

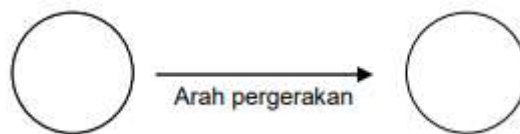
	<b>PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA</b> <b>JURUSAN TEKNIK ELEKTRO</b> <b>POLITEKNIK NEGERI PONTIANAK</b>  <b>PRAKTIKUM KOMPUTER ANIMASI</b>	
	<b>SEMESTER 6</b>	<b>WAKTU : 5 JAM</b>
<b>JOBSHEET 1</b> <b>“DASAR ANIMASI / MOTION”</b>		

## Tujuan

1. Memperkenalkan dasar-dasar animasi
2. Memperkenalkan cara-cara pembuatan dasar-dasar animasi / motion pada aplikasi Adobe flash CS 6 / Adobe Animate CC

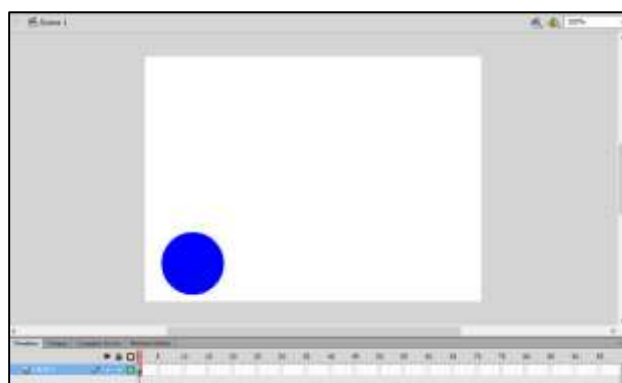
### A. Animasi Gerak (Motion Tween)

Animasi gerak atau lebih dikenal dengan Motion tween merupakan model animasi yang sangat mendasar. Motion tween adalah perintah untuk membuat gerakan dalam satu layer. Motion tween ada untuk memudahkan kita membuat gerakan dari satu titik ke titik yang lain

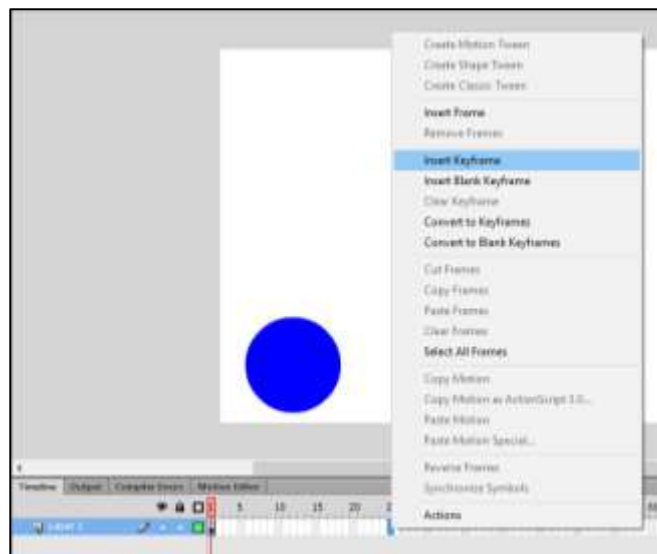


### Latihan Motion Tween :

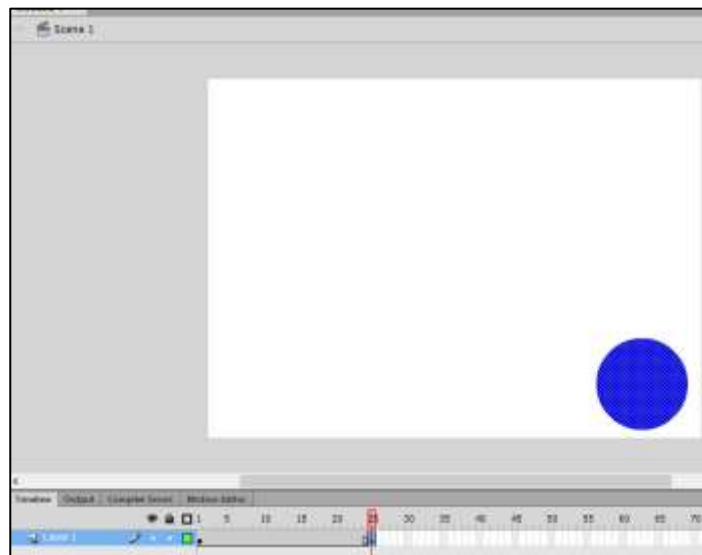
1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object lingkaran dengan menggunakan “Oval Tool”.



3. Kemudian pada timeline klik kanan di Layer 1 Frame 25, pilih “Insert Keyframe”



4. Atur posisi Object yang telah dibuat pada step 1 dan pindahkan ke bagian kanan.



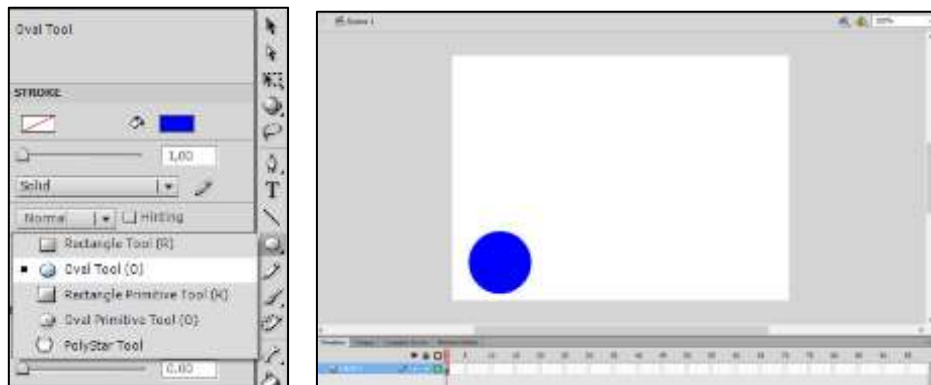
5. Arahkan pointer di antara frame 1 dan 25 kemudian klik kanan dan pilih “Create Classic Tween”
6. Test apakah animasi yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”.

## **B. Animasi Bentuk (Shape Tween)**

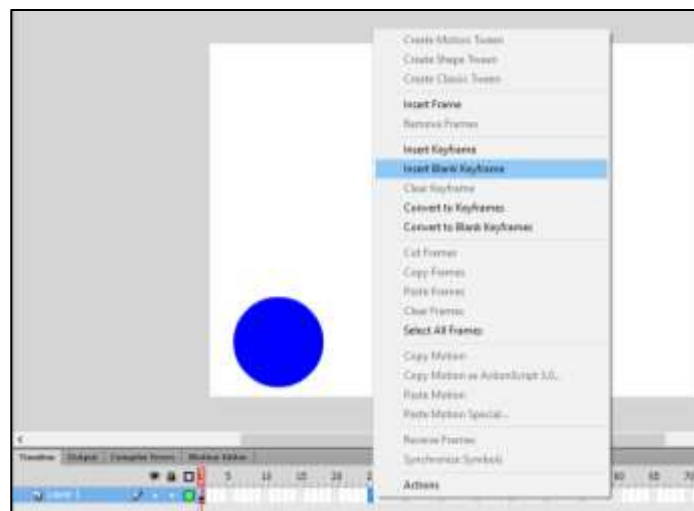
Animasi ini lebih dikenal dengan Shape tween, yaitu animasi dengan mengubah bentuk atau mengganti suatu bentuk ke bentuk yang lain. Perubahan dapat berupa perubahan bentuk, obyek menjadi tulisan atau sebaliknya, perubahan dari bentuk satu ke obyek yang lain (misalnya dari kotak menjadi lingkaran atau sebaliknya).

### Latihan Shape Tween :

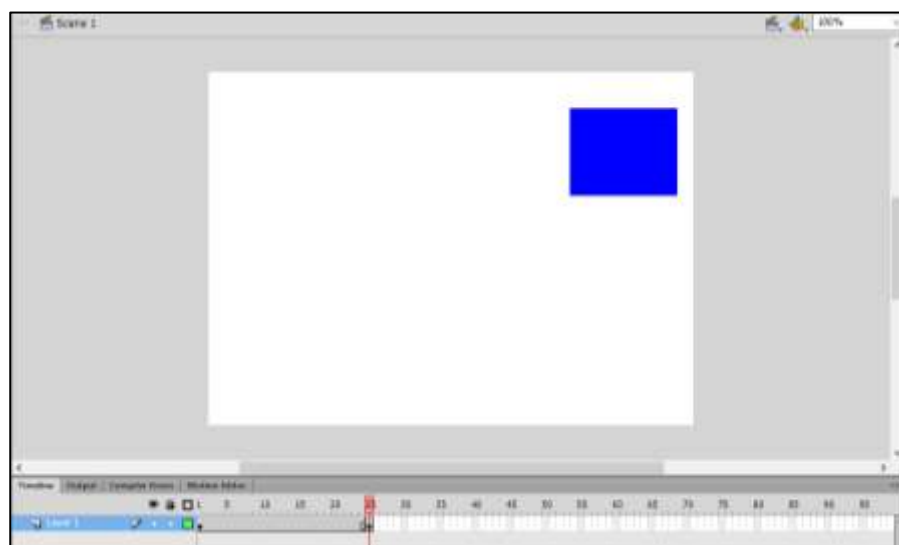
1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object lingkaran dengan menggunakan “Oval Tool”.



3. Kemudian pada timeline klik kanan di Layer 1 Frame 25, pilih “Insert Blank Keyframe”



4. Pada frame 25 buat object persegi dengan menggunakan “Rectangle Tool”. Buat pada pojok kanan atas stage.



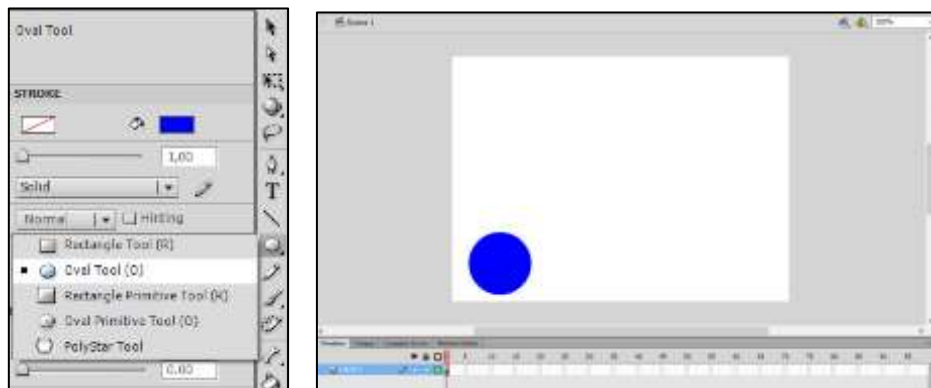
5. Arahkan pointer di antara frame 1 dan 25 kemudian klik kanan dan pilih “Create Shape Tween”
6. Test apakah animasi yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”.

### C. Animasi Jalur (Motion Guided Tween)

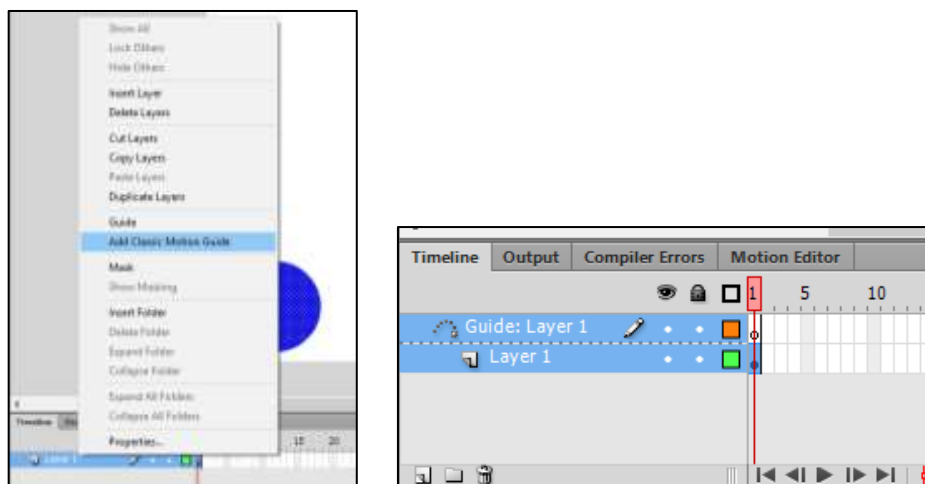
Animasi jalur atau Motion Guided Tween adalah obyek yang bergerak mengikuti suatu jalur tertentu yang telah ditentukan pada layer guide.

#### Latihan Motion Guided Tween :

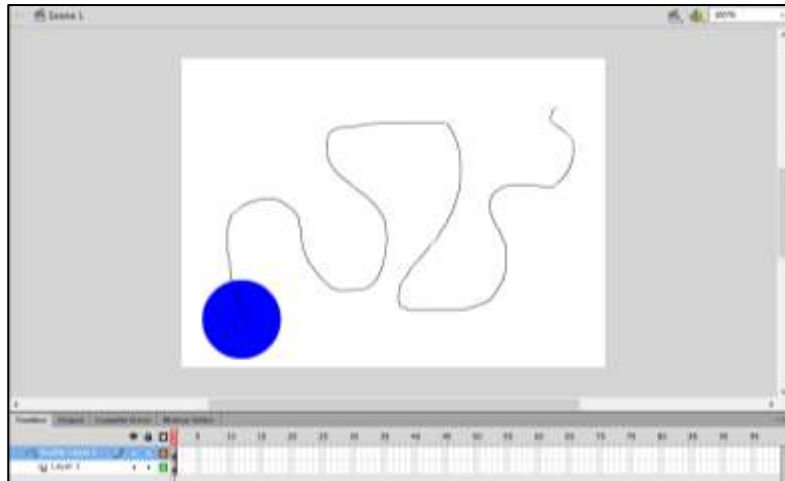
1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object lingkaran dengan menggunakan “Oval Tool”.



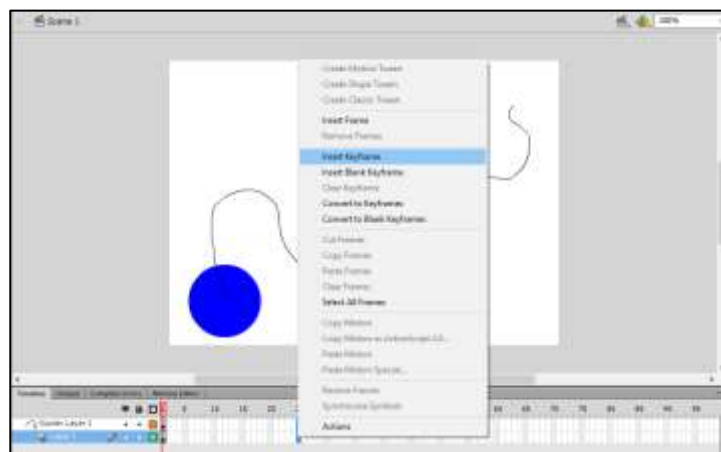
3. Kemudian pada timeline klik kanan di Layer 1, pilih “Add Classic Motion Guide”, kemudian pada bagian atas layer 1 akan muncul Layer baru yaitu “Guide : Layer 1”



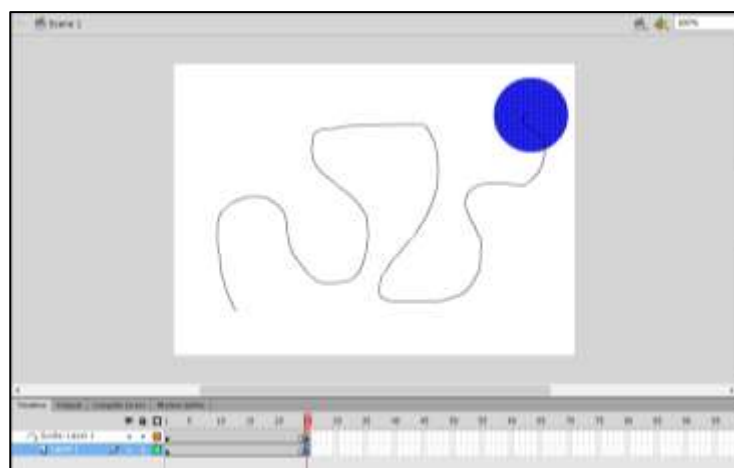
4. Klik Frame 1 pada layer “Guide : Layer 1”, kemudian dengan bantuan “Pencil Tool” buat garis (bebas) yang nantinya akan digunakan sebagai jalur dari perpindahan object, seperti pada gambar dibawah



5. Blok frame 25 pada layer 1 dan layer guide, kemudian pada timeline klik kanan dan pilih “Insert Keyframe”



6. Pada frame 25 pada layer 1, pindahkan object lingkarang yang telah dibuat ke ujung dari jalur yang telah dibuat.(pastikan ujung dari jalur berada tepat ditengah dari object)



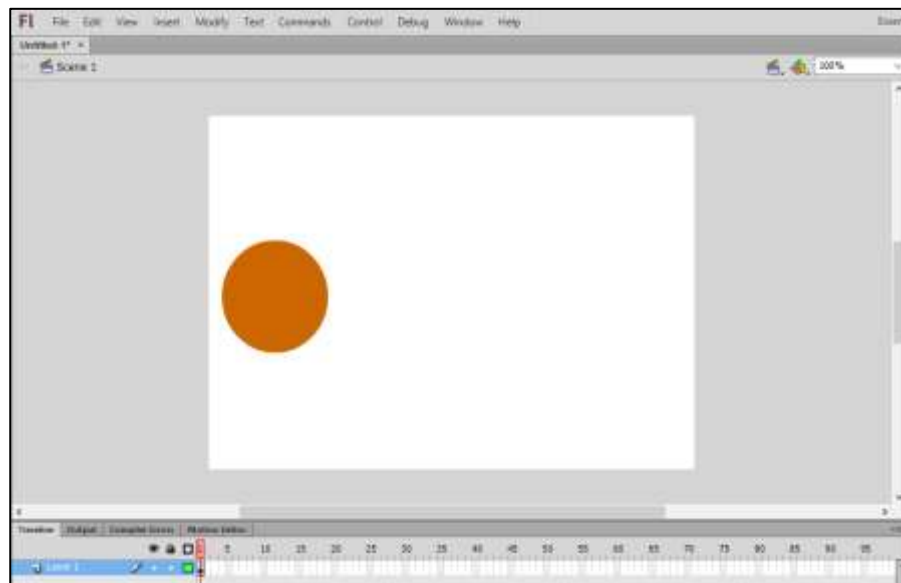
7. Arahkan pointer diatara frame 1 dan 25 pada layer 1 kemudian klik kanan dan pilih “Create Classic Tween”
8. Test apakah animasi yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”.

## D. Animasi Masking

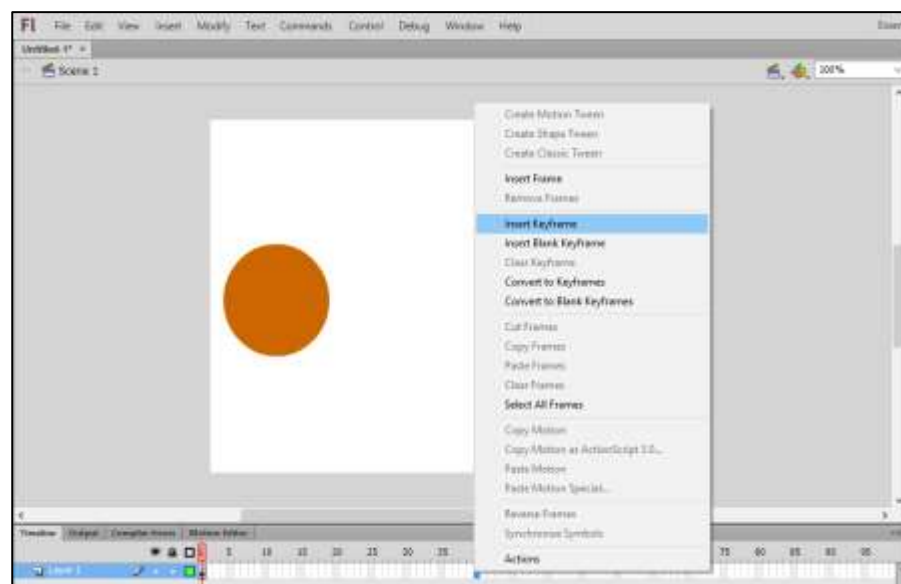
Animasi masking merupakan animasi obyek yang menutupi obyek lain sehingga obyek yang menutupi akan terlihat transparan. Animasi ini sangat berguna apabila kita membuat semacam penegasan daerah tertentu (spot area).

### Latihan Masking:

1. Buatlah lembar document baru pilih “actionscript 3.0”
2. Pada Layer 1 Frame 1 Buat object lingkaran dengan menggunakan “Oval Tool”.

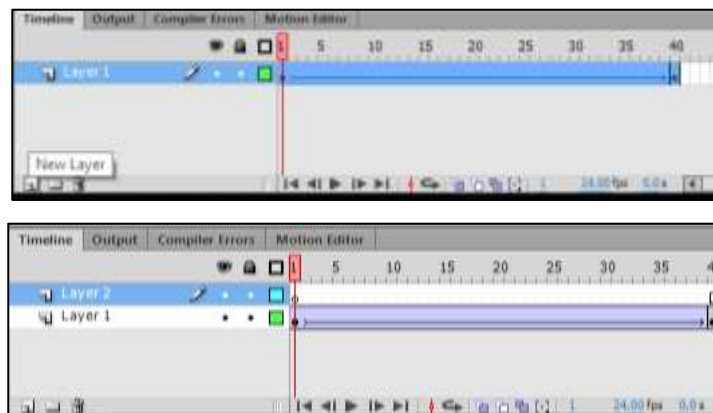


3. Kemudian pada timeline klik kanan di Layer 1 Frame 40, pilih “Insert Keyframe”

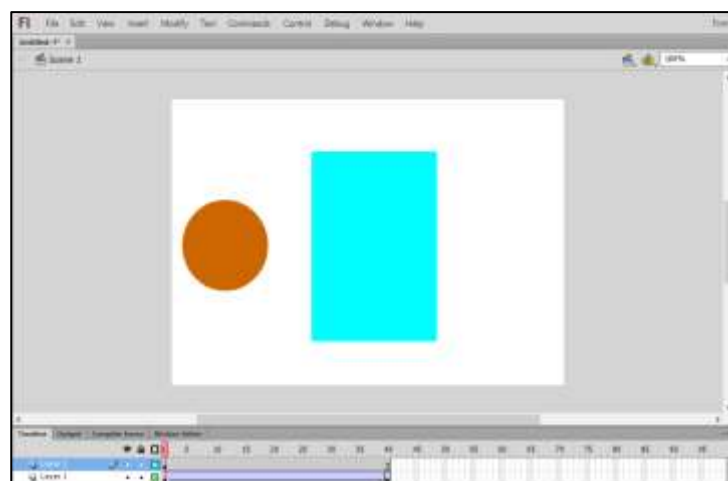


4. Atur posisi Object yang telah dibuat pada step 1 dan pindahkan ke bagian kanan.

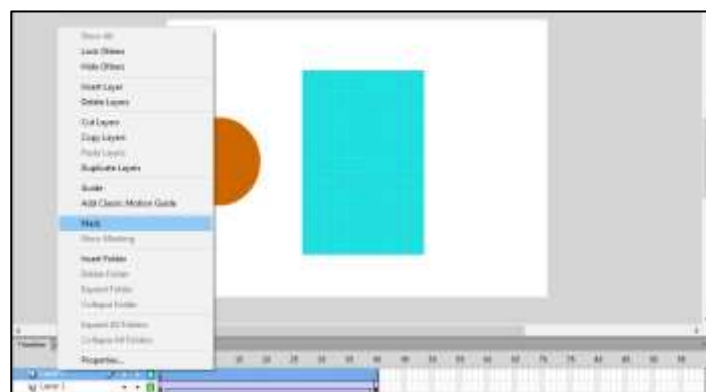
5. Arahkan pointer di antara frame 1 dan 40 kemudian klik kanan dan pilih “Create Classic Tween”
6. Pada bagian Timeline klik “new layer”



7. Pada frame 1 layer 2 (layer yang baru dibuat) buat object persegi dengan menggunakan “Rectangle Tool”. Buat pada tengah stage.



8. Pada bagian Timeline klik kanan pada layer 2 dan Pilih “Mask”



9. Test apakah animasi yang dibuat sudah sesuai dengan cara menekan “ctrl + enter”. Jika berhasil maka object lingkarang akan baru terlihat jika melewati object persegi yang berada ditengah stage.

## **Latihan Jobsheet 1**

1. Buatlah dalam 1 Stage 4 Object yang mewakili masing-masing motion (1 Object 1 Motion)
2. Buatlah dalam 1 Stage 1 Object yang mewakili masing-masing motion (1 Object ini memiliki kemampuan dari semua motion yaitu motion tween, shape tween, ,guide motion dan masking)

Hasil latihan dikumpulkan dalam bentuk file SWF (latihan 1 dan 2) dan dijadikan 1 folder dengan format penamaan “NIM – Nama - Jobsheet 1”