



1.1 Tugas 2 : Judul Tugas 2

A. Membuat Layer Parenting

-
- The screenshot shows the Adobe After Effects workspace. The main composition window displays a scene with a small, light-colored hut with two windows, a tall palm tree, and a smaller palm tree, all set against a dark, textured background. The interface includes a top menu bar with options like File, Edit, View, Window, Modify, Tools, Composition, Layer, Help, and a Help icon. Below the menu is a toolbar with icons for various tools. The bottom of the screen features a timeline with a ruler and a layer panel on the left showing a layer named 'Layer 1'.

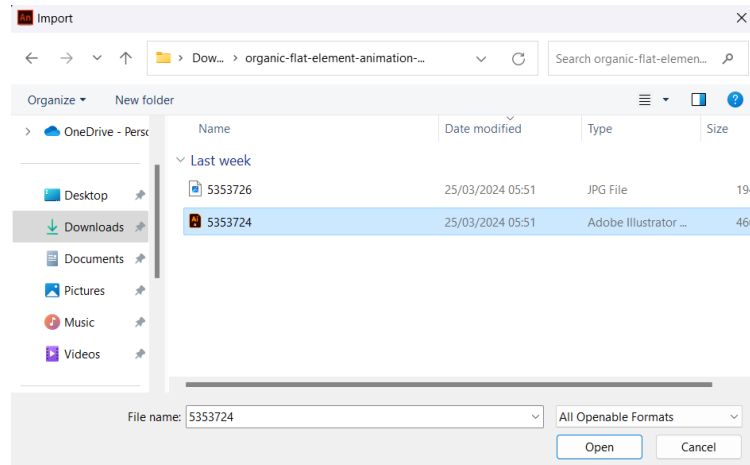
Gambar 1.1 Import Gambar Rumah

-
- The screenshot shows the Adobe Photoshop 2021 interface. The 'Edit' menu is open, and 'Copy' is selected. The canvas displays a cartoon illustration of a hut with a palm tree and grass. The Properties panel on the right shows 'Position and Size' settings.



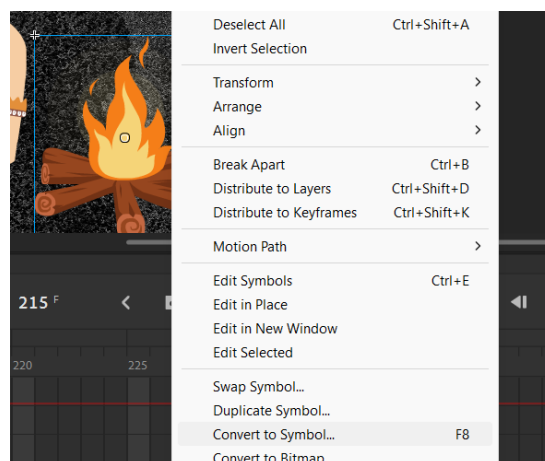
Gambar 1.2 *Convert To Symbol*

3. Import Gambar Api Unggun lalu buat layer Api Unggun



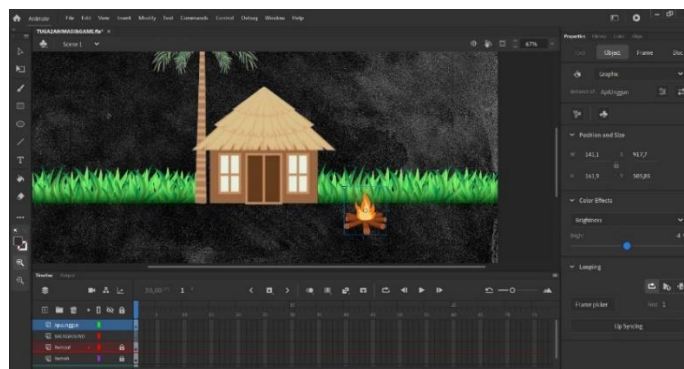
Gambar 1.4 Import Api Unggun

4. Klik kanan lalu *convert to symbol*, dan ubah tipenya menjadi *graphic*



Gambar 1.4 Convert To Symbol

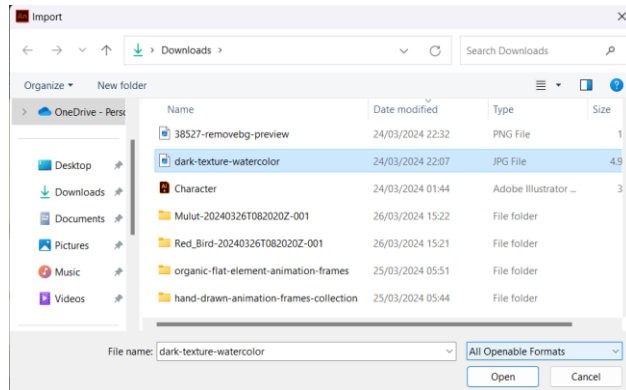
5. lalu ubah brightnessnya menjadi (-4) agar kelihatan lebih warm atau hangat.





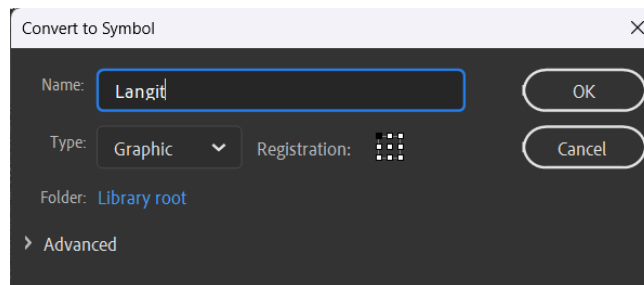
Gambar 1.5 Setting Brightness

6. Import Gambar Langit kemudian Buat layer dengan nama Langit



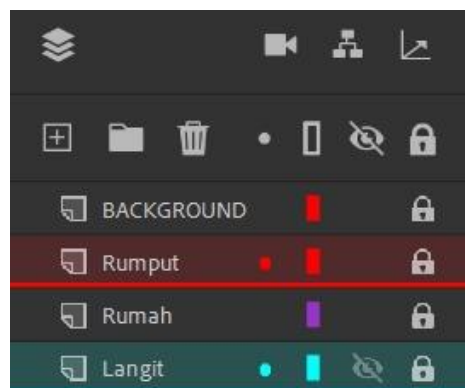
Gambar 1.6 Import dan membuat layer langit

7. Klik kanan lalu *convert to symbol*, dan ubah tipenya menjadi *graphic*



Gambar 1.7 Convert To Symbol Gambar Langit

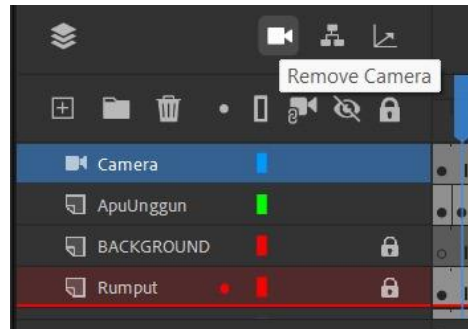
8. Kemudian Kunci Layer Langit, rumah, dan Rumput, kecuali Layer Api unggun.



Gambar 1.8 Kunci Layer Langit, rumah, dan Rumput

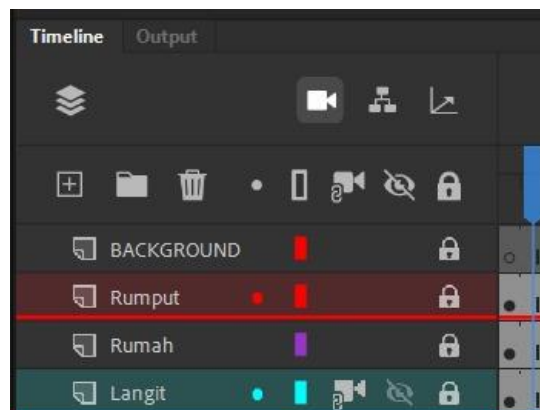


9. Kemudian klik kamera maka akan muncul pada bagian atas sendiri



Gambar 1.9 Klik Icon Kamera

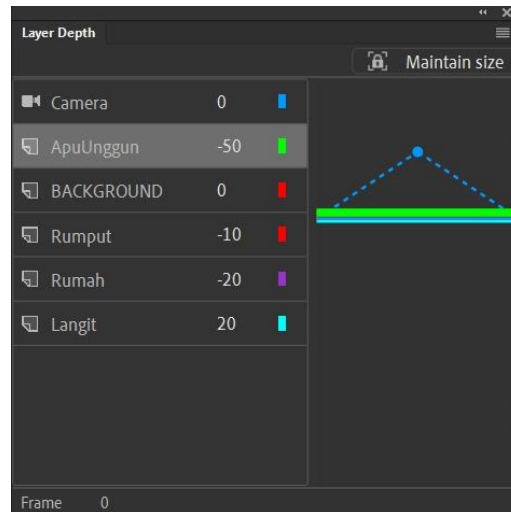
10. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



Gambar 1.10 Hasil Attach Kamera

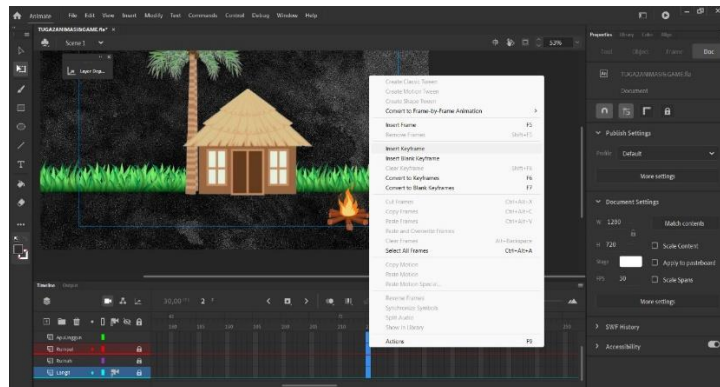


11. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan Free Transform Tool(Q) untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layer kamera)



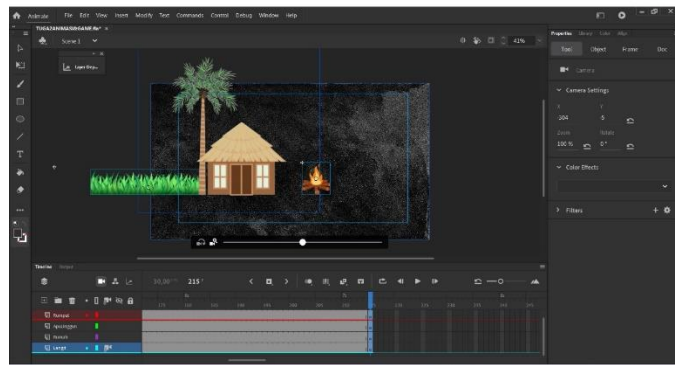
Gambar 1.11 Isi Nilai Layer Depth

12. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.12 Insert Keyframe

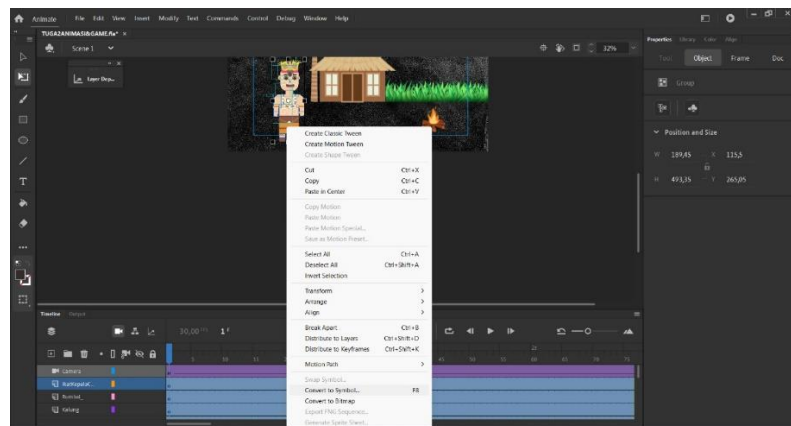
13. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 1.13 Membuat Kamera Movement

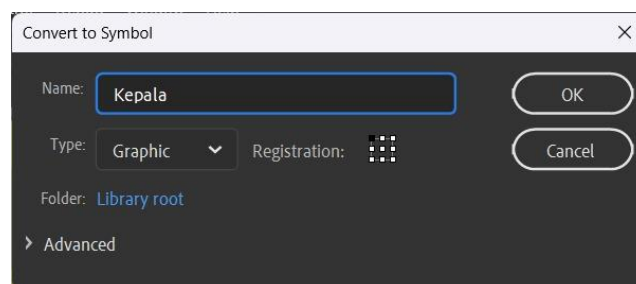


14. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol. Lalu ganti Namanya menjadi karakter.



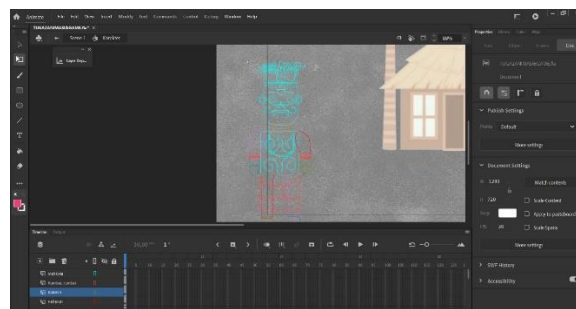
Gambar 1.14 Convert To Symbol frame 1 Layer Karakter

15. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya

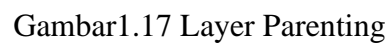
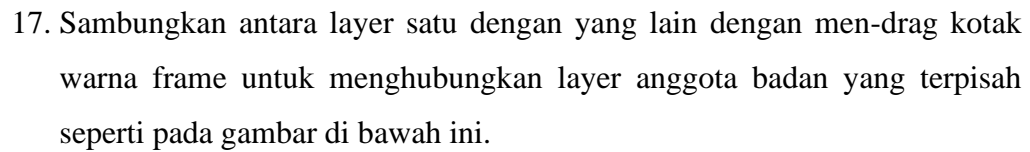


Gambar 1.15 Convert To Symbol Objek Kepala

16. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 1.16 Klik Show All Layers as Outline



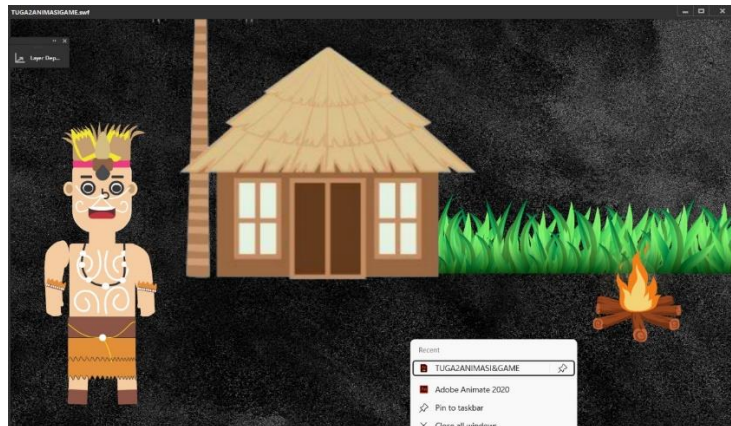
The screenshot shows the Ableton Live 10.0.10 interface. The 'Convert to Sample by Sample' menu option is highlighted in the 'Edit' menu. The menu is open, showing various options for converting audio to a sample-by-sample format. The background shows a MIDI piano roll with a blue piano roll and a red piano roll. The 'Convert to Sample by Sample' menu option is located in the 'Edit' menu, under the 'Convert to Sample by Sample' submenu.

19. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Charakter' kemudian pilih Insert Keyframe.





20. Klik CNTRL+ENTER untuk menjalankan animasi



Gambar 1.20 Hasil dari CNTRL + ENTER

B. Link Github Pengumpulan

Link...