

# 13. ANIMATION



**“illusion of motion”** yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan.



# Jenis-jenis Animasi

1. Animasi Cel
2. Animasi Frame
3. Animasi Sprite
4. Animasi Path
5. Animasi Spline
6. Animasi Vektor
7. Animasi Character

Apapun jenis animasinya, yang penting adalah memberikan efek “hidup” (visual efek) pada gambar atau obyek.



# Bahasa Animasi

1. Linier-list Notations
2. General Purpose Language
3. Graphical Language



# **Metode untuk mengontrol animasi**

1. Full Explicit Control
2. Procedural Control
3. Constraint-based System
4. Tracking Live Action
5. Kinematics and Dynamics



# Transmisi Animasi

1. Symbolic Representation
2. Pixmap Representation



# Flash dan Animasi Web

## Symbol dan Tweening



# Animasi 3 Dimensi

- Mudah untuk di deskripsikan,
- Lebih sulit untuk dikerjakan.
- Properties 3D model didefinisikan dg angka-angka.
- Merubah angka bisa merubah posisi objek, rotasi, karakteristik permukaan, dan bahkan bentuk.



**End**