

2008

Flash – Case on Masking Animation

<http://muhammadadri.net>

Tulisan ini merupakan salah satu modul praktik yang ditulis untuk digunakan dalam pengembangan bahan ajar Multimedia, dalam proses pengolahan dan pembuatan data animasi yang akan digunakan di dalam Multimedia Instructional Design (MID)

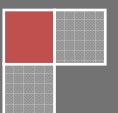


IlmuKomputer.Com

Muhammad Adri

Teknik Elektronika FT UNP

4/1/2008



Tutorial Berseri - Multimedia Instructional Design Macromedia Flash MX 2004: Case on Masking Animation

Muhammad Adri

adri@muhammadadri.net

http://muhammadadri.net

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003-2008 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

Pendahuluan

Teknik animasi masking merupakan salah satu teknik dalam pengolahan data dalam flash, sehingga dengan teknik ini kita dapat menyembunyikan suatu objek dibalik oebjek yang lain. Sedangkan proses “penampakan” objek tersebut dilakukan dengan memanfaatkan suatu layer tambahan yang berfungsi sebagai “masking” bagi layer yang disembunyikan.

Implementasi Masking

Teknik masking ini dapat diimplementasikan dalam berbagai terapan animasi, seperti untuk kebutuhan :

1. banner, iklan, atau informasi lainnya yang diharapkan mampu untuk menarik perhatian pembacaanya.
2. Penerapan metoda scanning, seperti pada materi ajar Biologi, Kimia, Fisika dengan proses gerhana dan banyak contoh lainnya.
3. Efek sinar x untuk anatomi tubuh manusia
4. Banyak kebutuhannya lainnya yang membutuhkan implementasi metoda animasi masking ini.

Contoh Kasus Masking 1. My Daughter Body

Pada latihan kasus ini, kita akan menggunakan dua gambar yang akan digunakan sebagai contoh penggunaan Masking.

Ikutilah langkah-langkah berikut ini :

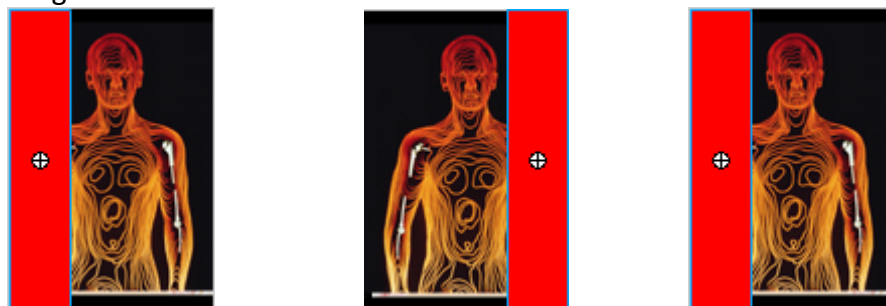
1. Kita disain sebuah masking tubuh seorang anak kecil, seperti terlihat pada gambar berikut :



a. Body b. Anak c. Hasil Masking

Gambar 1. Rancangan teknik Masking yang dibuat

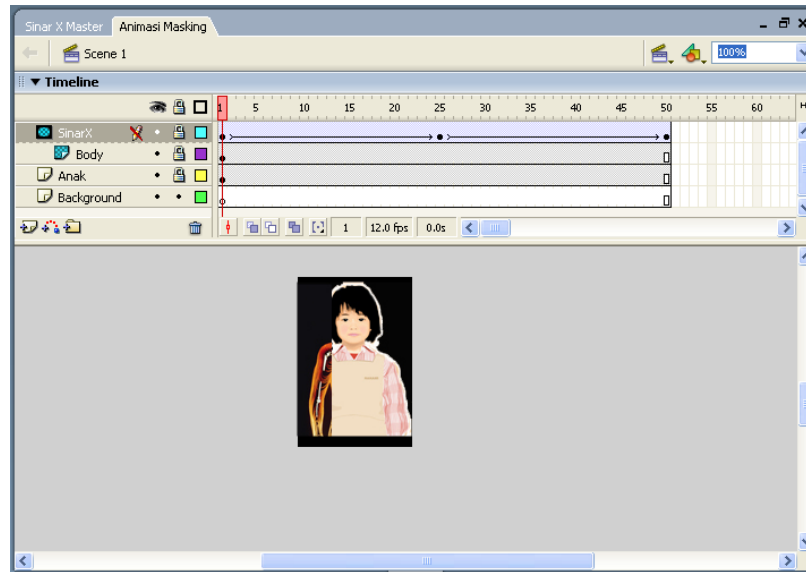
2. Pertama siapkan sebuah area animasi pada dokumen flash dengan ukuran 120 x 101 pixel (H x W). pada **size document**, seting warna background hitam
3. Import file gambar Anak yang akan dianimasikan pada Layer 1, dengan mengklik menu **File → Import → Import to stage**, kemudian ganti nama layer menjadi **Anak**.
4. Tambahkan sebuah layer baru ganti namanya menjadi **Body**, kemudian import file gambar Body ke layer tersebut.
5. Pada layer Anak, klik kanan pada frame 50, kemudian pilih pop up menu **insert frame**,
6. Pada layer Body, klik kanan pada frame 50, kemudian pilih pop up menu **insert frame**,
7. Kemudian tambahkan sebuah Layer Baru, beri nama **Sinar X**.
8. Buat sebuah kotak persegi panjang vertical, dengan menggunakan **Rectangle Tool**, buat dengan ukuran lebih tinggi dari gambar yang akan dimasking, tempatkan pada sisi kiri gambar yang akan dimasking
9. Pada layer Sinar X, klik kanan pada frame 50, pilih **Insert Key Frame**
10. Kemudian masih pada layer yang sama, klik kanan pada frame ke 25, pilih **Insert Key Frame**, kemudian pindahkan ke posisi sebelah kanan area yang akan dimasking



a. Posisi frame 1 b. Posisi frame 25 c. posisi frame 50

Gambar 2. Penempatan Posisi Layer Scanning Sinar X

11. Klik kanan pada Layer Sinar X, kemudian pilih **Mask**.
12. Masih pada layer yang sama , pada frame 15, dan 35 klik kanan, pilih **Insert Motion Tween**, sehingga akan tampak seperti pada Gambar 3.
13. Jalankan animasi dengan mengklik **Ctrl + Enter**



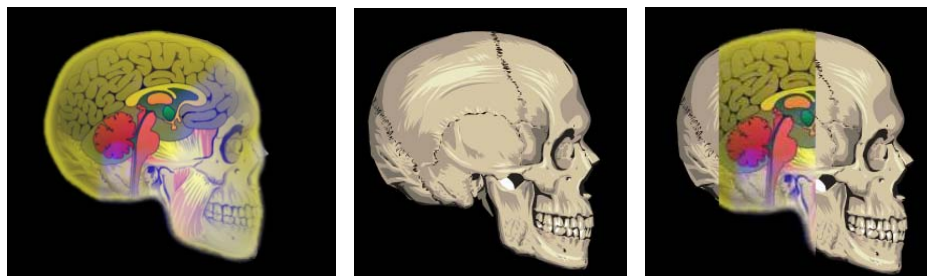
Gambar 3. Tampilan akhir animasi masking anak

Contoh Kasus Masking 2. My Head and My Brain

Pada latihan kasus ini, kita akan menggunakan dua gambar yang akan digunakan sebagai contoh penggunaan Masking. Yaitu gambar sebuah tengkorak dan gambar bagian dalam tengkorak manusia.

Ikutilah langkah-langkah berikut ini :

1. Kita disain sebuah masking scanning otak manusia, seperti terlihat pada gambar berikut :

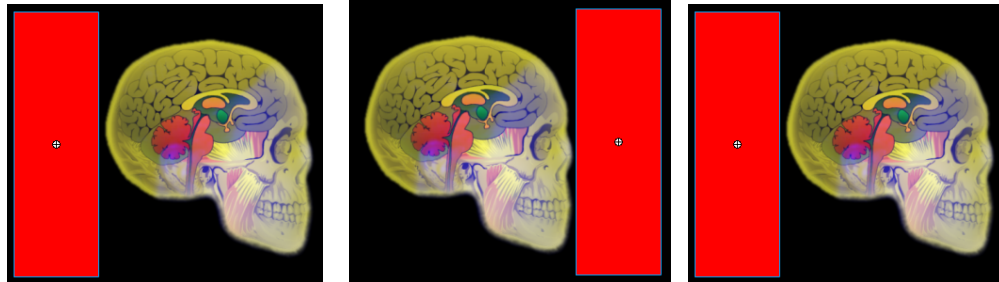


a. Internal Otak b. Tengkorak c. Hasil Masking

Gambar 4. Rancangan teknik Masking yang dibuat

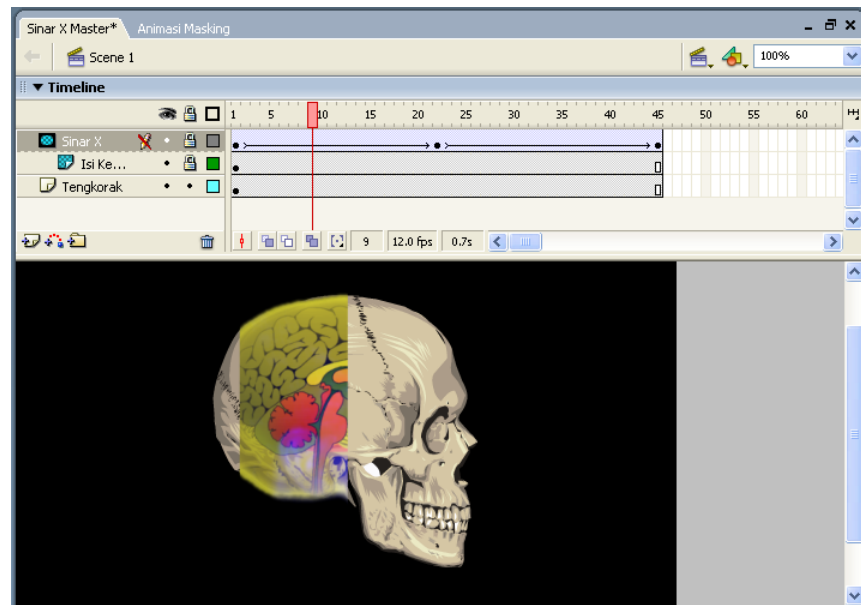
2. Pertama siapkan sebuah area animasi pada dokumen flash dengan ukuran 800 x 600 pixel (H x W). pada **size dcoment**, seting warna background hitam
3. Import file gambar **Tengkorak** yang akan dianimasikan pada Layer 1, dengan mengklik menu **File → Import → Import to stage**, kemudian ganti nama layer menjadi **Tengkorak**.
4. Tambahkan sebuah layer baru ganti namanya menjadi **Isi Kepala**, kemudian import file gambar Tengkorak Isi ke layer tersebut.
5. Pada layer Tengkorak, klik kanan pada frame 50, kemudian pilih pop up menu **insert frame**,
6. Pada layer Isi Kepala, klik kanan pada frame 50, kemudian pilih pop up menu **insert frame**,
7. Kemudian tambahkan sebuah Layer Baru, beri nama **Sinar X**.

8. Buat sebuah kotak persegi panjang vertical, dengan menggunakan **Rectangle Tool**, buat dengan ukuran lebih tinggi dari gambar yang akan dimasking, tempatkan pada sisi kiri gambar yang akan dimasking
9. Pada layer Sinar X, klik kanan pada frame 50, pilih **Insert Key Frame**
10. Kemudian masih pada layer yang sama, klik kanan pada frame ke 25, pilih **Insert Key Frame**, kemudian pindahkan ke posisi sebelah kanan area yang akan dimasking



b. Posisi frame 1 b. Posisi frame 25 c. posisi frame 50
Gambar 5. Penempatan Posisi Layer Scanning Sinar X

11. Klik kanan pada Layer Sinar X, kemudian pilih **Mask**.
12. Masih pada layer yang sama, pada frame 15, dan 35 klik kanan, pilih **Insert Motion Tween**, sehingga akan tampak seperti pada Gambar 6.
13. Jalankan animasi dengan mengklik **Ctrl + Enter**



Gambar 6. Tampilan lengkap desain masking

Contoh Kasus Masking 3. My Banner

Pada latihan ini, banner yang telah dirancang ditambahkan animasi masking, maka pada latihan ini, yang akan kita animasi masking adalah teks informasi yang menjadi identitas banner.

Untuk kebutuhan ini file banner yang telah dibuat, kemudian diedit kembali dengan menggunakan Adobe Photoshop untuk menghilangkan teks yang akan dianimasi maskingkan.

Setelah semua teks yang akan dianimasi maskingkan dihapus, maka file banner disimpan kembali dengan ekstensi JPG atau GIF. Teks identitas tersebut kemudian dapat dibuat kembali dengan menggunakan Flash atau tetap dengan menggunakan Adobe. Kita asumsikan supaya tampilan desain banner kita tidak jauh berbeda dengan yang didesain pada photoshop, maka sebaiknya gunakan kembali Adobe Photoshop untuk membuat teks, dengan ukuran image yang disesuaikan dengan layer asli teks yang telah dihapus.

Konsep animasi masking yang akan kita lakukan adalah, pada teks identitas akan terjadi pergantian warna teks, pada saat dilalui oleh masking. Maka untuk kebutuhan tersebut dapat dilakukan langkah-langkah berikut :

1. Buat file teks baru dengan Adobe Photoshop, dengan warna huruf putih dan kemudian tambahkan sedikit **stroke** dan **drop shadow** yang disesuaikan dengan warna background tempat teka akan ditempatkan pada banner.
2. Kemudian simpan file tersebut dengan nama **Teks1.gif**
3. Lakukan pergantian warna teks, misalnya dengan warna biru, dan kemudian disimpan dengan nama **Teks2.gif**
4. Langkah selanjutnya, buka sebuah dokumen baru pada **Flash**
5. Import tiga gambar yang akan digunakan untuk membuat animasi masking banner, yaitu : **Banner.jpg/ Banner.gif, Teks1.gif** dan **Teks2.gif**
6. Masing-masing gambar ditempatkan pada layer yang terpisah. Banner pada Layer 1, Teks1.gif pada layer 2 dan Teks2.gif pada layer 3.
7. Tambahkan satu layer baru, kemudian tambahkan sebuah rectangle tool, untuk membuat sebuah kotak persegi.
8. Langkah selanjutnya lakukan pengaturan frame dan masking, hingga melakukan motion seperti langkah-langkah yang ada pada contoh kasus 1 dan 2

Selamat Mencoba

Biografi Penulis



Muhammad Adri. Menyelesaikan S1 di Jurusan Teknik Elektronika FPTK IKIP Padang tahun 1999, dan S2 di Jurusan Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, dengan konsentrasi Sistem Komputer dan Informatika (SKI) tahun 2004. Staf pengajar Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Kompetensi inti pada bidang *Computer Networking and Security, Computer Architecture and Organization, Web-Based Application, Online Learning, Multimedia-Based Instructional Design*, dan *Knowledge Community*. Penulis aktif sebagai pemakalah dalam berbagai Seminar Nasional, instruktur pada model pembelajaran berbasis Multimedia dan Komputer., *IT-Based Education*.

Memegang Sertifikasi Microsoft, JENI (Java Education Network Indonesia) 1,2,dan 4. Ketertarikan penulis dalam bidang implementasi IT dalam dunia pendidikan, menghantarkan penulis sebagai mahasiswa doktoral Ilmu Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang, terhitung mulai September 2006.