

MODUL VIII

MEMBUAT ANIMASI DENGAN *BONE TOOL*

A. KOMPETENSI DASAR

1. Mahasiswa memahami konsep animasi menggunakan Bone Tool.
2. Mahasiswa mampu menggunakan Bone Tool untuk membuat animasi.
3. Mahasiswa mampu membuat animasi yang kompleks menggunakan Bone Tool.

B. ALOKASI WAKTU

2 JS (2 x 50 menit)

C. PETUNJUK

- Awali setiap aktivitas dengan do'a, semoga berkah dan mendapat kemudahan.
- Pahami Tujuan, dasar teori, dan latihan-latihan praktikum dengan baik dan benar.
- Kerjakan tugas-tugas dengan baik, sabar, dan jujur.
- Tanyakan kepada asisten/dosen apabila ada hal-hal yang kurang jelas.

D. DASAR TEORI

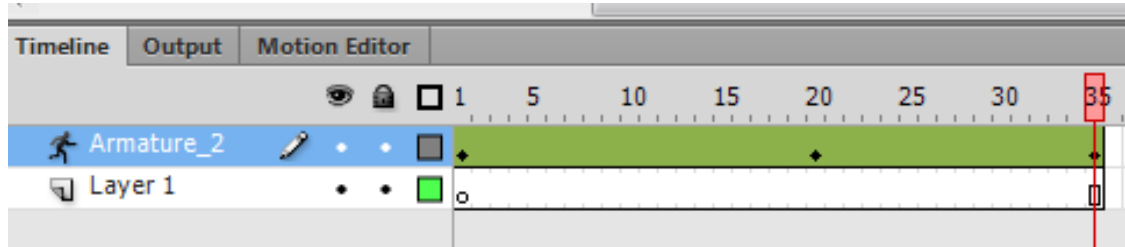
1. Bone Tool

Bone tool, merupakan sebuah tool pada adobe flash, yang digunakan untuk menciptakan animasi persendian. Sesuai dengan namanya (bone) yang berarti tulang, Bone tool dapat digunakan untuk membuat animasi pergerakan seperti karakter berjalan, atau animasi yang lain, sesuai kreativitas pembuat animasi.



2. Armature

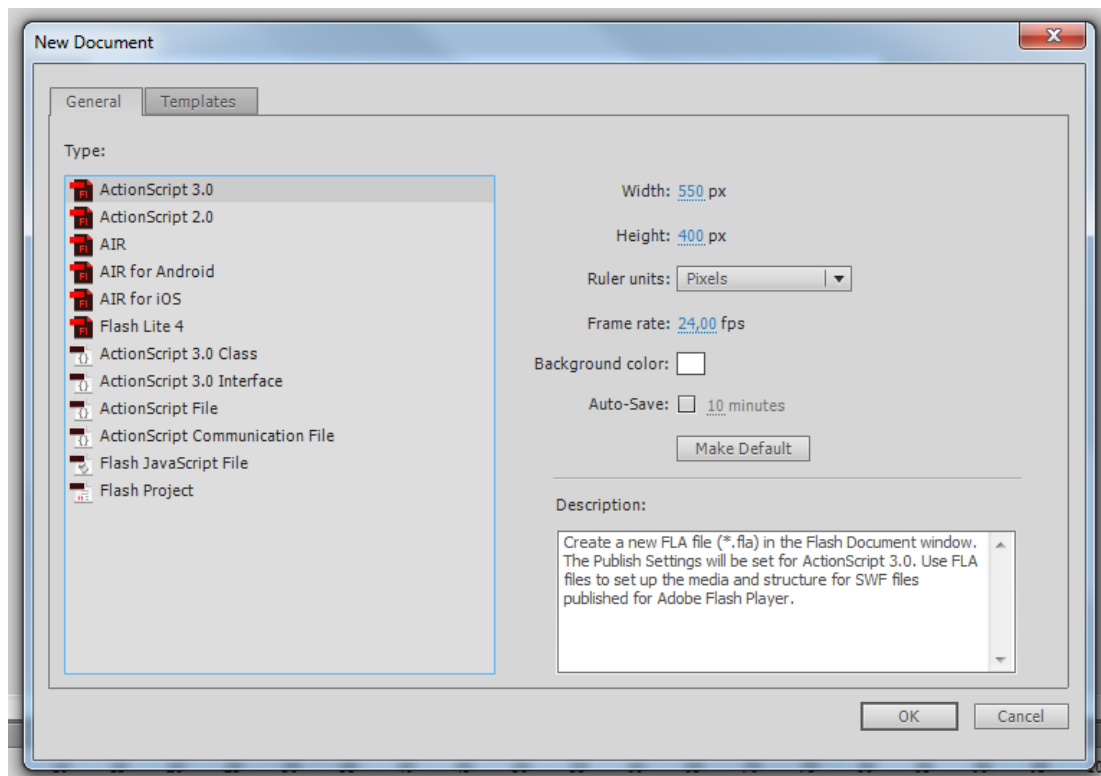
Armature merupakan sekumpulan objek yang telah disatukan oleh Bone Tool. Sifat armature, hampir sama seperti layer pada Flash, dimana armature dapat di duplikasi, atau di hilangkan sesuai dengan keinginan.



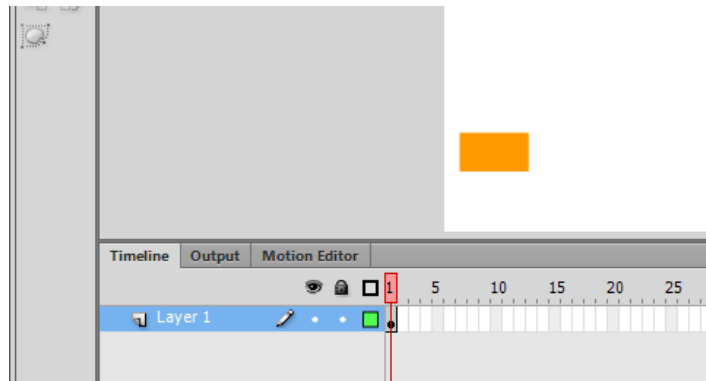
E. LATIHAN

a. Membuat animasi sederhana dengan Bone Tool

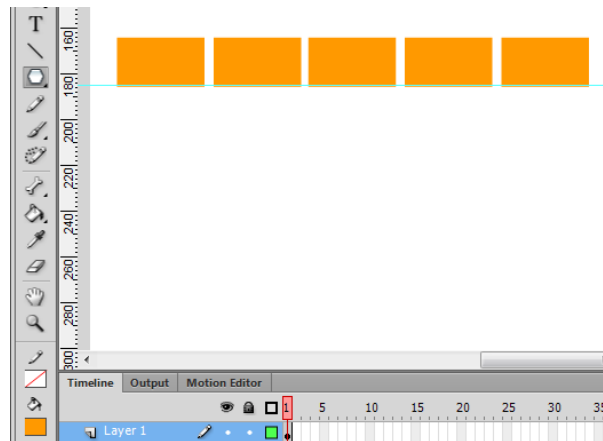
- 1) Buatlah sebuah dokumen baru pada Adobe Flash, kemudian pilih Action Script 3.0



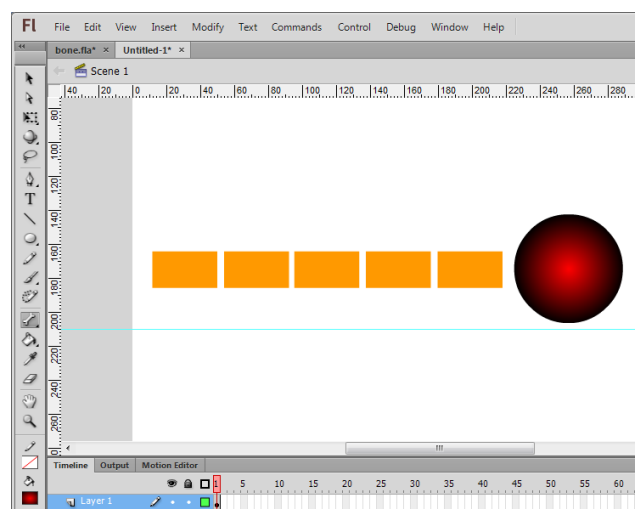
- 2) Buatlah sebuah objek persegi panjang, kemudian convert menjadi sebuah movie clip.



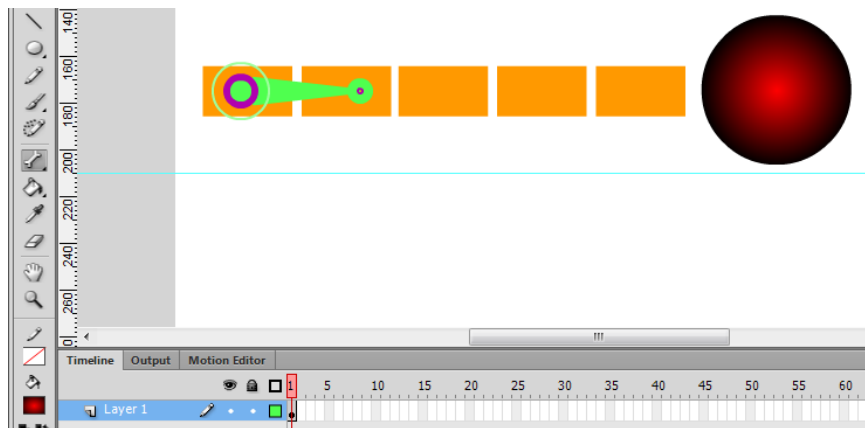
- 3) Copy objek dengan cara menahan tombol “Alt” kemudian menggeser objek, sehingga terbentuk jajaran objek seperti berikut



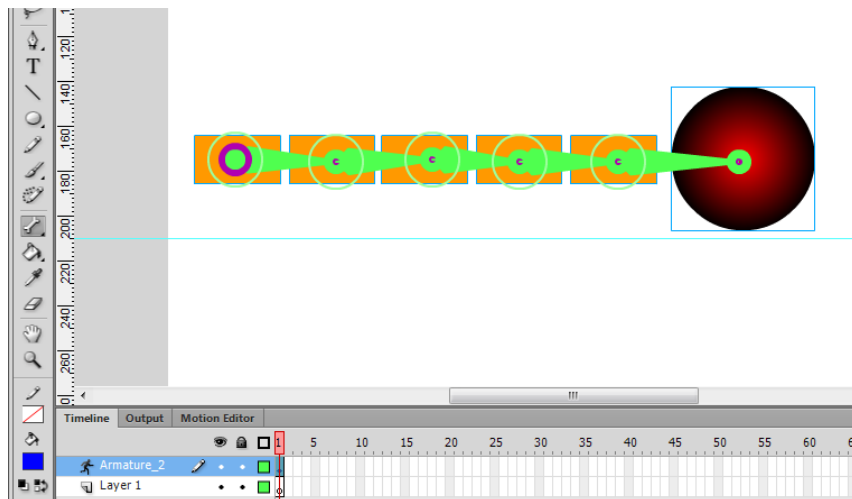
- 4) Copy objek dengan cara menahan tombol “Alt” kemudian menggeser objek, kemudian tambahkan objek lingkaran di ujung, sehingga terbentuk jajaran objek seperti berikut (semua objek harus sudah dirubah menjadi movie clip)



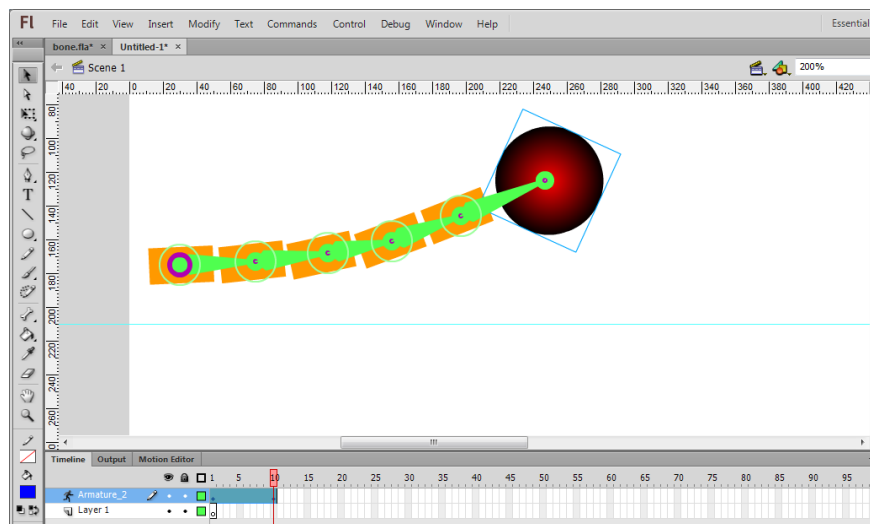
- 5) Pilih Bone Tool, klik persegi paling kiri kemudian gabungkan dengan persegi disebelah kanan.



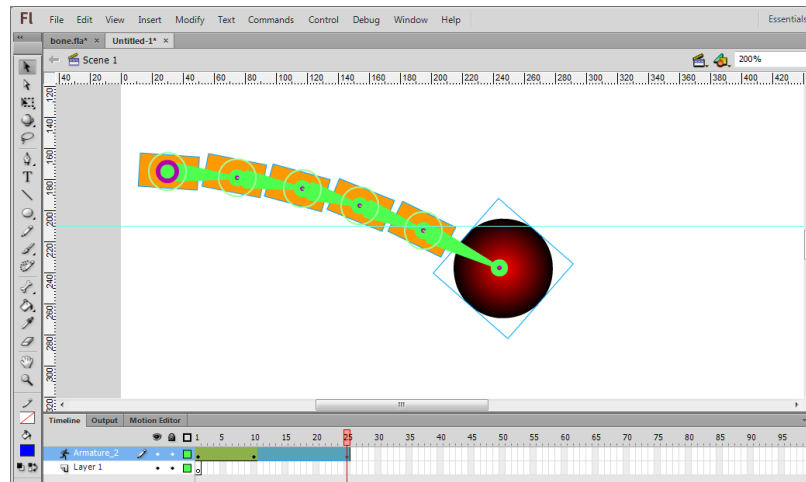
- 6) Lakukan proses yang sama sampai semua objek tergabung.



- 7) Tambahkan keyframe pada frame 10, kemudian gerakkan objek yang telah digabungkan menggunakan bone tool.



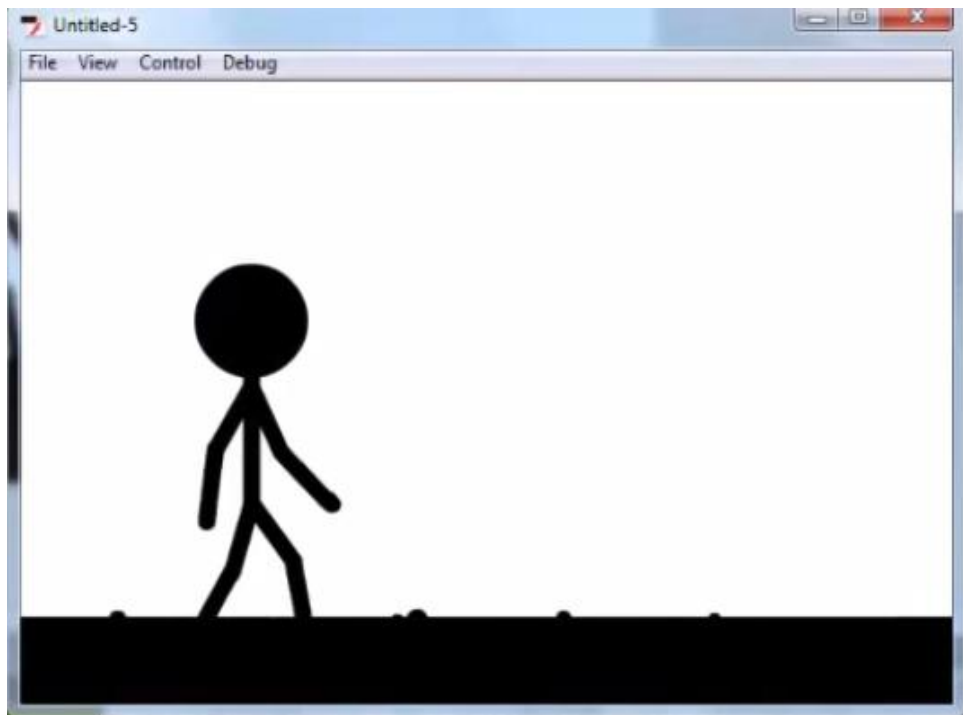
- 8) Tambahkan keyframe pada frame 25, kemudian ubah posisi dari objek sesuai dengan keinginan



- 9) Ubah posisi dan variasi objek sesuai dengan kreatifitas masing-masing.
10) Klik Ctrl+Enter, untuk menjalankan animasi.

b. Membuat animasi karakter berjalan menggunakan Bone Tool

Animasi karakter berjalan, merupakan animasi dasar yang sering digunakan pada video animasi. Untuk membuat animasi karakter berjalan, silahkan ikuti tutorial pada video tutorial yang telah disiapkan. Selamat mencoba !



E. Tugas Rumah

1. Lakukan kegiatan diskusi secara berkelompok untuk mengerjakan progress lanjutan dari Tugas Besar, sesuai dengan tema tugas besar kelompok masing-masing !