



TUGAS PERTEMUAN: 2

CAMERA MOVEMENT & LAYAR PARENTING

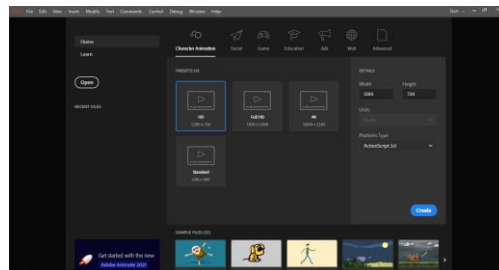
NIM	:	1818002
Nama	:	Joao Baptista De Carvalho Gama
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Nama Baju Adat (Provinsi-Indonesia Timur/Tengah/Barat)
Referensi	:	Contoh : https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg

1.1 Tugas 2 : Judul Tugas 2

Buat langkah-langkah Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

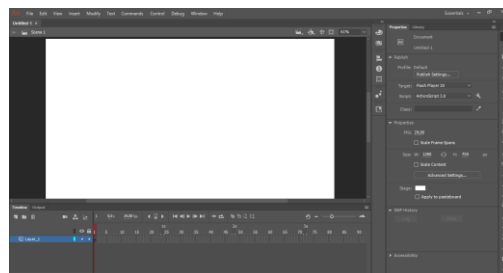
A. Camera Movement

1. Buka aplikasi *Adobe Animate CC*, lalu pilih *preset HD* dan *platform* menggunakan *Action Script.3.0*.



Gambar 2.1 Membuka Adobe Animate

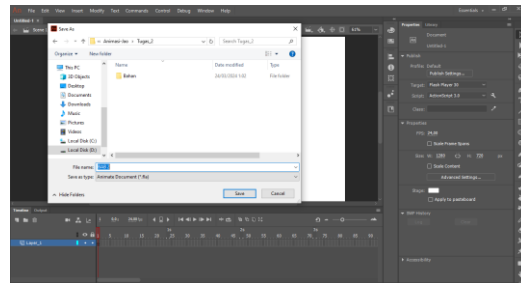
2. Buka menu *File + New (Ctrl + N)* untuk membuat dokumen baru.



Gambar 2.2 Membaut Dokumen

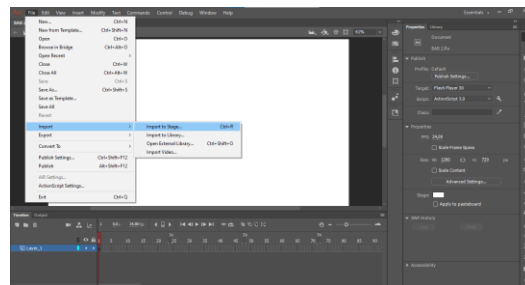


3. Selanjutnya lakukan penyimpanan untuk projectnya.



Gambar 2.3 menyimpan Project

4. Lalu pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimpor bahan.



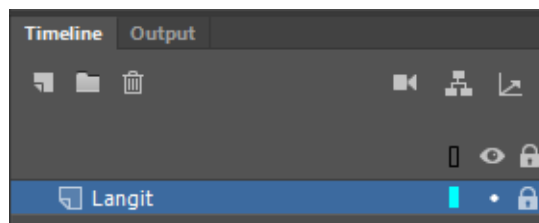
Gambar 2.4 Import Bahan

5. Selanjutnya sesuaikan ukuran background langit engan ukuran frame menggunakan *Free Transform Toll (Q)*.



Gambar 2.5 Menyesuaikan Ukuran

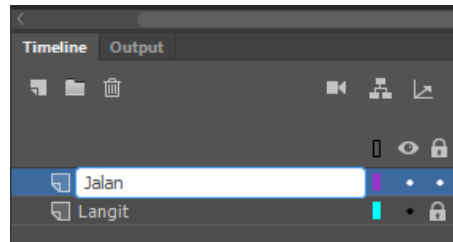
6. Ubah nama *layer 1* menjadi 'Langit', kemudia kunci *layer*.



Gambar 2.6 Layer langit

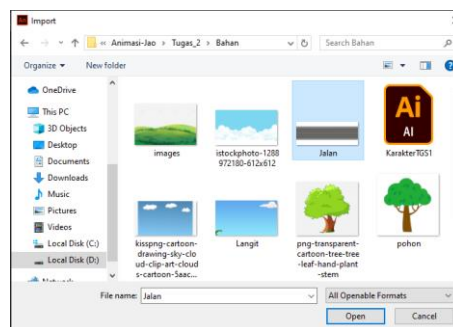


7. Buat layer baru dengan pilih *New Layer* dan ganti menjadi 'Jalan'.



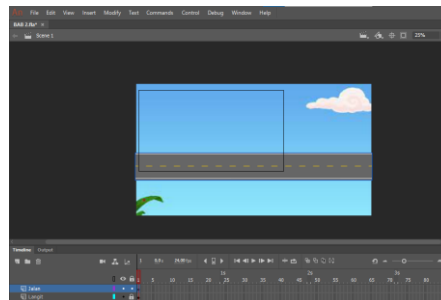
Gambar 2.7 Layer Jalan

8. Selanjutnya pilih *Import > Import to Stage*, pilih file gambar 'Jalan.Png', lalu klik Open.



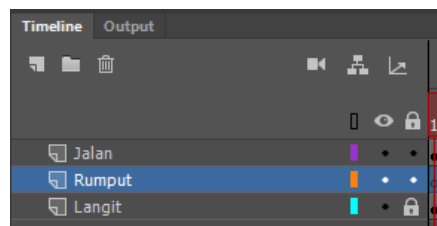
Gambar 2.8 Import Gambar

9. Pastikan layer 1 pada jalan sudah di klik, dan sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2.9 Layer Jalan

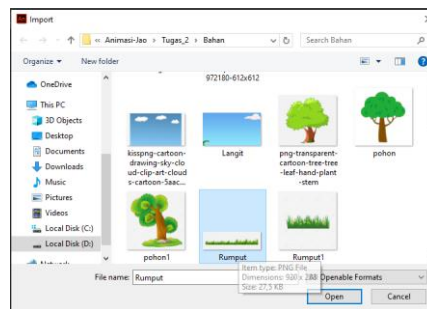
10. Selanjutnya buat lagi *Layer* baru dengan nama Rumput, dan letakan dibawah layer jalan.



Gambar 2.10 Layer Rumput



11. Tambahkan gambar rumput dengan cara *Import > Import To Stage*, lalu klik Ok.



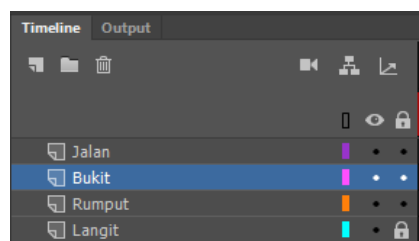
Gambar 2.11 Import Gambar Rumput

12. Selanjutnya sesuaikan gambar rumput dengan beberapa bahan yang ada di project dengan bantuan *Free Transform Tool (Q)*.



Gambar 2.12 Menyesuaikan Gambar Rumput

13. Tambahkan layer baru lalu ubah namanya menjadi “Bukit”.



Gambar 2.13 Layer Bukit

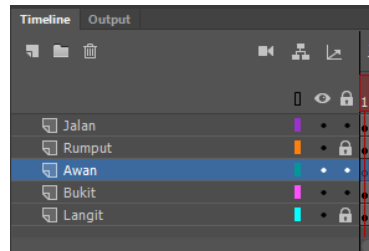
14. Lalu Import gambar bukit.png dengan cara *Import > Import To Stage*, setelah itu sesuaikan posisi bukit dengan tekan *Free Transform Tool (Q)*.



Gambar 2.14 Import gambar

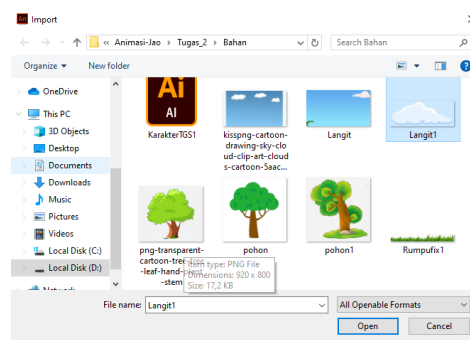


15. Tambahkan layer baru ganti nama menjadi “Awan”.



Gambar 2.15 Layer Awan

16. Selanjutnya Import gambar dengan *Import > Import To Stage*, pilih ‘awan.png’ lalu klik Open.



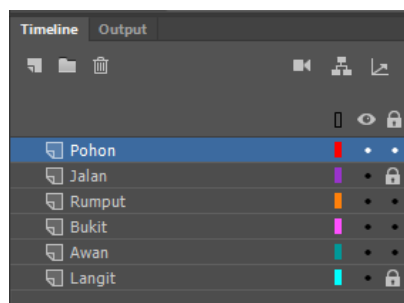
Gambar 2.16 Import Gambar

17. Sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.17 Menyesuaikan gambar

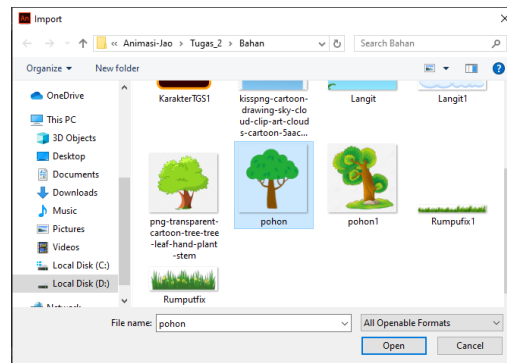
18. Buat layer baru, ganti nama menjadi ‘Pohon.png’



Gambar 2.18 Layer Pohon

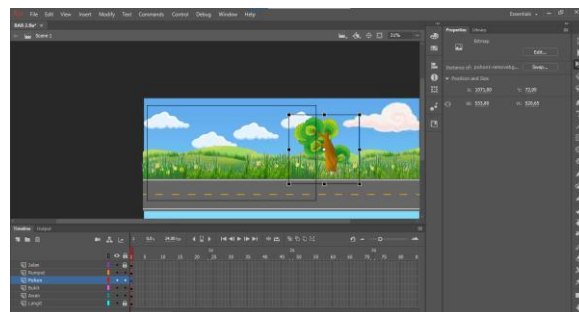


19. Lalu *Import* gambar pohon.



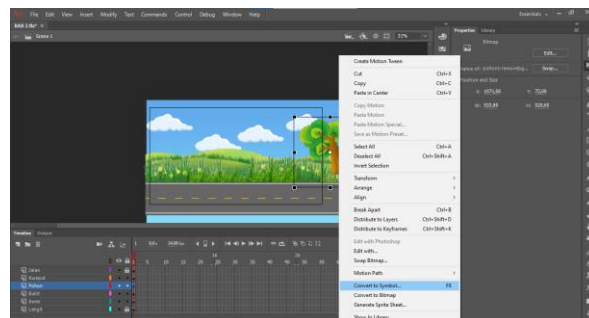
Gambar 2.19 Import Gambar

20. Sesuaikan posisi ukuran pohon tersebut, seperti dibawah ini.



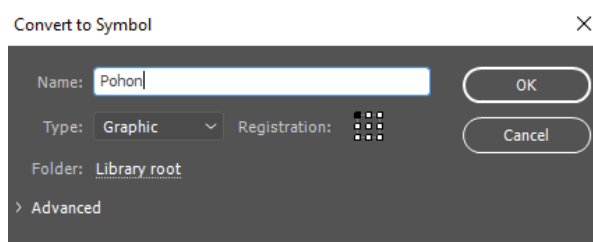
Gambar 2.20 Menyesuaikan gambar

21. Klik kanan 'pohon' pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 2.21 Convert to Symbol

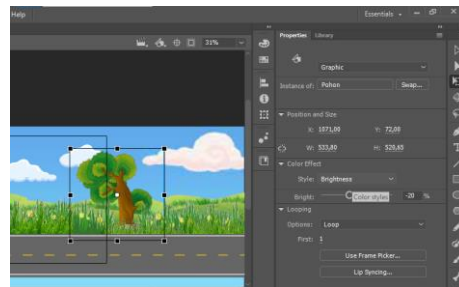
22. Ganti nama menjadi 'Pohon' dan ganti type dengan *Graphic*.



Gambar 2.22 Merubah Type

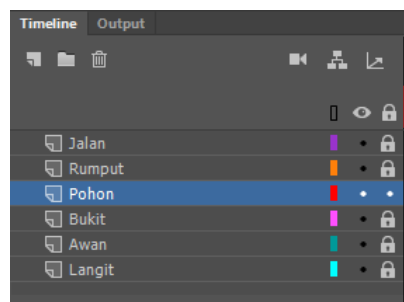


23. Selanjutnya klik pohon, pergi ke *Properties* Cari *Effect* dan ubah *style* menjadi *Brigh* ke -20%.



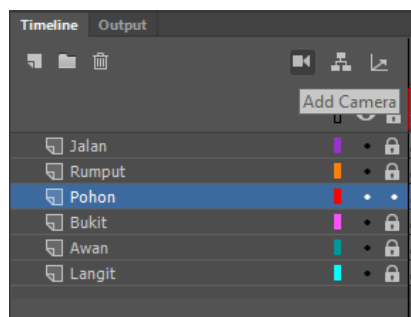
Gambar 2.23 Merubah Style

24. Kemudian kunci layer kecuali layer pohon.



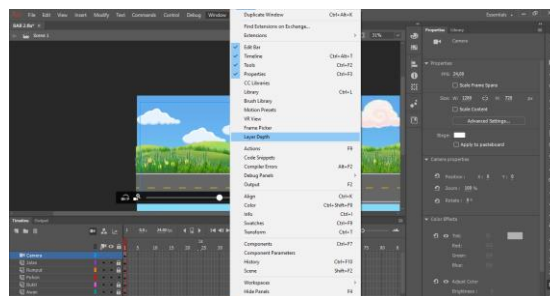
Gambar 2.24 Kunci layer

25. Kemudian *klik camera* maka *layer camera* akan muncul.



Gambar 2.25 Layer kamera

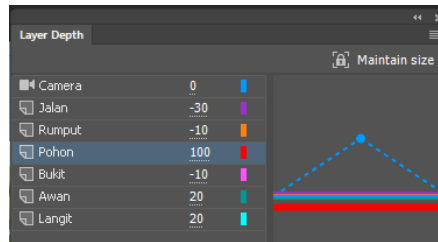
26. Selanjutnya klik Windows dimenu bar, pilih *Layer Depth*.



Gambar 2.26 Mengubah layer depth

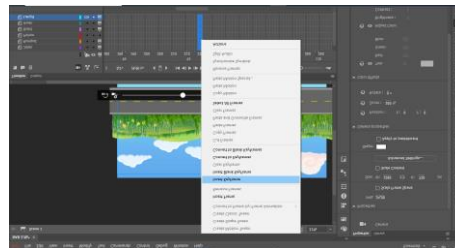


27. Selanjutnya isikan *layer depth* seperti gamabr dibawah ini.



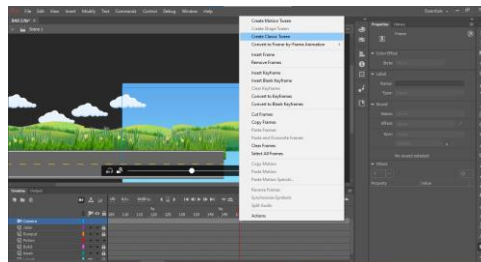
Gambar 2.27 Nilai layer depth

28. Kemudian Klik *Attach* pada layer 'Langit' agar tetap berada di tempat saat *Camera* digunakan, selanjutnya *block frame* semua layer detik 9 atau *frame* 215, klik kanan pilih *Insert keyframe*.



Gambar 2.28 Insert Keyframe

29. Kemudian arahkan kursor ke tengah halaman tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan *Shift*. Lalu klik *frame* mana saja antara *frame* 1-215 dilayer kamera, lalu klik kanan pilih create *Classic Tween*.



Gambar 2.29 Classic Tween

30. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan animasi.

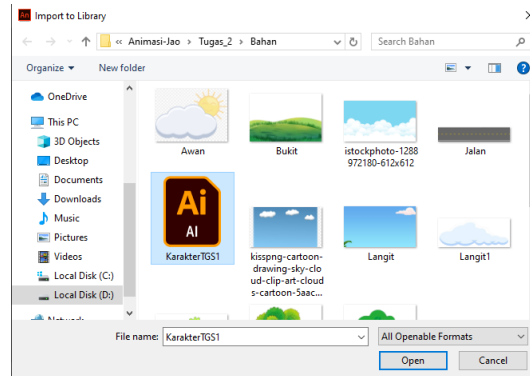


Gambar 2.30 Menjalankan Animasi



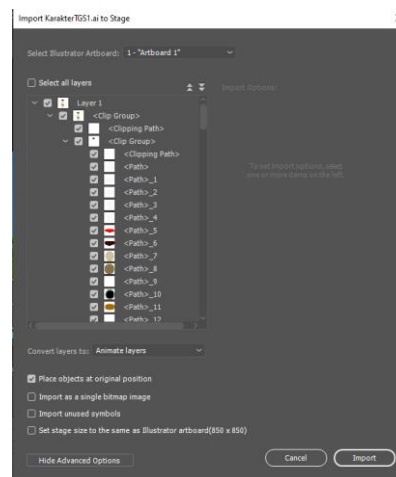
B. Layer Parenting

1. Langkah pertama *Import* karakter, cara *Import* > *Import to Stage*, pilih ‘karakter’, lalu klik *Open*.



Gambar 2.31 Import Karakter

2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



Gambar 2.32 Jendela Import

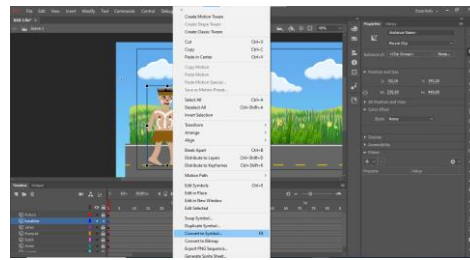
3. Buka *Layer Depth*, lalu ubah nilai *Depth Layer* pada ‘Karakter’.



Gambar 2.33 Layer Depth

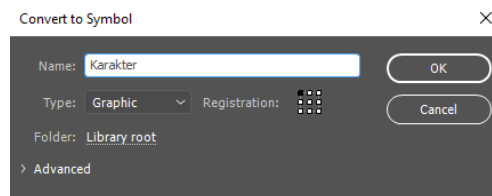


4. Klik *frame 1* layer 'Karakter' kemudian klik kanan pada gambar karakter, lalu pilih *Convert To Symbol*.



Gambar 2.34 Convert to Symbol

5. Kemudian pada *Convert* ubah namanya menjadi karakter dan ubah *Graphic*, kemudian klik Ok.



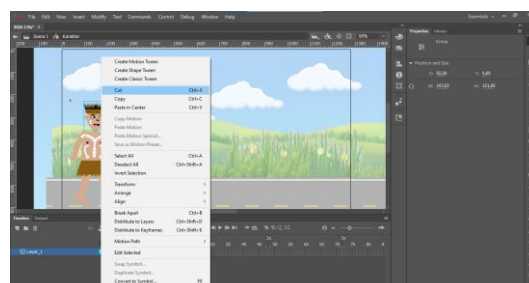
Gambar 2.35 Merubah nama Convert

6. Selanjutnya *double klik* pada karakter tersebut, untuk memisahkan bagian badan karakter menjadi *layer* terpisah.



Gambar 2.36 Memisahkan bagian karakter

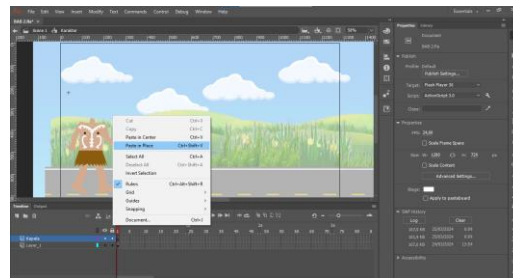
7. Klik kepala, klik kanan pilih cut.



Gambar 2.37 Melakukan Cut Karakter

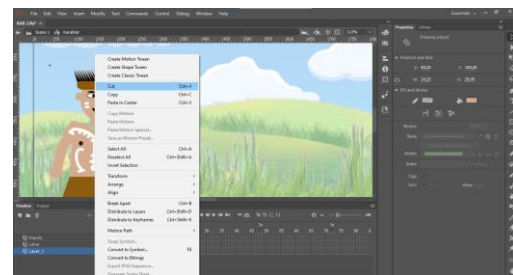


8. Buat *layer* baru beri nama ‘kepala’ untuk menampung objek kepala, dan klik kanan pilih *Paste in Place*.



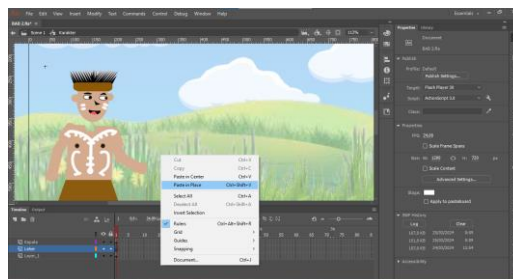
Gambar 2.38 Layer Baru

9. Lakukan *Cut* dibagian leher.



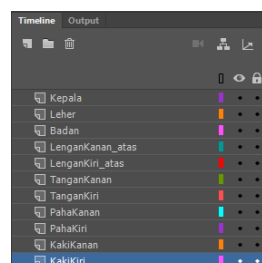
Gambar 2.39 Memotong Bagian Leher

10. Buat *new layer* beri nama ‘leher’ dan *Paste Place*.



Gambar 2.40 Layer Leher

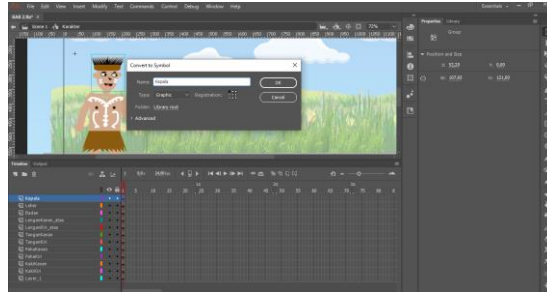
11. Lakukan hal sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam *layer* yang berbeda.



Gambar 2.41 Hasil bagian potongan tubuh

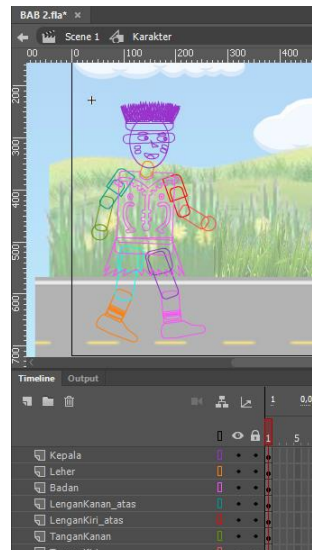


12. Selanjutnya klik kanan pada objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah type, dan lakukan hal yang sama ke bagian semua tubuh lainnya.



Gambar 2.42 Convert to Symbol

13. Klik *Show All Layer as Outline*, agar mempermudah menggeser titik perputaran ke tempat lainya.



Gambar 2.43 Menampilkan Outline

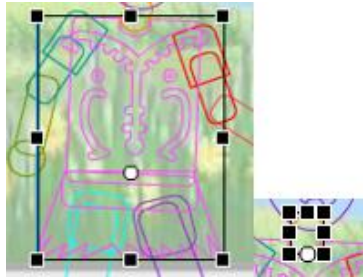
14. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)*, untuk menggeser titik putar.



Gambar 2.44 Menggeser titik objek Kepala



15. Kemudian titik putar Leher dan Badan.



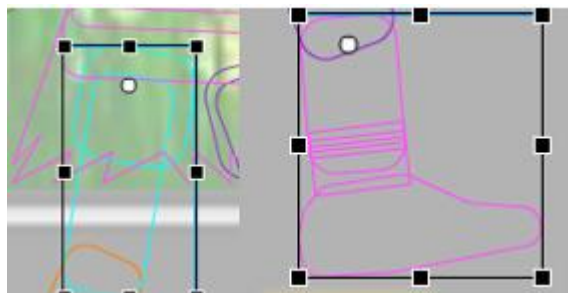
Gambar 2.45 Menggeser titik Karakter

16. Titik putar LenganKiri_Atas, LenganKanan_atas, LenganKiri_Bawah, dan LenganKanan_Bawah.



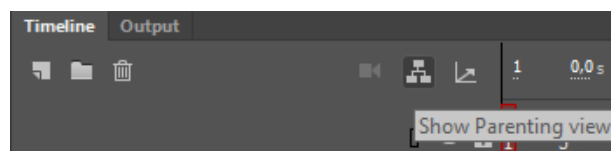
Gambar 2.46 Menggeser titik Karakter

17. Titik pusat KakiKiri_Atas, KakiKanan_Atas, KakiKiri_Bawah, dan KakiKanan_Bawah.



Gambar 2.47 Menggeser titik Karakter

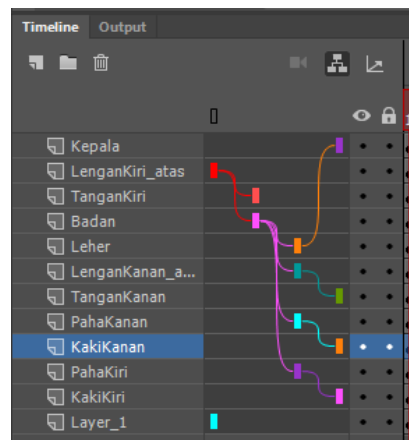
18. Klik *Show Parenting View*.



Gambar 2.48 Show Parenting View

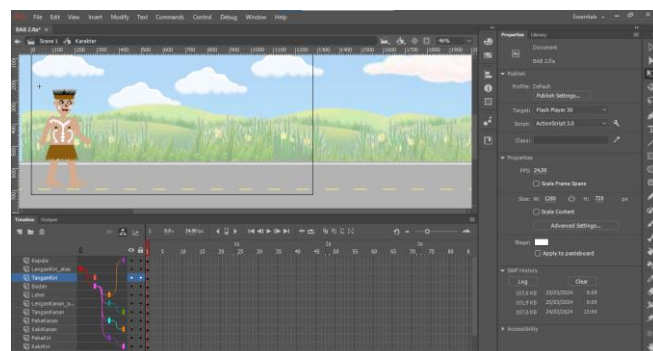


19. Kemudian sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan *drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan layer anggota lainnya.



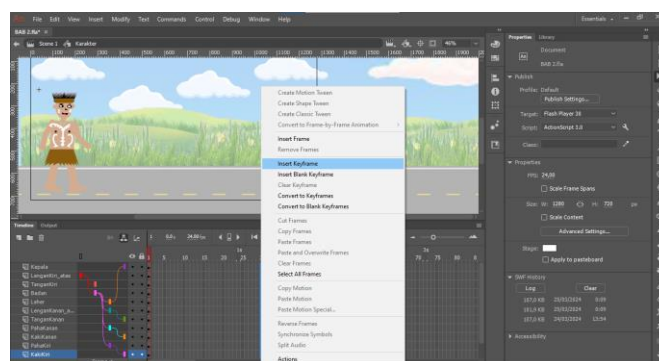
Gambar 2.49 Menambungkan semua layer Karakter

20. Ubah posisi pada *Frame 1* dengan sesuai kreatifitas masing – masing, diseluruh *Frame 1* dengan menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 2.50 Merubah posisi Karakter

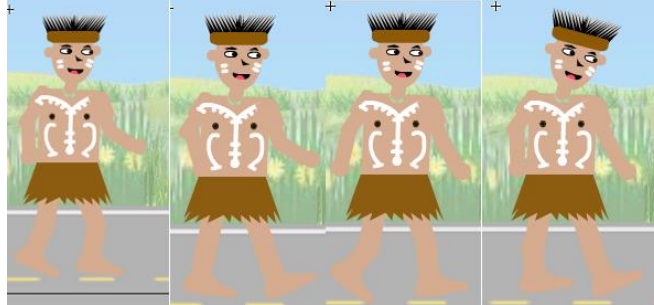
21. Kemudian *Blok Frame 30* semua layer, klik kanan *Insert Keyframe*.



Gambar 2.51 Menambahkan Insert Keyframe

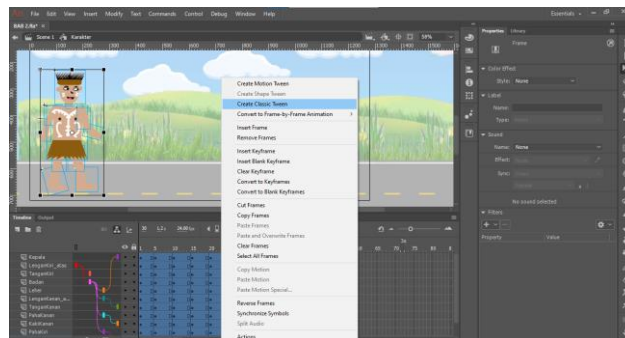


22. Kemudian *Blok Frame 5* semua *Layer*, kemudian *Insert Keyframe*, kemudian ubah gerakan karakter. Dan lakukan hal yang sama pada *Frame 10, 15, 20, 25*.



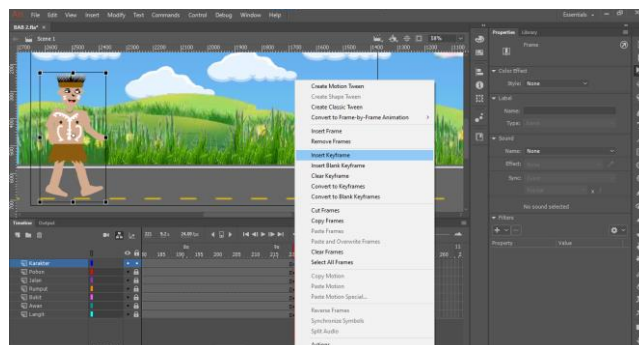
Gambar 2.52 Merubah posisi Karakter

23. Selanjutnya blok semua *Frame* disemua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.53 Menambahkan Classis Tween

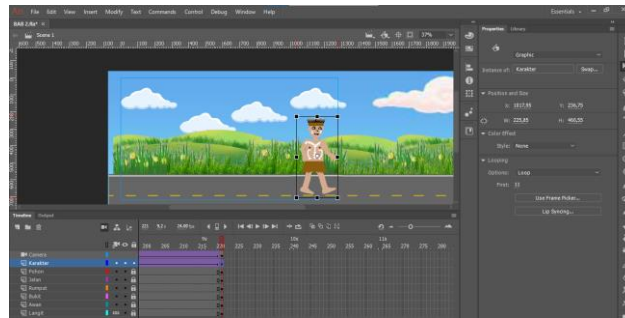
24. Kemudian kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 215* pada layer 'karakter' kemudian pilih *Insert keyframe*.



Gambar 2.54 Insert Keyframe

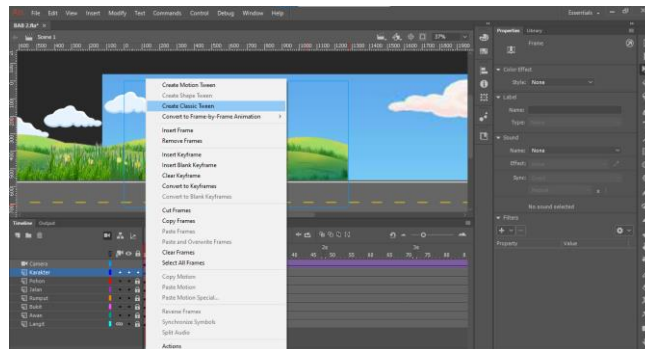


25. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan.



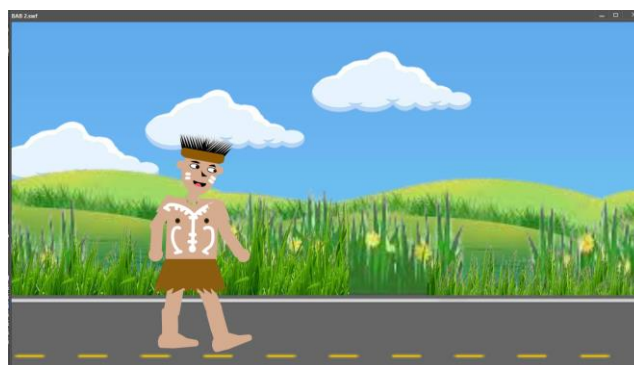
Gambar 2.55 Menggeser Karakter

26. Klik kanan antara *Frame* 1 sampai 215 dilayer 'Karakter' kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.56 Create Classic Tween

27. Langkah terakhir tekan *Ctrl+Enter* untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.57 Hasil Animasi