

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
BAB 1 Prinsip Dasar dan Fasilitas Menggambar.....	1
Pendahuluan	1
1.1 Konsep Menggambar dalam Flash Professional 8.....	2
1.2 Mengetahui Tools dalam Aplikasi Flash Professional 8.....	4
1.3 Penggaris	7
1.4 Grid	8
1.5 Guides	9
1.6 Panel Property	10
BAB 2 Menggambar Objek Pensil Warna.....	15
2.1 Membuat Gambar Pensil Warna	15
3.1.1 Membuat Gambar Kepala dan Badan Pensil	16
3.1.2 Mewarnai Pensil.....	17
3.1.3 Membuat Gambar Mata Pensil	19
2.2 Memberi Efek Instance	21
2.3 Menduplikat Objek	22
2.4 Menyimpan File.....	24
BAB 3 Menggambar Objek Kelelawar	27
3.1 Dasar-Dasar Membuat Gambar Kelelawar	27
3.1.1 Membuat Sketsa Sayap.....	28
3.1.2 Membuat Gambar Badan.....	32

3.1.3	Membuat Gambar Kepala	33
3.1.4	Membuat Gambar Mulut	35
3.1.5	Membuat Gambar Antena	36
3.1.6	Membuat Gambar Mata	37
3.2	Memberi Efek Instance	38
BAB 4	Menggambar Objek Alien.....	41
4.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Alien.....	41
4.1.1	Membuat Gambar Badan	42
4.1.2	Membuat Gambar Kepala	43
4.1.3	Membuat Gambar Mata	45
4.2	Memberi Efek Instance	48
BAB 5	Menggambar Objek Bekicot	49
5.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Bekicot	49
5.1.1	Membuat Gambar Tempurung Bekicot	50
5.1.2	Membuat Gambar Permukaan Dasar (Kaki).....	52
5.1.3	Membuat Gambar Mata	55
5.2	Memberi Efek Instance	57
BAB 6	Menggambar Objek Ikan	59
6.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Ikan	59
6.1.1	Membuat Gambar Badan	60
6.1.2	Membuat Gambar Sirip.....	61
6.1.3	Membuat Gambar Kepala.....	62
6.1.4	Membuat Gambar Pola	64
6.1.5	Membuat Gambar Mata	65
6.2	Memberi Efek Instance	66
BAB 7	Menggambar Objek Pesawat.....	69
7.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Pesawat.....	69
7.1.1	Membuat Gambar Badan.....	70
7.1.2	Membuat Gambar Sayap Depan.....	73
7.1.3	Membuat Gambar Sayap Belakang	75
7.1.4	Membuat Gambar Ekor.....	76
7.1.5	Membuat Gambar Peluru	77
7.1.6	Membuat Gambar Kepala.....	78
7.1.7	Membuat Gambar Ujung	79
7.2	Memberi Efek Instance	80

BAB 8	Menggambar Objek Peniti	83
8.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Peniti	83
8.1.1	Membuat Gambar Peniti.....	84
8.2	Memberi Efek Instance	85
BAB 9	Menggambar Objek Gunting	89
9.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Gunting.....	89
9.1.1	Membuat Gambar Gunting	90
9.2	Memberi Efek Instance	92
BAB 10	Menggambar Objek Tapak Kaki.....	95
10.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Tapak Kaki	95
10.1.1	Membuat Gambar Tapak Kaki.....	96
10.2	Memberi Efek Instance	97
BAB 11	Menggambar Objek Kupu-Kupu.....	101
11.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Kupu-Kupu.....	101
11.1.1	Membuat Gambar Sayap	102
11.1.2	Membuat Gambar Badan.....	104
11.1.3	Membuat Gambar Mulut	106
11.1.4	Membuat Gambar Antena	107
11.1.5	Membuat Gambar Mata	109
11.2	Memberi Efek Instance	110
BAB 12	Menggambar Objek Sawo	113
12.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Sawo.....	113
12.1.1	Membuat Gambar Badan	114
12.1.2	Membuat Gambar Tangkai.....	116
12.2	Memberi Efek Instance	118
BAB 13	Menggambar Objek Kancing.....	121
13.1	Membuat Gambar Kancing.....	121
13.1.1	Membuat Gambar Kancing	122
13.2	Memberi Efek Instance	123
BAB 14	Menggambar Objek Teratai	127
14.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Teratai	127
14.1.1	Membuat Gambar Daun	128
14.1.2	Membuat Gambar Tangkai.....	130

	14.1.3	Membuat Gambar Bunga.....	133
14.2		Memberi Daun Tambahan	135
BAB 15		Menggambar Objek Piring Terbang	137
15.1		Dasar-Dasar Membuat Gambar Piring Terbang	137
	15.1.1	Membuat Gambar Api	138
	15.1.2	Membuat Gambar Ekor.....	139
	15.1.3	Membuat Gambar Ekor Bawah.....	141
	15.1.4	Membuat Gambar Badan	142
	15.1.5	Membuat Gambar Kepala.....	144
15.2		Memberi Efek Instance	145
BAB 16		Menggambar Objek Ayam	147
16.1		Dasar-Dasar Membuat Gambar Ayam.....	147
	16.1.1	Membuat Gambar Badan	148
	16.1.2	Membuat Gambar Mata	149
	16.1.3	Membuat Gambar Mahkota	151
	16.1.4	Membuat Gambar Mulut	153
	16.1.5	Membuat Gambar Kaki.....	154
	16.1.6	Membuat Gambar Sayap dan Ekor	156
16.2		Memberi Efek Instance	158
BAB 17		Menggambar Objek Batman	159
17.1		Dasar-Dasar Membuat Gambar Batman.....	159
	17.1.1	Membuat Gambar Kepala.....	160
	17.1.2	Membuat Gambar Mata	161
	17.1.3	Membuat Gambar Mulut	164
	17.1.4	Membuat Gambar Sayap1	165
	17.1.5	Membuat Gambar Sayap2	167
	17.1.6	Membuat Gambar Logo	169
	17.1.7	Membuat Gambar Kaki.....	170
17.2		Memberi Efek Instance	172
BAB 18		Menggambar Tokoh Nenek Sihir	173
18.1		Dasar-Dasar Membuat Gambar Tokoh Nenek Sihir	173
	18.1.1	Membuat Gambar Topi.....	174
	18.1.2	Membuat Gambar Wajah.....	176
	18.1.3	Membuat Gambar Badan.....	181
	18.1.4	Membuat Gambar Kaki dan Tangan.....	183
	18.1.5	Membuat Gambar Sapu Terbang.....	186

18.2	Memberi Efek Instance	189
BAB 19	Menggambar Tokoh Bunny Si Kelinci	191
19.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Tokoh Bunny Si Kelinci	191
19.1.1	Membuat Gambar Kepala	192
19.1.2	Membuat Gambar Mata	193
19.1.3	Membuat Gambar Mulut	196
19.1.4	Membuat Gambar Badan	197
19.1.5	Membuat Gambar Pinggul	200
19.1.6	Membuat Gambar Tangan dan Kaki	203
19.2	Memberi Efek Instance	207
BAB 20	Menggambar Objek Manusia Kelelawar	209
20.1	Dasar-Dasar Membuat Gambar Manusia Kelelawar	209
20.1.1	Membuat Gambar Kepala	210
20.1.2	Membuat Gambar Mata	212
20.1.3	Membuat Gambar Mulut	216
20.1.4	Membuat Gambar Sayap	217
20.1.5	Membuat Gambar Tangan	220
20.1.6	Membuat Gambar Kaki	223
20.1.7	Membuat Gambar Ekor	224
20.2	Memberi Efek Instance	226

16

Menggambar Objek Ayam

Animasi-animasi kartun selalu membuat hal-hal yang tak terduga, penciptaan tokoh utama maupun figuran selalu ada terobosan baru. Tokoh dengan tema hewan juga sangat disukai oleh anak-anak maupun pecinta dunia kartun.

Salah satu objek unggas yang unik adalah ayam dan sudah ada beberapa film 3D yang menggunakan objek ini. Kali ini saya akan mengajak Anda membuat kreasi objek ayam dengan nuansa kartun.

16.1 Dasar-Dasar Membuat Gambar Ayam

Uraikan terlebih dahulu bagian-bagiannya seperti badan, sayap, mata, mahkota, ekor, dan kaki. Mulailah membuat sketsa dasar, lalu lakukan teknik pewarnaan. Selain pemberian efek instance yang perlu perhatian khusus, keakuratan penempatan masing-masing objek juga tak kalah penting.

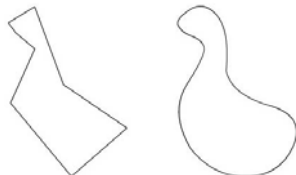


Gambar 16.1. Kreasi gambar objek ayam

16.1.1 Membuat Gambar Badan

Ikuti langkah-langkah di bawah ini:

1. Siapkan Flash Document baru, klik menu **File > New**.
2. Buat sketsa dasar bentuk badan seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 16.2. Sketsa badan

3. Setting warna pada panel *Color Mixer* dengan memilih warna kuning, lalu hapus outline.



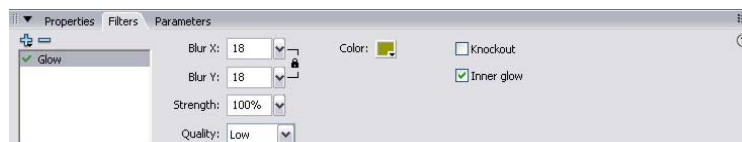
Gambar 16.3. Pengaturan warna

4. Seleksi objek badan, jadikan simbol dengan nama **Badan**. Pilih type behavior *Movie clip*, kemudian atur letak titik registrasi tepat di tengah.



Gambar 16.4. Membuat simbol

5. Tampilkan panel Filter, lalu klik tanda plus (+) dan pilih **Glow**, ikuti setting berikut; **Blur X dan Y: 18**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Color: Hijau (#999900)**, klik kotak cek **Inner glow**.



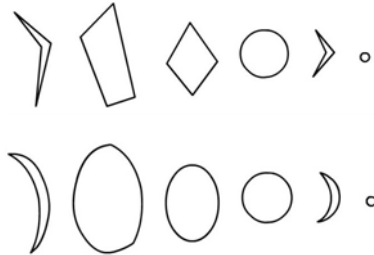
Gambar 16.5. Pengaturan efek Glow



Gambar 16.6. Hasil penggunaan efek Glow

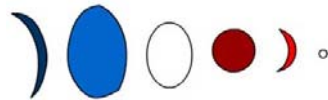
16.1.2 Membuat Gambar Mata

1. Buat layer baru dengan nama **Mata**. Gambar empat sketsa objek mata dengan *Line Tool*, kemudian edit hingga seperti terlihat pada gambar berikut ini.



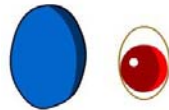
Gambar 16.7. Membuat objek mata

2. Pilih warna Biru tua (#003366), Biru (#0066CC), Putih, Coklat (#990000), dan Putih. Warnai objek sesuai urutan, lihat hasilnya.



Gambar 16.8. Memberi warna

3. Posisikan objek 1 dan 2, lalu hilangkan outline yang berada di dalam, hapus outline objek 4, 5, dan 6, lalu posisikan ketiga objek tersebut terhadap objek 3. Namun sebelumnya ganti warna outline objek 3 dengan warna Coklat (#996600). Lihat ilustrasi komposisi penempatan di bawah ini.



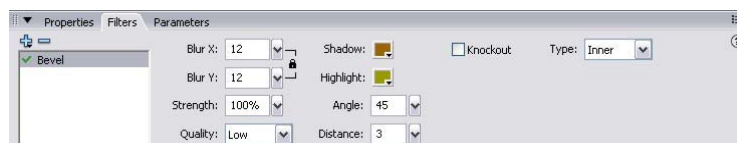
Gambar 16.9. Penempatan objek

4. Posisikan gabungan objek 2 terhadap gabungan objek 1, lihat hasilnya membentuk gambar mata.



Gambar 16.10. Hasil penggabungan objek

5. Seleksi semua objek kemudian jadikan simbol dengan nama **Mata**. Pilih type behavior Movie clip kemudian atur letak titik registrasi tepat di tengah.
6. Berikan efek instance dengan menampilkan panel Filter, lalu klik tanda + dan pilih **Bevel**, ikuti setting berikut; **Blur X dan Y: 12**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Shadow: Coklat (#996600)** **Highlight: Hijau (#999900)** **Angle: 45**, **Distance: 3**, pilih Type: Inner.



Gambar 16.11. Pengaturan efek Bevel



Gambar 16.12. Hasil penggunaan efek Bevel

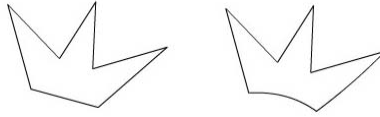
7. Posisikan objek *Movie clip* mata tersebut, lihat hasilnya.



Gambar 16.13. Hasil penempatan objek

16.1.3 Membuat Gambar Mahkota

1. Buat layer baru dengan nama **Mahkota**, lalu buatlah sketsa objek mahkota di stage dan edit dengan *Selection Tool*. Lihat gambar berikut ini.



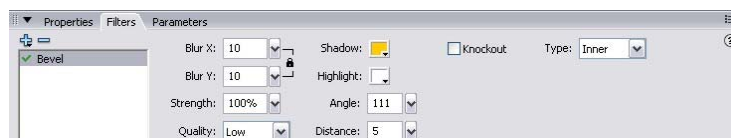
Gambar 16.14. Membuat objek mahkota

2. Seleksi objek mahkota, kemudian beri warna Oranye (#FF6600), setelah itu hapus outline.



Gambar 16.15. Memberi warna

3. Jadikan simbol dengan nama **Mahkota**, pilih behavior *Movie clip* dengan titik registrasi di tengah.
4. Tampilkan panel Filter, lalu klik tanda plus (+) dan pilih **Bevel**, ikuti setting berikut; **Blur X dan Y: 10**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Shadow: Kuning (#FFCC00)**, **Highlight: Putih**, **Angle: 111**, **Distance: 5**, pilih **Type: Inner**.



Gambar 16.16. Pengaturan efek Bevel



Gambar 16.17. Hasil penggunaan efek Bevel

5. Posisikan objek *Movie clip* **Mahkota** terhadap objek *Movie clip* **Badan**.



Gambar 16.18. Memposisikan Movie Clip Mahkota

16.1.4 Membuat Gambar Mulut

1. Buat layer baru dengan nama **Mulut**, lalu buatlah enam sketsa objek sayap, kemudian edit dengan *Selection Tool*. Lihat gambar di bawah ini.



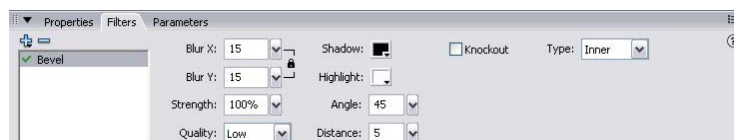
Gambar 16.19. Membuat objek mulut

2. Beri warna objek 1 dengan warna coklat (**#996600**), kemudian hilangkan outline.



Gambar 16.20. Memberi warna

3. Jadikan simbol dengan nama **Mulut**, tampilkan panel Filter. Beri efek **Bevel** dengan pengaturan berikut; **Blur X dan Y: 15**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Shadow: Hitam**, **Highlight: Putih**, **Angle: 45**, **Distance: 5**, pilih **Type: Inner**.



Gambar 16.21. Pengaturan efek Bevel



Gambar 16.22. Hasil penggunaan efek Bevel

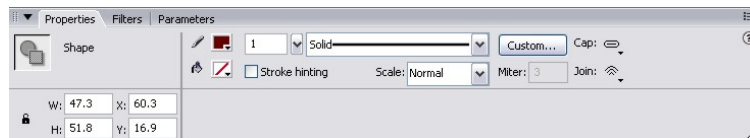
4. Posisikan objek *Movie clip* **Mulut** terhadap objek *Movie clip* **Badan**.



Gambar 16.23. Memposisikan Movie Clip Mulut

16.1.5 Membuat Gambar Kaki

1. Buat layer baru dengan nama **Kaki**, setting untuk panel Property; **Stroke Color:** Coklat (#660000), **Fill Color:** No Fill, **Stroke Height:** 1, **Stroke Style:** Solid.



Gambar 16.24. Pengaturan Property Stroke



Gambar 16.25. Membuat objek kaki

- Pertebal garis telapak kaki dengan menambahkan sedikit garis.



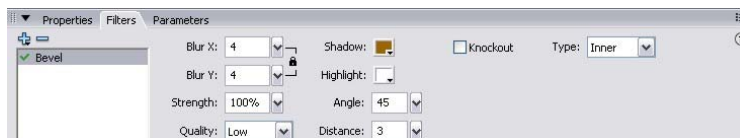
Gambar 16.26. Menebalkan telapak kaki

- Warnai objek kaki dengan warna jingga (#FF6600).



Gambar 16.27. Memberi warna

- Seleksi objek tersebut, lalu jadikan simbol dengan nama **Kaki**, pilih behavior *Movie clip* dengan titik registrasi di tengah.
- Tampilkan panel Filter, lalu klik tanda plus (+) dan pilih **Bevel**, ikuti setting berikut; **Blur X dan Y: 4**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Shadow: Coklat (#996600)**, **Highlight: Putih**, **Angle: 45**, **Distance: 3**, pilih **Type: Inner**.



Gambar 16.28. Pengaturan efek Bevel



Gambar 16.29. Hasil penggunaan efek Bevel

6. Buat duplikat objek *Movie clip* Kaki, lalu posisikan terhadap objek Badan, gunakan fasilitas **Arrange**.



Gambar 16.30. Menempatkan objek kaki

16.1.6 Membuat Gambar Sayap dan Ekor

1. Buatlah sketsa objek sayap, kemudian edit dengan *Selection Tool*. Lihat gambar di bawah ini.



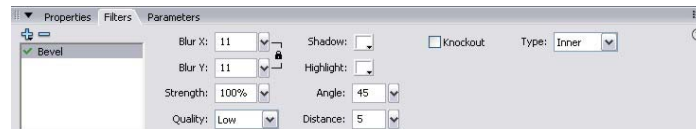
Gambar 16.31. Membuat objek sayap

2. Beri warna kuning (#FFCC00) dan hilangkan outline. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 16.32. Memberi warna

3. Jadikan simbol dengan nama **Sayap**, tampilkan panel Filter, lalu klik tanda plus (+) dan pilih **Bevel**, ikuti pengaturan berikut; **Blur X dan Y:** 11, **Strength:** 100%, **Quality:** Low, **Shadow:** Putih, **Highlight:** Putih, **Angle:** 45, **Distance:** 5, pilih **Type:** Inner.



Gambar 16.33. Pengaturan efek Bevel



Gambar 16.34. Hasil penggunaan efek Bevel

4. Gandakan objek *Movie clip* Sayap, putar dengan bantuan fasilitas **Free Transform Tool**. Lakukan sekali lagi, lalu posisikan.



Gambar 16.35. Memposisikan Movie Clip Sayap

5. Buatlah ekor dengan menggandakan objek *Movie clip* Sayap, perkecil dan putar dengan bantuan fasilitas **Free Transform Tool**. Lakukan lagi, lalu posisikan.

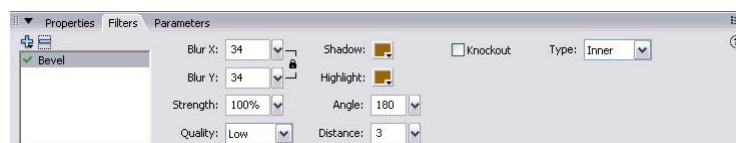


Gambar 16.36. Memposisikan Movie Clip Sayap

6. Seleksi semua objek, lalu jadikan simbol dengan nama **Ayam**, pilih behavior *Movie clip* dengan titik registrasi di tengah.

16.2 Memberi Efek Instance

1. Tampilkan panel Filter, lalu klik tanda plus (+) dan pilih **Bevel**, ikuti pengaturan berikut; **Blur X dan Y: 34**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Shadow: Coklat (#996600)**, **Highlight: Coklat (#996600)**, **Angle: 180**, **Distance: 3**, pilih **Type: Inner**.



Gambar 16.37. Pengaturan efek Bevel

2. Kemudian beri efek **Glow** dengan setting berikut; **Blur X dan Y: 5**, **Strength: 100%**, **Quality: Low**, **Color: Coklat (#996600)**, klik kotak cek **Inner glow**.



Gambar 16.38. Pengaturan efek Glow

3. Klik menu **File > Save**, simpan file dengan nama **Ayam**.



Gambar 16.39. Hasil akhir kreasi objek ayam