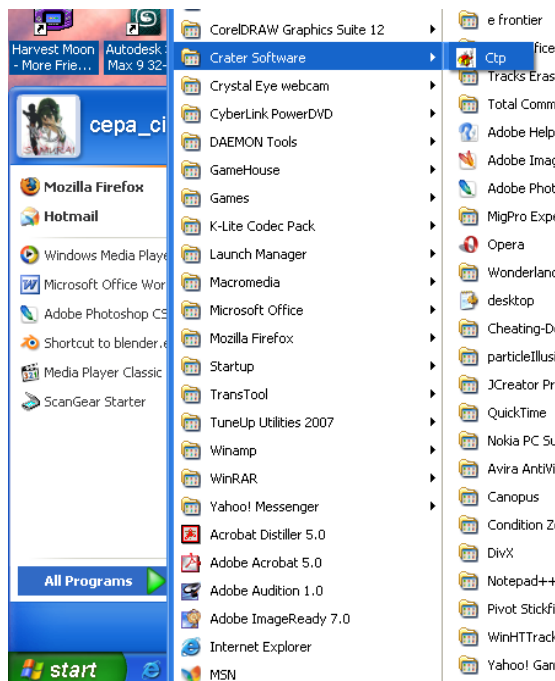


## PENGENALAN CTP Pro 1.8

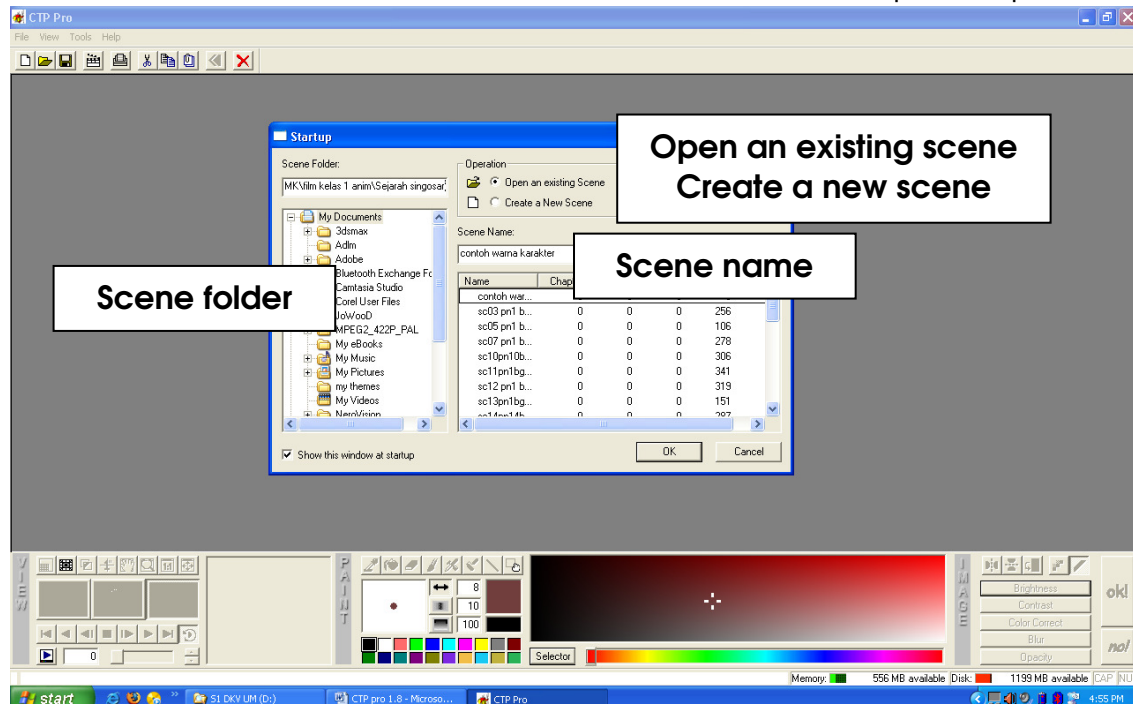
CTP Pro versi 1.8 merupakan software pembuatan animasi dua dimensi yang menggunakan teknik animasi tradisional/ frame by frame. Panel-panel yang disediakan CTP Pro sama seperti pada Macromedia Flash MX. Hanya saja Flash jauh lebih lengkap. Untuk pertemuan kali ini mari kita membahas pembuatan animasi dua dimensi dengan menggunakan CTP.

Langkah pertama yang kita lakukan adalah menginstal CTP pada komputer anda sebelum digunakan.

Kemudian pada komputer anda klik start → crater software → klik CTP seperti pada gambar di bawah ini.



Secara otomatis CTP telah dibuka dan akan muncul tampilan seperti ini.



**Scene folder** digunakan untuk melihat tempat file / project yang anda buat/ simpan.

**Open an existing scene** digunakan untuk memuka file CTP yang anda simpan.

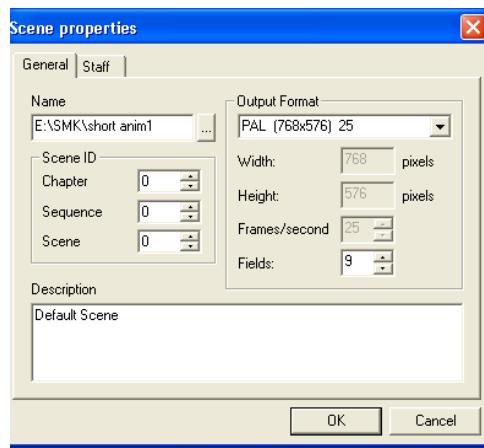
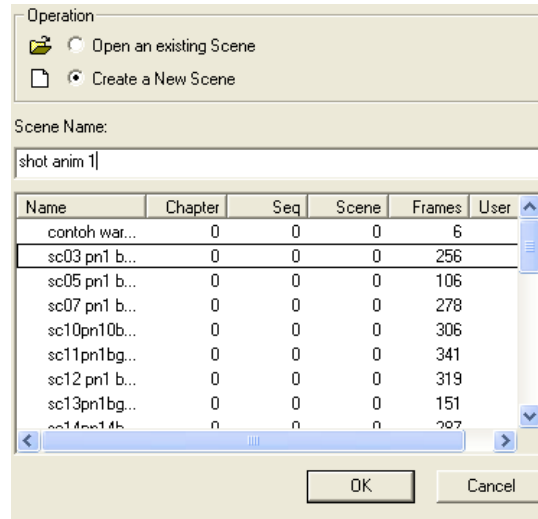
**Create a new scene** digunakan untuk membuat project/ file baru.

**Scene name** digunakan untuk memberi nama file CTP anda.

## MEMBUAT LEMBAR KERJA/ PROJECT BARU DENGAN CTP

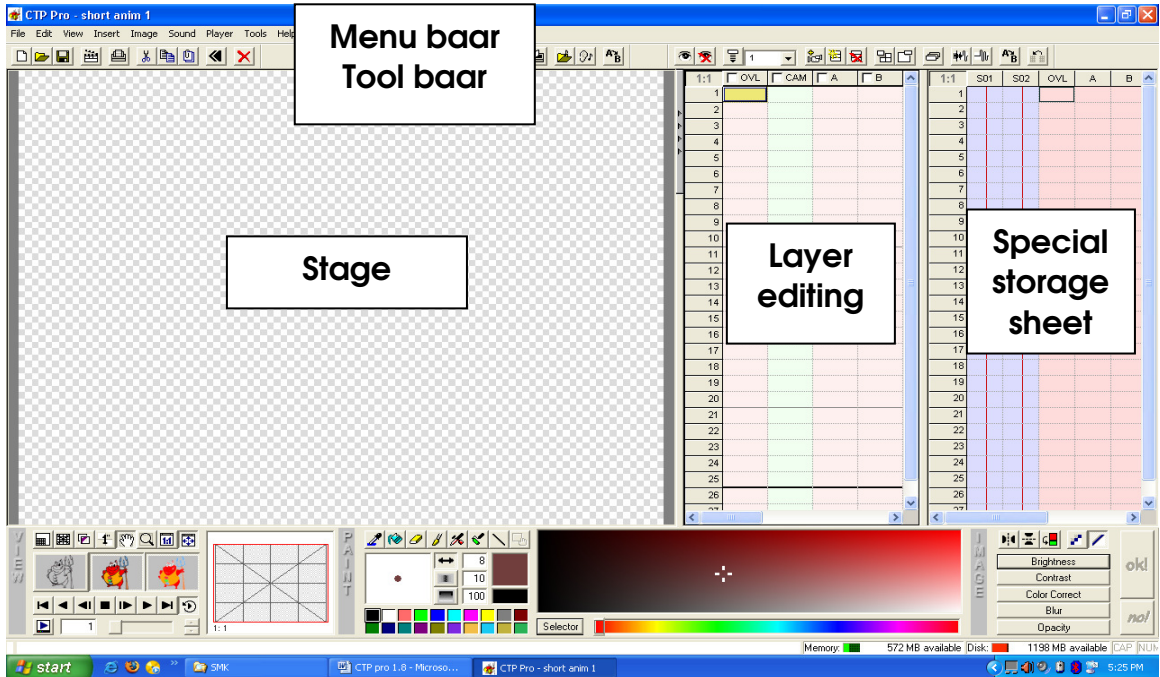
Caranya:

1. Klik **create a new scene**
2. Pada scene name beri nama misalkan *short anim 1*
3. Klik OK
4. Muncul **scene properties**
5. Klik tanda kotak kecil disamping name
6. Tentukan dimana anda ingin menyimpan file anda. Misalkan saya menyimpan file di data *E:\SMK\short anim 1*
7. Pada output format kita gunakan ukuran **PAL (768x576) 25** frame



8. Isi **field** dengan ukuran 9
9. Klik OK

10. Maka akan muncul tampilan seperti ini



**Menu baar dan tool baar** adalah tool-tool yang disediakan CTP.

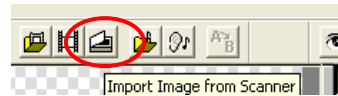
**Stage** adalah area dimana kita akan melakukan pengeditan gambar.

**Layer editing** adalah layer atau kolom-kolom yang berisi gambar-gambar yang sudah atau yang akan diedit.

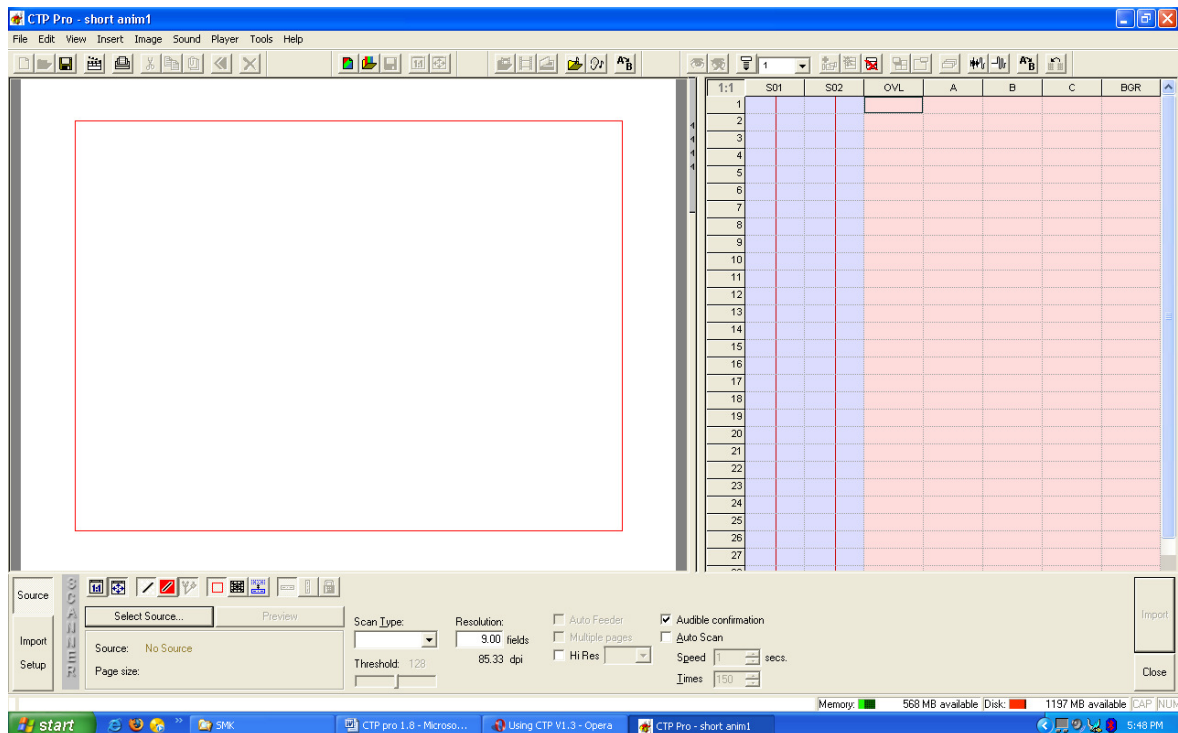
**Special storage sheet** adalah layer yang berisi gambar-gambar master yang tidak diedit/ hasil scan.

## IMPORT GAMBAR DARI SCANNER KE CTP






1. Klik **import image from scanner**



2. Maka muncul tampilan seperti di bawah ini



3. Pada stage terdapat garis merah yang berbentuk kotak bernama clip rect. Garis ini berguna untuk membatasi besar gambar yang diimport. Maksimalkan besar garis agar ukuran gambar mejadi maksimal.

4. Aktifkan **field chart** , **transparency**, , **show checkerboard**  **fit to window**  , centang auto scan (sesuai kebutuhan anda)

5. Klik **import** (yang terletak diatas tombol close)

6. Jangan lupa pasang scanner ke komputer anda

7. Masukkan gambar yang ingin anda scan ke scanner

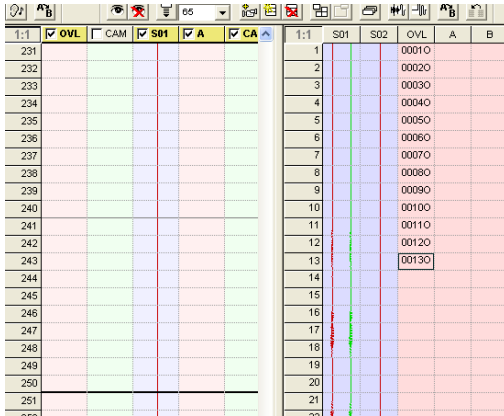
8. Preview gambar → import

9. Lakukan langkah nomor 6 dan 7 berulang-ulang sesuai banyak gambar yang ingin anda scanner

10. Save pekerjaan anda setiap 5 menit sekali

11. Bila scan gambar telah selesai klik close

12. Tampilan akan kembali seperti semula. Gambar yang discan tersimpan di **layer special storage sheet**.



13. Untuk mengcopy gambar dari special storage sheet ke layer editing caranya, blok dan drag gambar yang berada di kolom **OVL** special storage sheet ke kolom OVL layer editing.

14. Atur masing-masing gambar sesuai layer yang telah disediakan. Berikut adalah fungsi dari masing-masing layer editing.

**SO1:** untuk suara/ sound effect/ dubbing 1

**SO2:** untuk suara/ sound effect/ dubbing 2

**OVL:** untuk foreground

**A:** untuk meletakkan bagian tubuh misalnya mata

**B:** untuk meletakkan bagian tubuh misalnya mulut

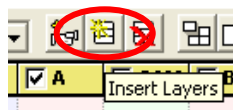
**C:** untuk meletakkan bagian tubuh misalnya kepala

**D:** untuk meletakkan tubuh/ tangan/ kaki dsb

**BGR:** untuk meletakkan background

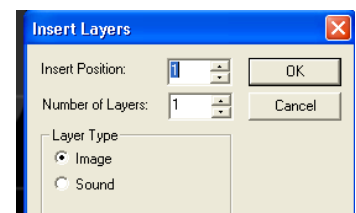
Jadi semakin depan letak layernya maka posisi gambar yang diatur semakin depan. Misalnya letak layer mata di depan layer kepala.

Jika layer untuk mengedit kurang jumlah kolomnya maka anda dapat menambahkan layer baru sesuai dengan kebutuhan dengan cara,




klik **insert layer** maka muncul kotak seperti ini.

**Insert position** adalah posisi kolom dimana anda akan meletakkan layer baru. Misalnya layer baru akan diletakkan di samping kolom ketiga maka

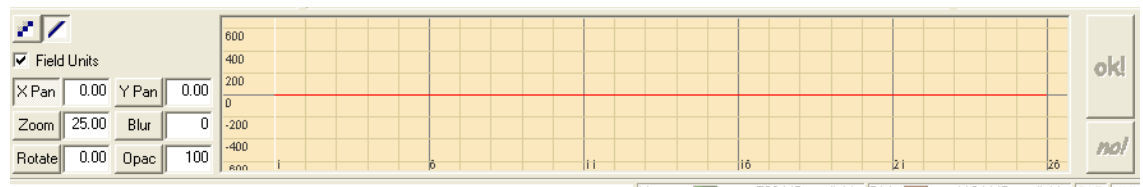


angka 1 diganti dengan angka 3. **Number of layer** adalah banyaknya layer yang ingin ditambah. Misalnya anda perlu 3 layer baru. Maka angka 1 diganti dengan angka 3.

**Layer type** adalah tipe/jenis layer yang ingin anda tambah. Misalnya anda ingin menambah layer yang dapat diisi dengan gambar, maka pilih image. Jika ingin menambah layer yang bisa diisi dengan suara maka pilih sound. Lalu klik OK.

Insert layer camera  untuk menambah layer. Layer camera ini fungsinya untuk menimbulkan efek-efek seperti zoom in, zoom out, rotasi, panning background.

Bila layer CAM di klik maka akan muncul tampilan seperti ini.



X Pan dan Y Pan digunakan untuk menggeser object yang kita edit.

Zoom digunakan untuk memperbesar/ memperkecil object.

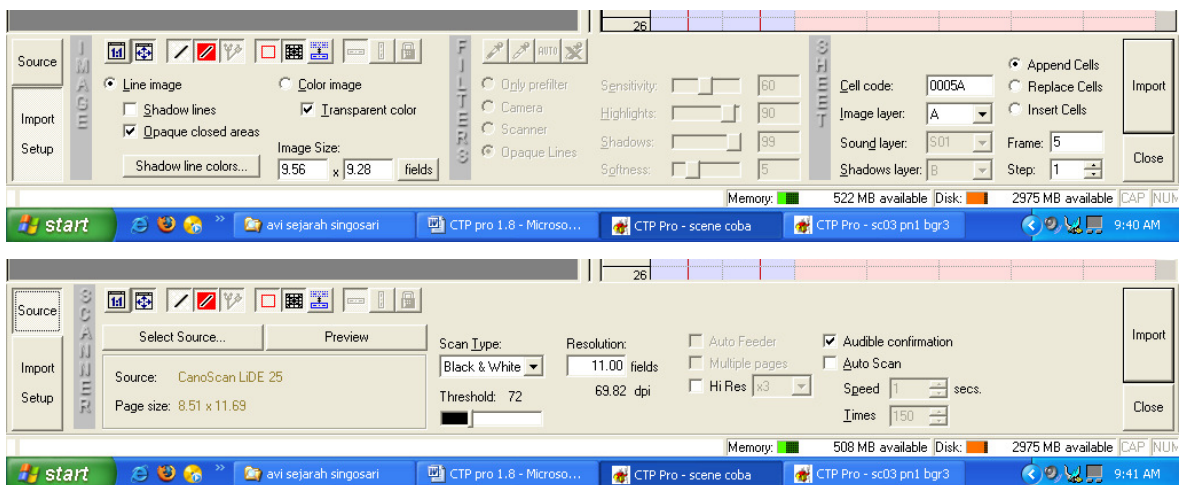
Rotate untuk merotasi object.

Blur untuk menimbulkan efek blur pada object yang diedit.

Opac untuk mengatur opacity/ tingkat ketransparanan object.

15. Atur hingga posisi/ susunan gambar pada masing-masing layer benar.

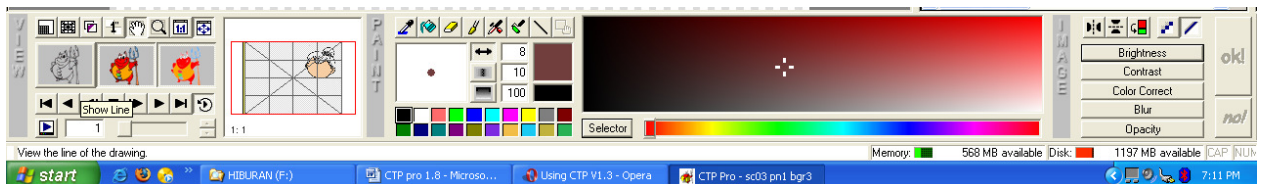
16. Aturlah Source dan import set up seperti di bawah ini








## PENGEDITAN GAMBAR DAN GERAKAN

1. Hal pertama yang akan kita lakukan adalah mewarna gambar. Berikut adalah tools yang akan kita gunakan. Tools ini terletak dibawah stage.




**Show line outline**  digunakan untuk menampilkan dan mengedit pada stage.


**Show line and color**  digunakan untuk menampilkan outline dan warna serta untuk mengedit outline dan warna pada stage.

**Show color**  digunakan untuk menampilkan warna dan mengedit gambar tanpa outline.

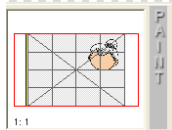
**Show full size**  digunakan untuk memaksimalkan ukuran stage.

**Field chart**  digunakan untuk menampilkan garis yang nantinya digunakan untuk patokan dalam mengukur posisi.

**Reference layers**  digunakan untuk mentransparan frame yang satu dengan yang lain.

**Pan**  digunakan untuk menggeser stage ketika stage di perbesar/ di zoom.

**Zoom**  digunakan untuk memperbesar tampilan stage.



digunakan untuk melihat stage secara keseluruhan.

**Get color**  digunakan untuk mengambil warna/ mengambil contoh warna yang digunakan untuk mewarna gambar.

**Fill**  digunakan untuk menuangkan warna pada gambar. Warna yang dihasilkan blank.




Jika ingin menggunakan warna gradient klik view → show **tool options** → muncul kotak **fill tool** → pilih gradient **fill type** → misalnya saya pilih cartesian → tekan **alt** pada keyboard anda → drag dari atas ke bawah atau sebaliknya sesuai dengan keinginan.

Untuk menghilangkan fiil tool klik view → **hide tool options**.

**Erase**  untuk menghapus object yang diedit.

**Brush** , **air brush** , **color brush**  mewarna gambar.

**Line**  digunakan untuk membuat line pada stage atau menyambung outline yang bocor ketika diedit.



2. Langkah kedua yang kita lakukan adalah menyusun frame sesuai dengan gerakan.

Jika gerakan sudah benar maka kita atur timenya. Caranya tiap gerakan dicopy sesuai dengan yang kita inginkan. Misalkan saya ingin mengcopy gerakan 1 sampai 5 masing-masing 3 frame.

Blok gerakan 1 sampai 5 lalu klik angka 1 di dekat repeat cells

 ganti dengan angka 3. maka masing-masing gerakan akan dicopy sebanyak 3 kali.

Jika hanya gerakan 6 dicopy sebanyak 5 frame . caranya klik gerakan ke 6 kemudian ganti angka 1 dengan angka 6. (sebaiknya sesuaikan dengan timing yang anda inginkan).

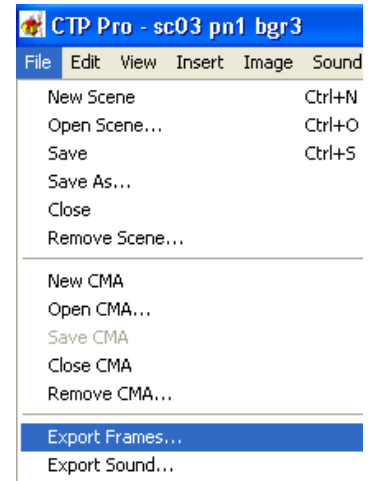
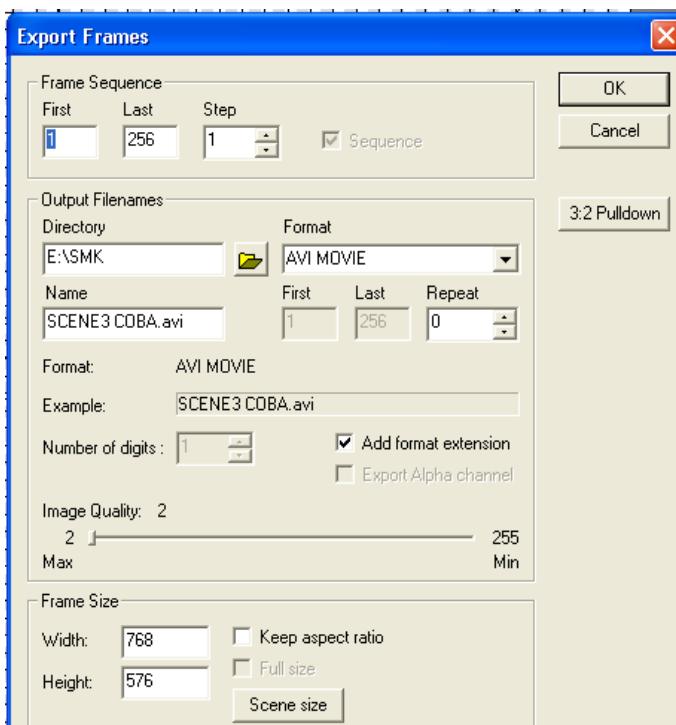
3. Jika object sudah diedit maka kita tekan tombol play untuk melihat

hasilnya.  as the player.

## EXPORT FILE AVI (PROSES RENDERING)

Setelah melalui tahap pengeditan dan pengaturan timing untuk selanjutnya kita menginjak tahap rendering file.

1. Klik file → export frames
2. Muncul tampilan seperti ini



Pada Frame Sequence first diisi mulai frame berapa kita akan merender, last diisi sampai frame berapa kita akan merender frame.

Pada Output Filenames directory ditentukan dimana kita akan meletakkan hasil renderan (klik folder kuning lalu tentukan dimana anda akan menyimpan file), format diisi dengan AVI MOVIE, name diisi dengan nama file hasil render misalkan scene1 panel2 bgr1.

Image Quality dibuat maximal agar gambar hasil render tidak pecah.

Frame Size gunakan ukuran seperti gambar diatas.

Centang Keep aspect ratio.

3. Tekan OK → tunggu hingga proses rendering tahap 1 selesai.



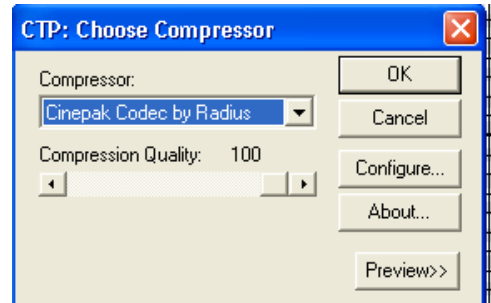
4. Muncul tampilan seperti gambar berikut.

Compressor ganti dengan intel indeo@video 4.5 atau disesuaikan dengan kebutuhan anda.

Compression Quality maximalikan

menjadi 100%. Jika ingin melihat hasil render untuk sementara tekan preview. Lalu OK.

5. Anda lihat hasil rendering yang berbentuk AVI movie. Play dengan menggunakan Wondos Media Player/ Quicktime/ Media Player Classic.



\*\*\* SELAMAT MENCOBA \*\*\*