



TUGAS PERTEMUAN: 2

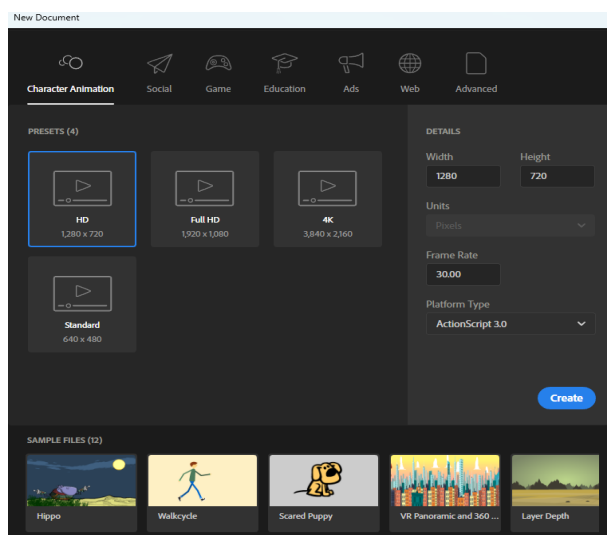
ANIMASI KARAKTER

NIM	:	2118065
Nama	:	Alga Candra Kusuma
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Pengantin Banjar Baamur Galung Pancaran Matahari (Kalimantan Selatan)
Referensi	:	Contoh : Penjelasan dan Gambar Pakaian Adat Kalimantan Selatan anak-anak & Dewasa (borneochannel.com)

1.1 Tugas 1 : Membuat animasi karakter menggunakan baju adat

A. Membuat Animasi

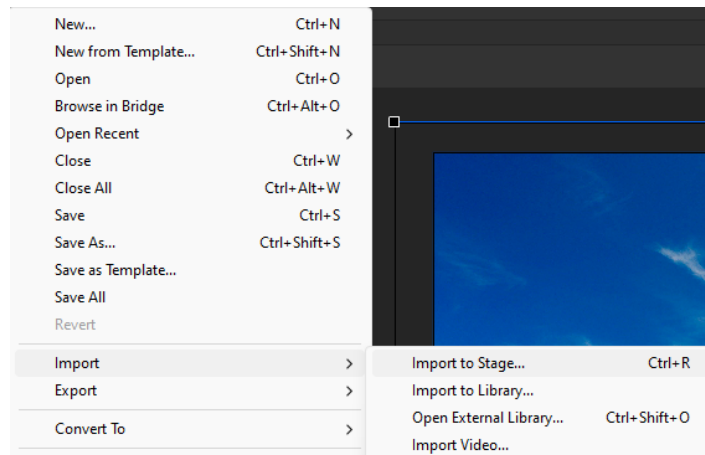
1. Membuka aplikasi adobe animate dan pilih new HD.



Gambar 2.1 Membuka new file

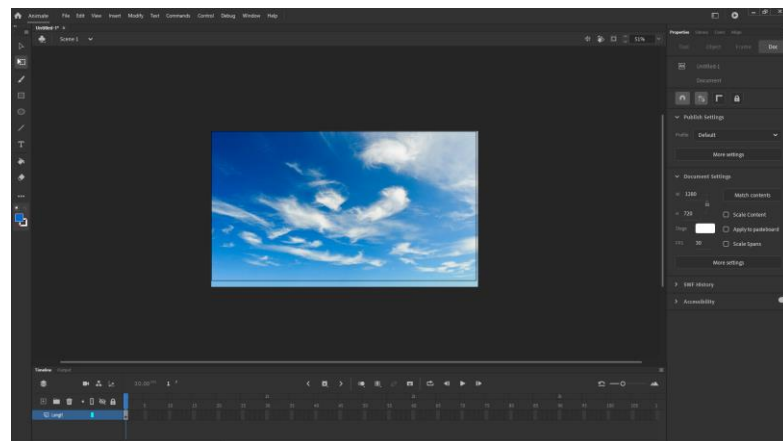


2. Menambahkan gambar langit sebagai background



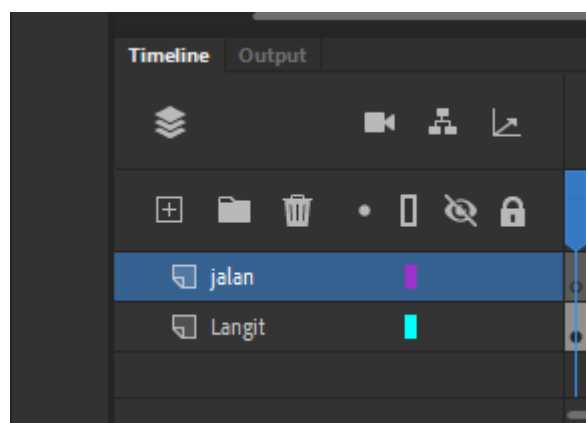
Gambar 2.2 mengimport gambar langit

3. Gambar yang sudah di import dirapikan sesuai dengan view kamera



Gambar 2.3 Merapikan gambar langit

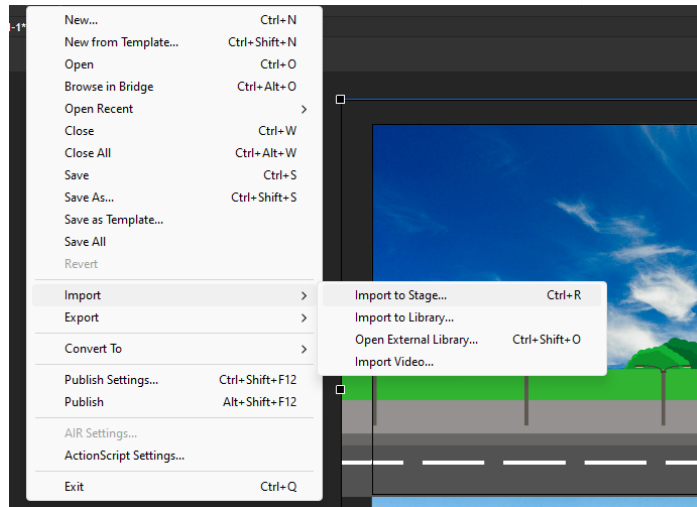
4. Menambahkan layer baru dengan nama layer jalan



Gambar 2.4 Menambahkan layer jalan

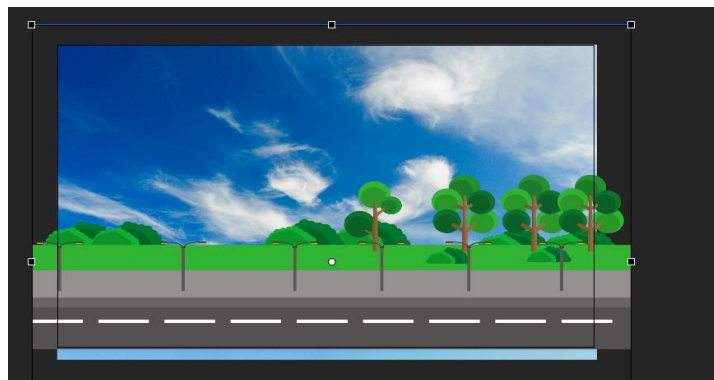


5. Mengimport gambar jalan dari yang sudah disiapkan



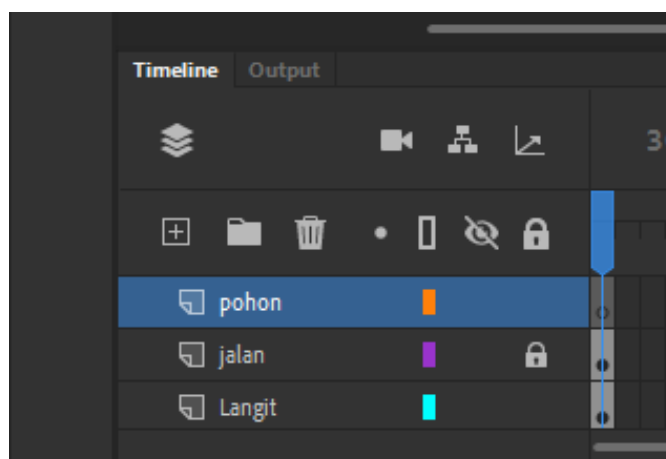
Gambar 2.5 Membuka dan mengimport gambar jalan

6. Gambar jalan yang sudah di import juga dirapikan sesuai dengan kamera



Gambar 2.6 Merapikan background jalan

7. Menambahkan layer baru Bernama pohon



Gambar 2.7 Menambahkan layer pohon

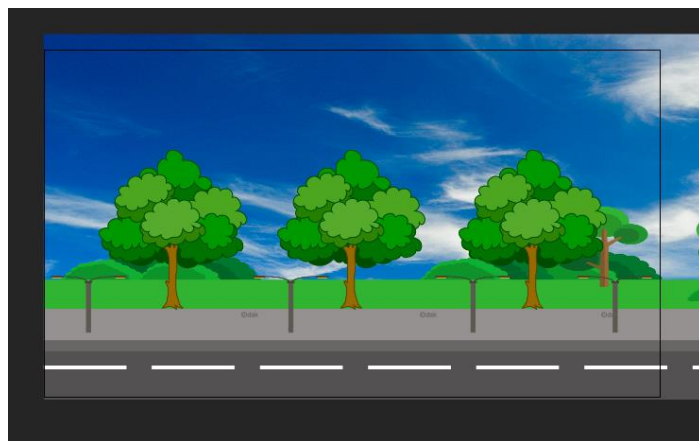


8. Menambahkan gambar pohon pada layer pohon



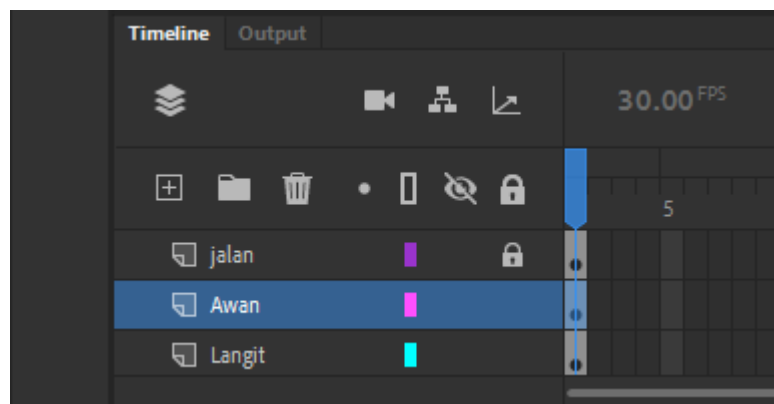
Gambar 2.8 Mengimport gambar pohon

9. Gunakan control+D untuk menduplikat pohon agar terlihat ramai



Gambar 2.9 Menduplikat layer pohon

10. Menambahkan layer awan dibawah layer jalan



Gambar 2.10 Menambahkan layer awan

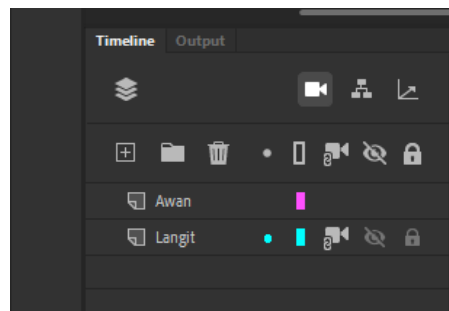


11. Menrapikan gambar awan yang sudah di import agar sesuai



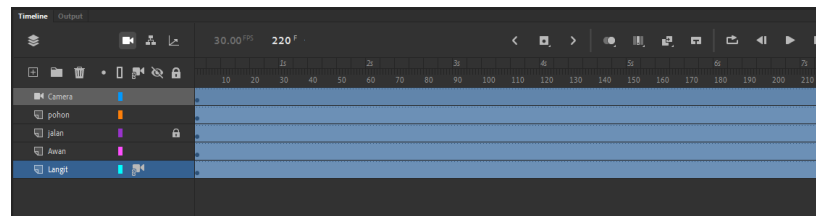
Gambar 2.11 Menambahkan layer awan

12. Mengunci kamera pada layer langit dengan mengklik attach



Gambar 2.12 Mengunci kamera pada layer langit

13. Block frame dari 1 hingga ke 215 dan klik kanan untuk memilih insert keyframe



Gambar 2.13 Menambahkan insert keyframe

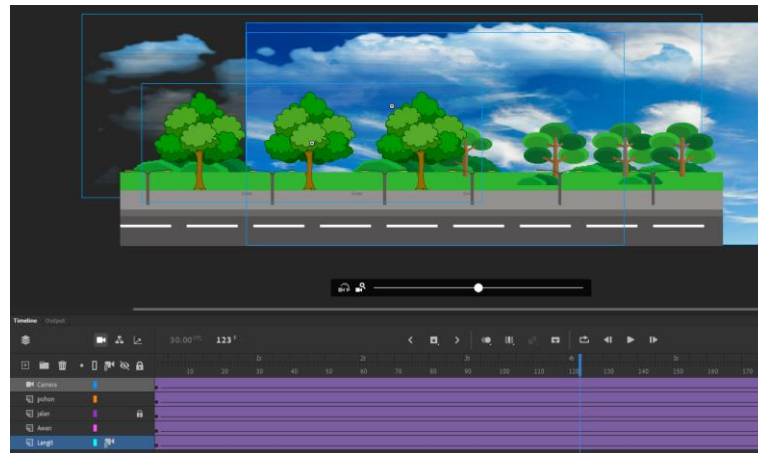
14. Pada frame terakhir pindah posisi kamera agar terlihat seperti berjalan



Gambar 2.14 Mengubah posisi kamera

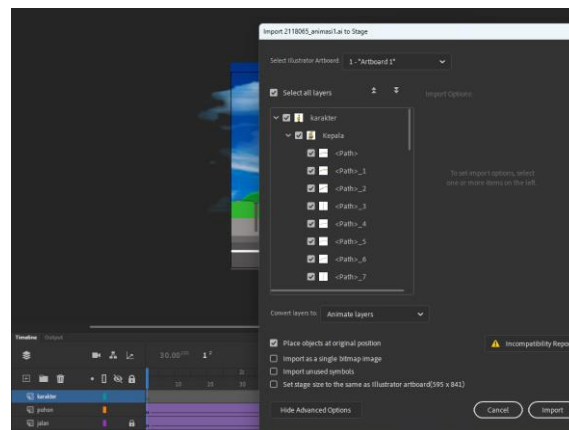


15. Create classic tween pada semua layer agar terjadi perubahan pergeseran



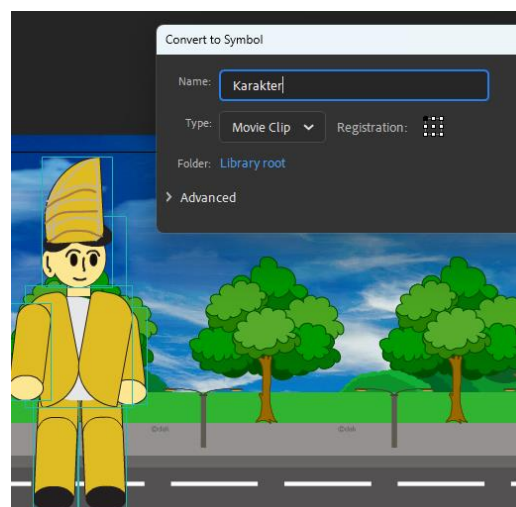
Gambar 2.15 Menambahlan classic tween pada layer

16. Menambahkan objek karakter pada proyek sebelumnya



Gambar 2.16 Menambahkan objek karakter

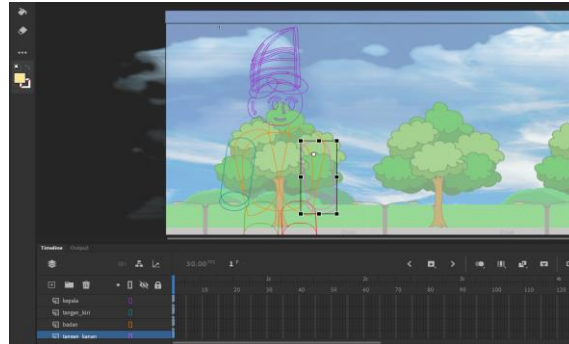
17. Mengubah karakter menjadi symbol dengan tipe grafik



Gambar 2.17 Mengubah objek karakter ke symbol



18. Klik dua kali pada objek karakter lalu cut dan paste in place (pisahkan ke dalam bentuk layer setiap bagian tubuh dan berikan sendi dengan free transform dengan show outline



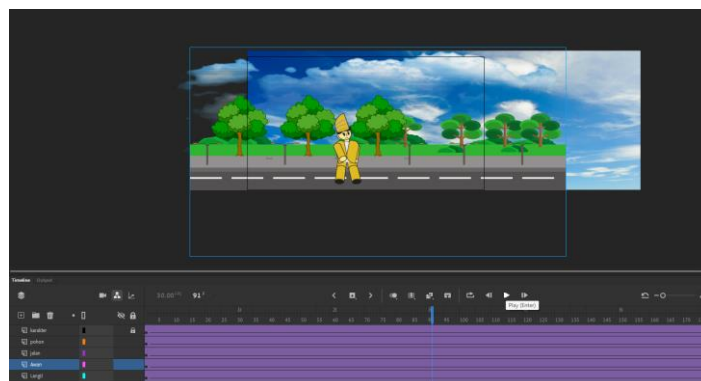
Gambar 2.18 Mengedit komponen pada karakter

19. Membuat parenting layer untuk setiap bagian tubuh lalu blok frame hingga frame 30 agar setiap 5 frame kita akan membbuat sebuah Gerakan dengan insert keyframe, dan add classic tween serta jangan lupa untuk convert to symbol semua badan



Gambar 2.19 Menerapkan animasi pada karakter

20. Jika sudah selesai Kembali ke scene 1, pada layer karakter frame 215 input keyframe dan pindah kan objek lalu jalankan



Gambar 2.20 Hasil animasi karakter