitu preparation, action, dan termination

Dalam contoh ini menggunakan keyframe berikut untuk animasi jump.



berikut ini contoh keyframennya



6. Export

Export preview

Ada banyak macam export preview, salah satunya adalah dengan format html. Kelebihannya adalah dapat dilihat dengan UI dari dragonbone itu sendiri, sehingga memudahkan dalam preview. Terdapat sample preview dari contoh project ini yang dapat dilihat.

