



TUGAS PERTEMUAN: 2

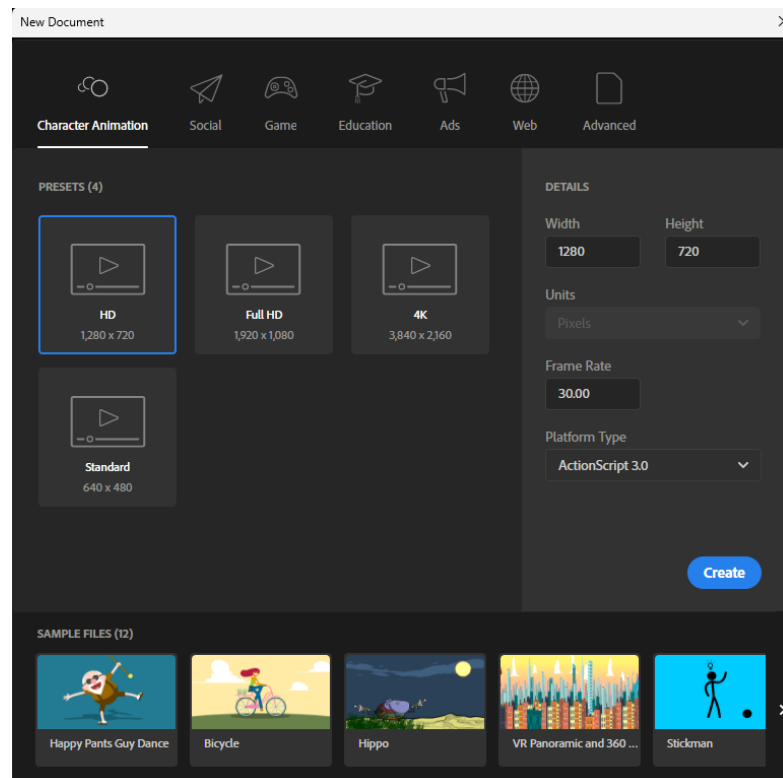
ANIMASI KARAKTER

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)

1.1 Tugas 1 : Membuat animasi karakter menggunakan baju adat

A. Membuat Animasi

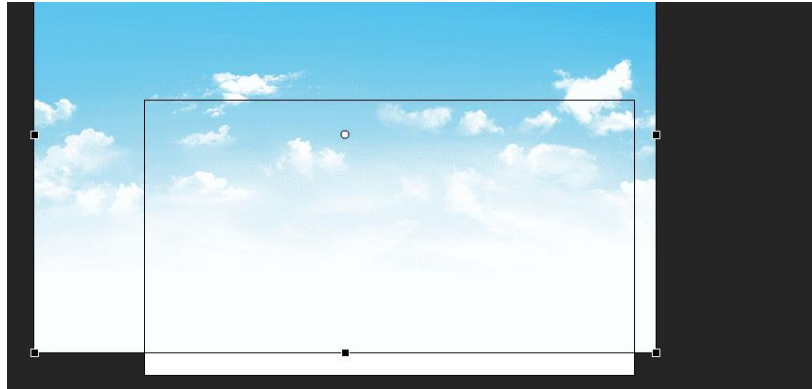
1. Membuka aplikasi adobe animate dan pilih new HD.



Gambar 2.1 Membuka new file

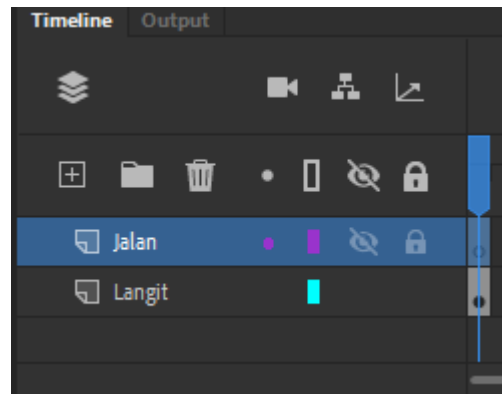


2. Menambahkan gambar langit sebagai background



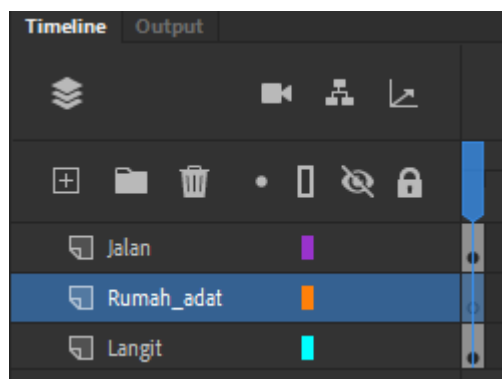
Gambar 2.2 mengimport gambar langit

3. Menambahkan layer baru dengan nama layer jalan dan import to stage



Gambar 2.3 Menambahkan layer jalan

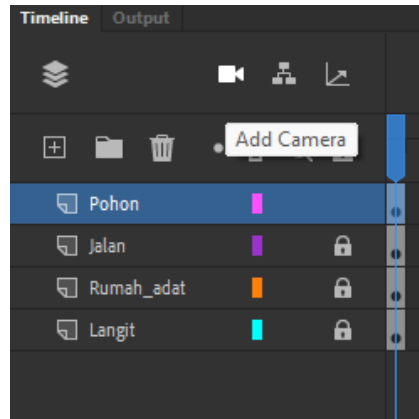
4. Menambahkan layer baru dengan nama layer rumah_adat dan import to stage



Gambar 2.4 Menambahkan layer rumah adat

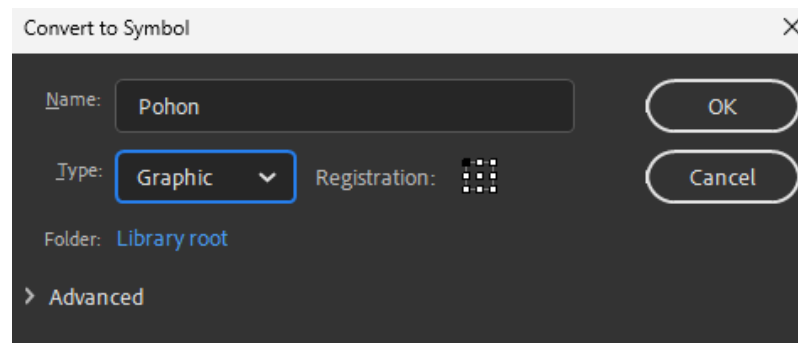


5. Menambahkan layer baru dengan nama layer pohon dan import to stage



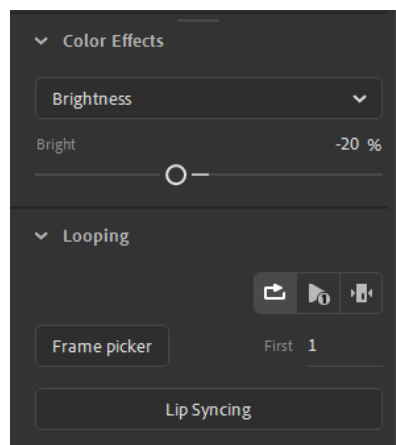
Gambar 2.5 Membuka dan mengimport gambar pohon

6. Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.6 Convert to Symbol

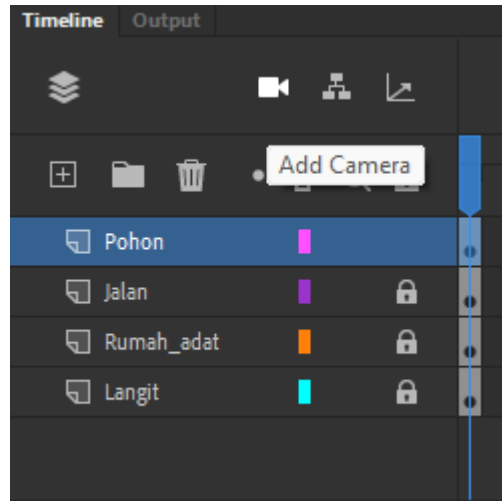
7. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%, agar tercipta gelap pada pohon.



Gambar 2.7 Menambahkan layer pohon

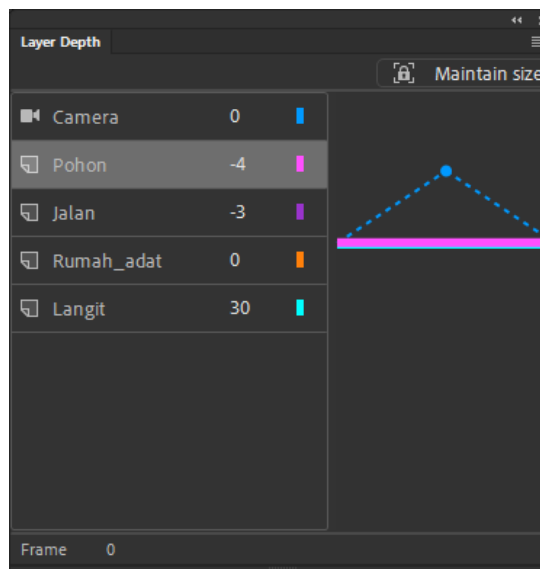


8. Kemudian Kunci Layer Langit dan Rumah_adat kecuali Layer Pohon.



Gambar 2.8 Kunci Layer Langit, Rumah_adat

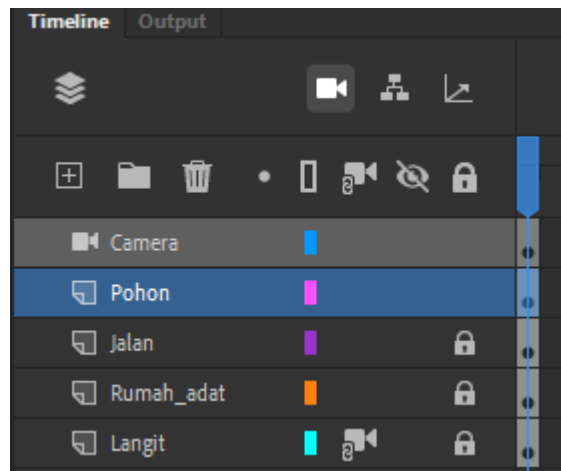
9. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera.



Gambar 2.9 Setting Layer Depth

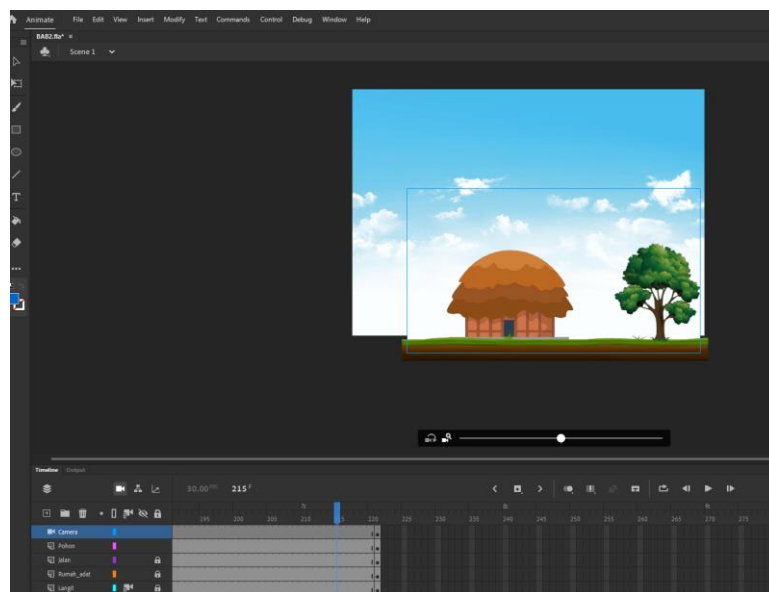


10. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan



Gambar 2.10 Attach pada layer langit

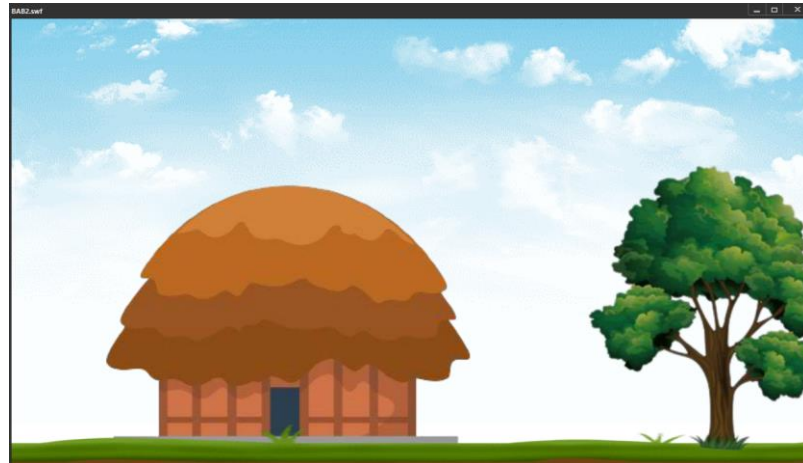
11. Block frame dari 1 hingga ke 215 dan klik kanan untuk memilih insert keyframe, Pada frame terakhir pindah posisi kamera agar terlihat seperti berjalan. Create classic tween pada semua layer agar terjadi perubahan pergeseran



Gambar 2.11 Menambahkan insert keyframe

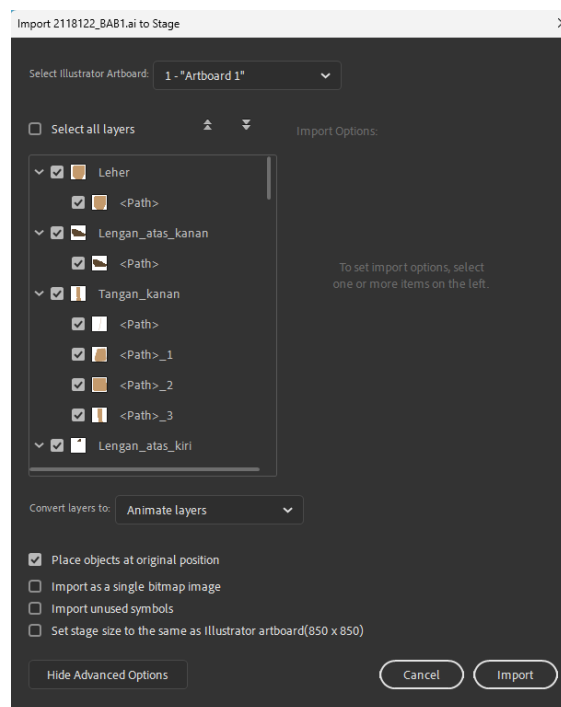


12. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.12 Hasil menjalankan animasi

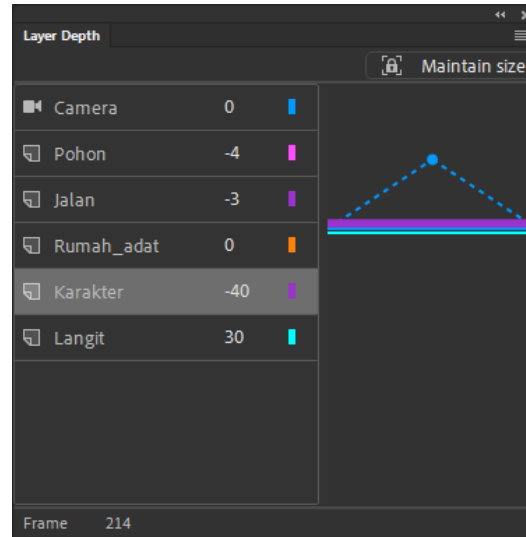
13. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama '2118122_BAB1.ai' lalu klik Open.



Gambar 2.13 Hasil mengimport file dari BAB1

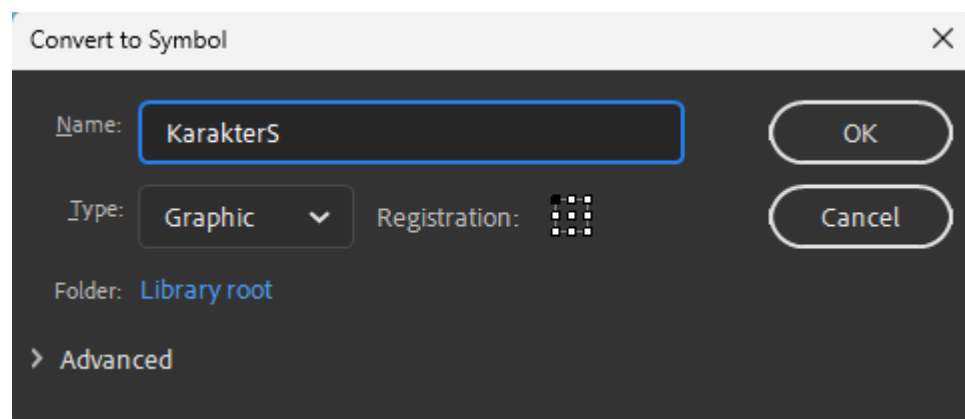


14. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



Gambar 2.14 Hasil menyesuaikan ukuran karakter

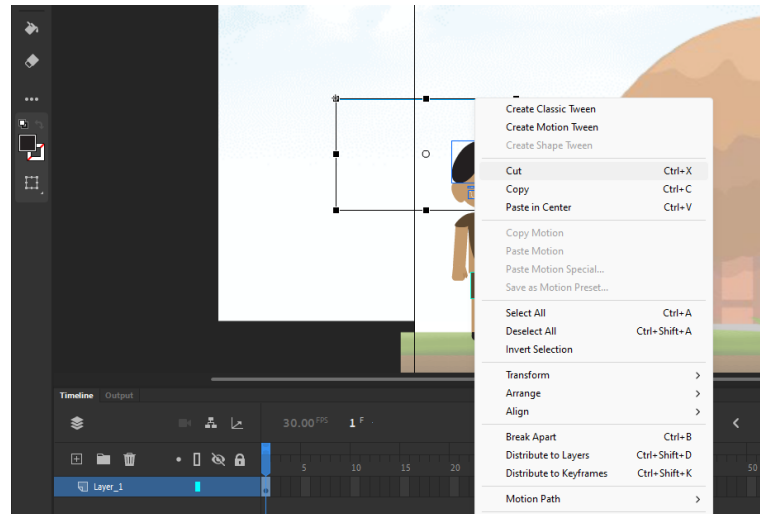
15. Ubah namanya menjadi KarakterS dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK



Gambar 2.15 Hasil Convert to symbol karakter

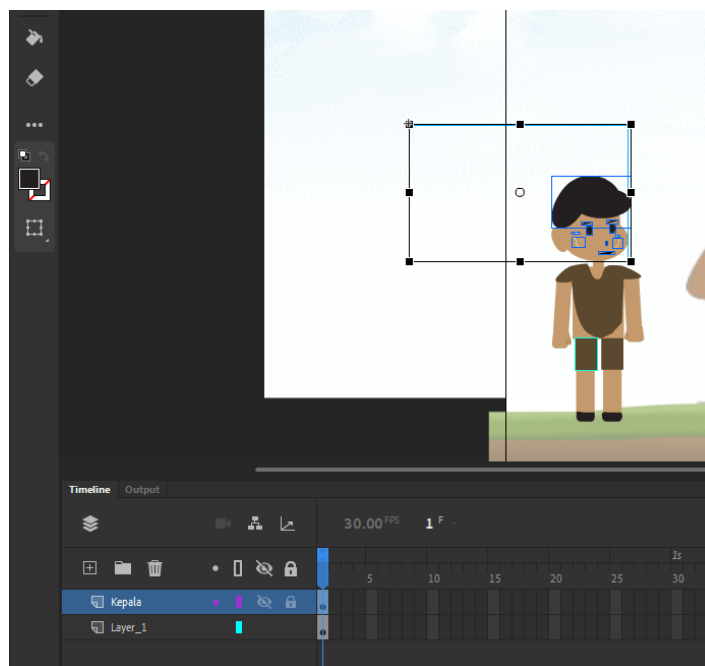


16. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



Gambar 2.16 Hasil select bagain kepala dan cut

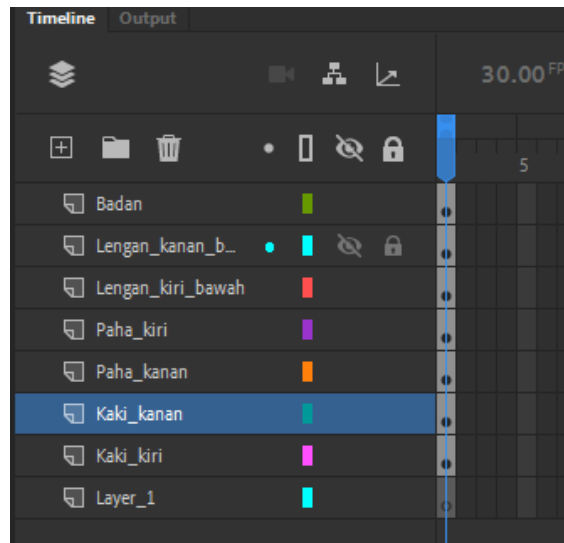
17. Buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V. Lanjutkan dengan bagian tubuh lainnya.



Gambar 217 Hasil Paste in Place ke layaer kepala

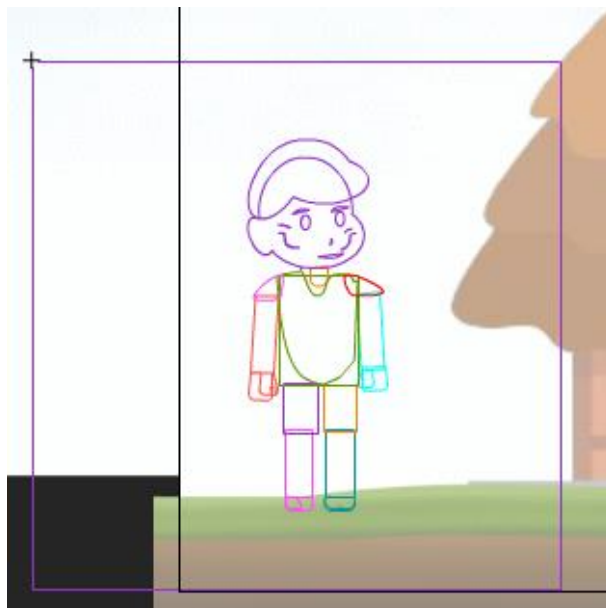


18. Lakukan juga pada bagian tubuh lainnya



Gambar 2.18 Hasil cut dan paste bagian tubuh

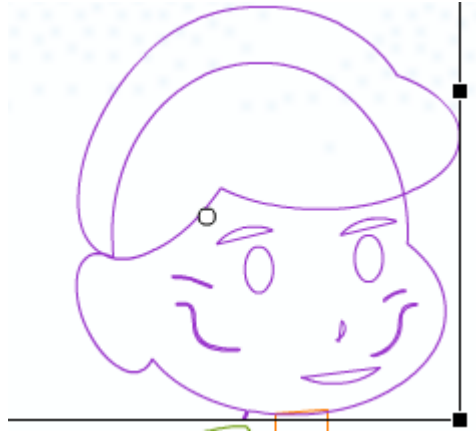
19. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



Gambar 2.19 Hasil Show All Layers as Outline

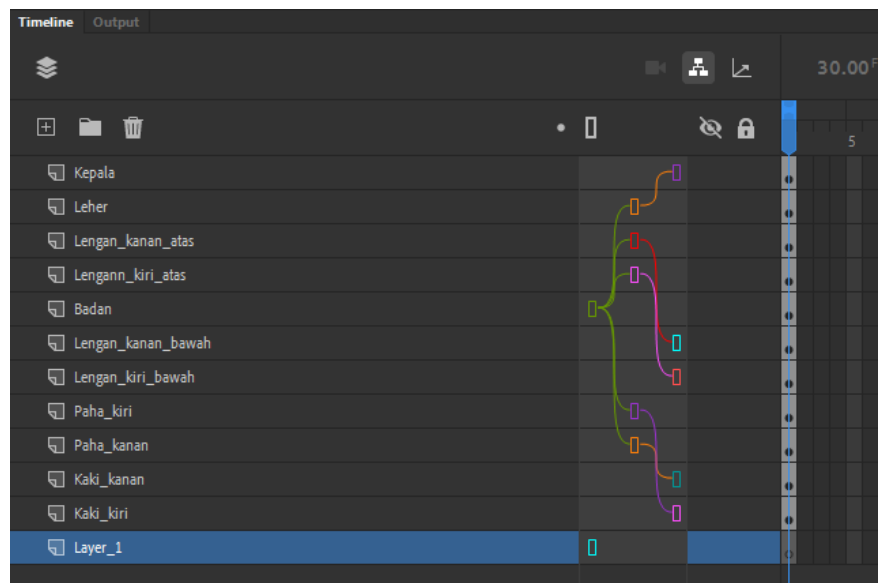


20. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala lakukan ke bagian tubuh lain.



Gambar 2.20 Hasil menggeser titik putar

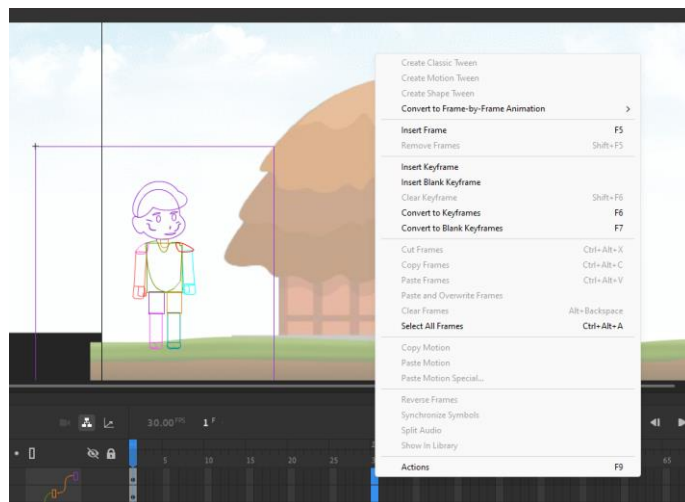
21. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.21 Hasil menyambungkan layer

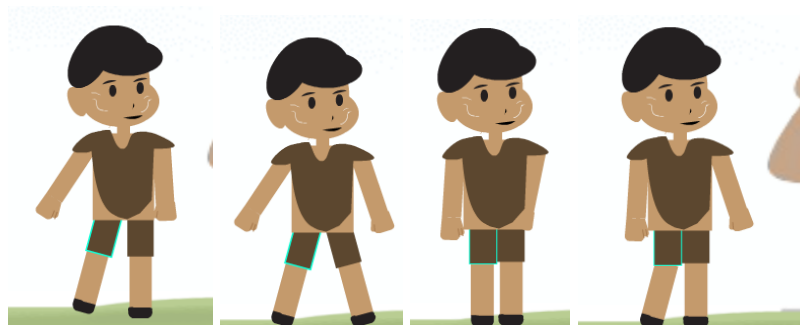


22. Klik Blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe



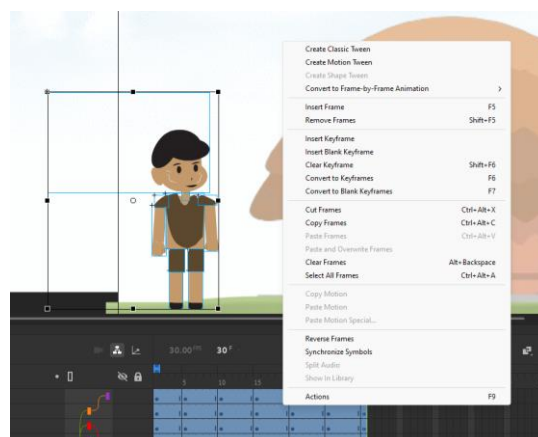
Gambar 2.22 Hasil insert keyframe semua layer di frame 30

23. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20,25.



Gambar 2.23 Hasil insert keyframe di frame 10, 15, 20,25

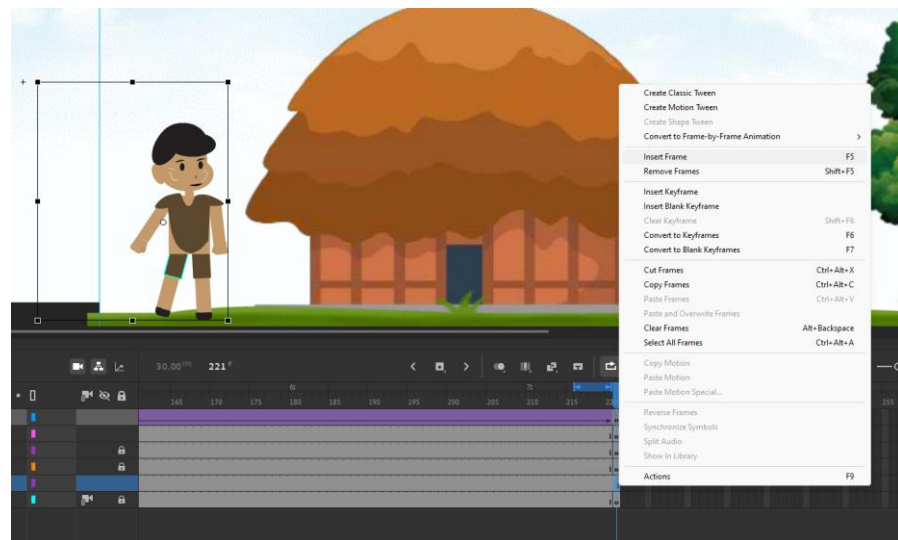
24. Blok semua frame di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.24 Hasil Create Classic Tween

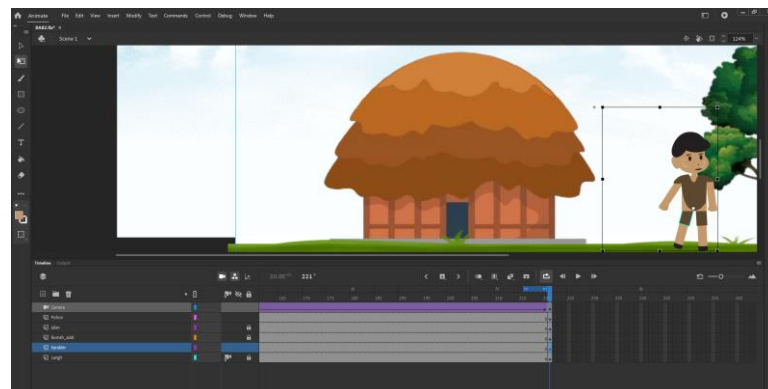


25. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Charakter' kemudian pilih Insert Keyframe



Gambar 2.25 Hasil Insert Keyframe

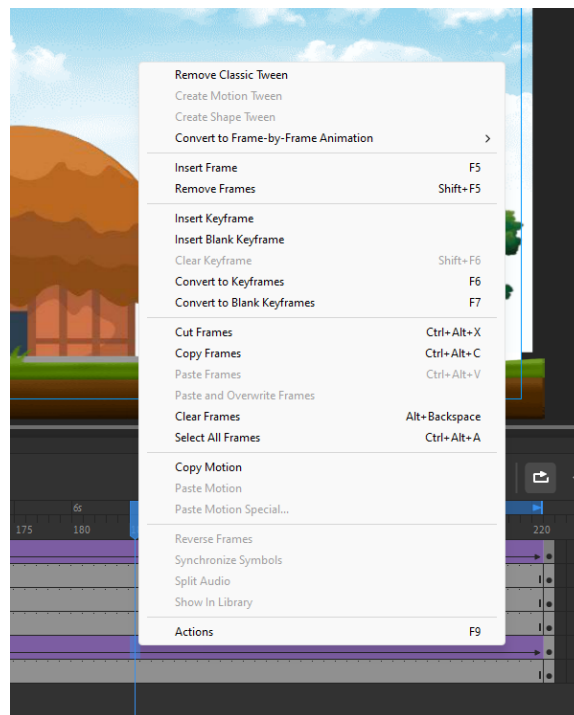
26. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.26 Hasil mengubah posisi karakter ke kanan

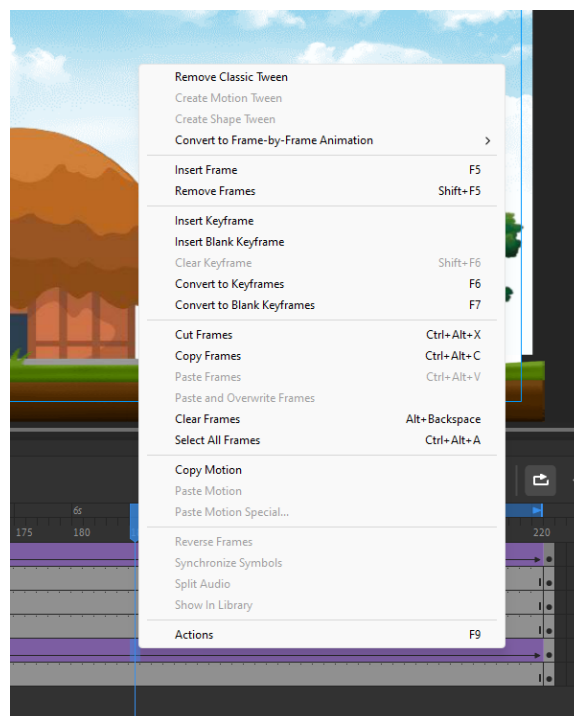


27. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer ‘Charakter’, kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.20 Hasil Crate Classic Tween

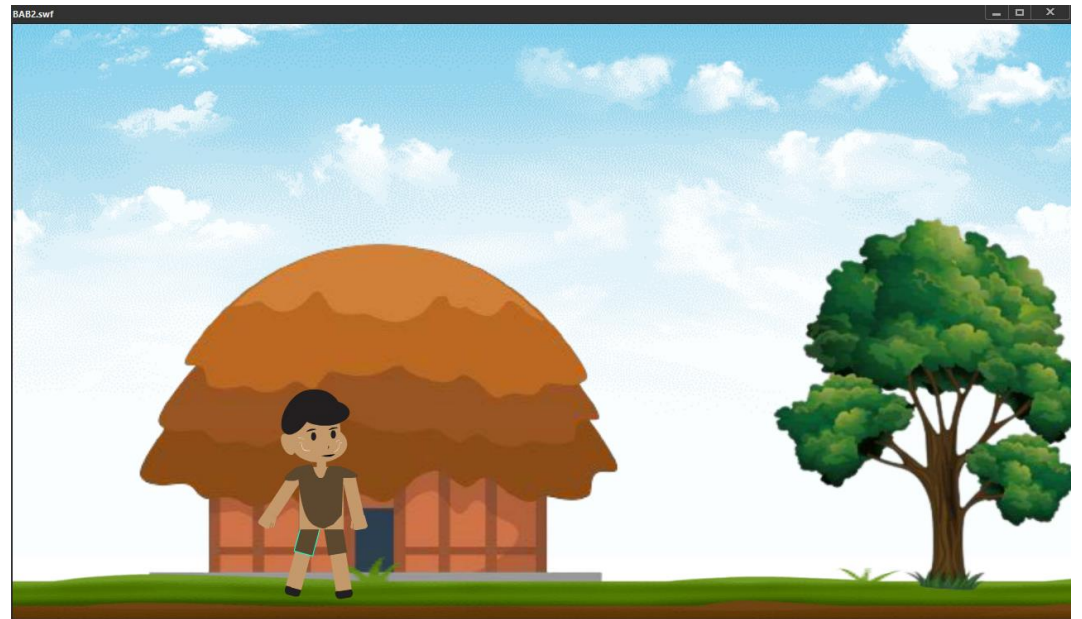
28. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer ‘Charakter’, kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.20 Hasil Crate Classic Tween



29. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.20 Hasil animasi