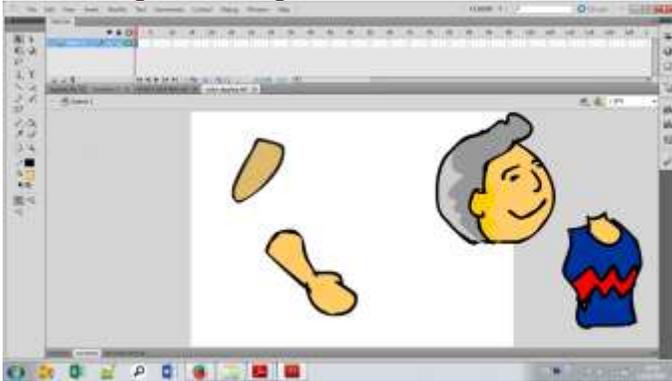


RIGGING DI ADOBE FLASH CS6

Rigging dapat diartikan di mana membangun sebuah karakter dan dapat digerakan ke beberapa arah yang berbeda.

Kali ini kita akan membuat gerakan berjalan dengan bantuan bone tool di adobe flash cs 6.

1. Membuat gambar bagian tubuh dari manusia



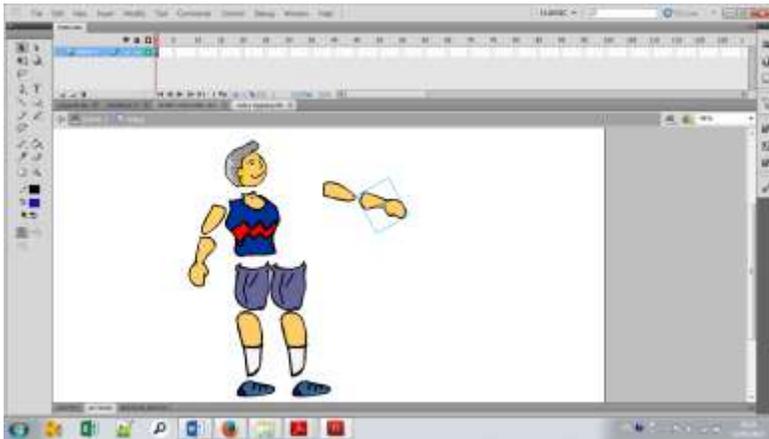
2. Mengubah menjadi symbol berbasis graphic (kepala, torso, upper arm, arm, upper leg, leg dan foot)



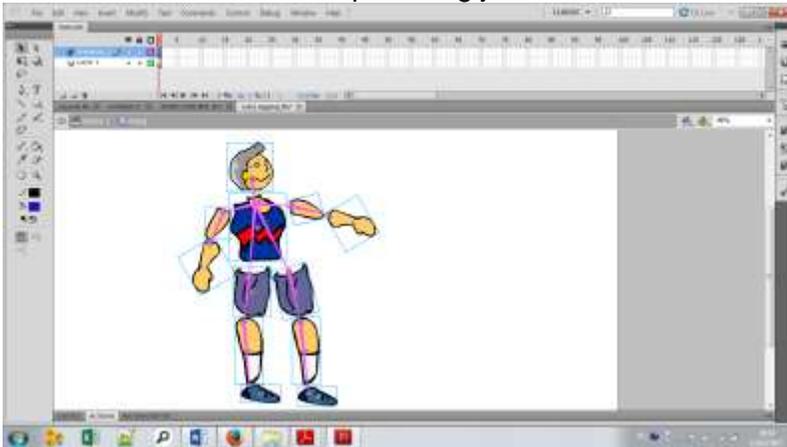
3. Membuat symbol baru bersifat movie clip (orang)
4. Drag dari library kebutuhan bagian –bagian tubuh manusia



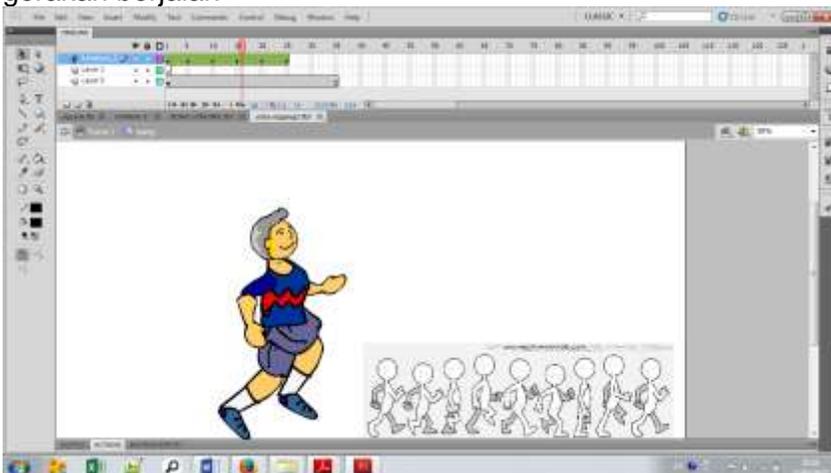
5. Urutkan bagian-bagian tubuh manusia tersebut seperti gambar berikut ini :

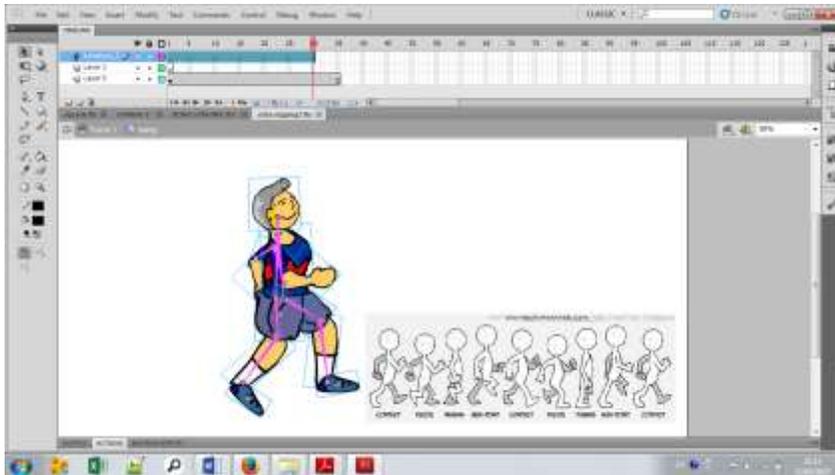


6. Klik bone tool mulai dari kepala drag joint ke elemen torso tangan dan seterusnya

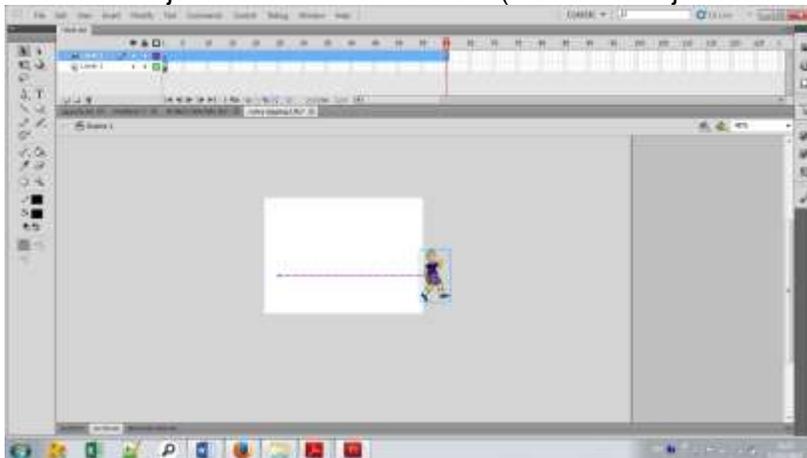


7. Import di layer baru gambar walk cycle untuk meniru berbagai pose gerakan berjalan
8. Pada layer Armature klik kanan setiap 5 frame dan drag bone dengan berbagai pose gerakan berjalan





9. Hapus layer selain armature
10. Buka Scene 1
11. Drag movie clip orang ke layar
12. Klik object movie clip orang , insert motion tween
13. Klik frame ke 60
14. Gerakan object tersebut ke kanan (untuk menjalankan orang dari kiri ke kanan)



15. Tambahkan layer untuk background
16. Ctrl+Enter untuk melihat hasilnya (swf)



---Selamat mencoba---