



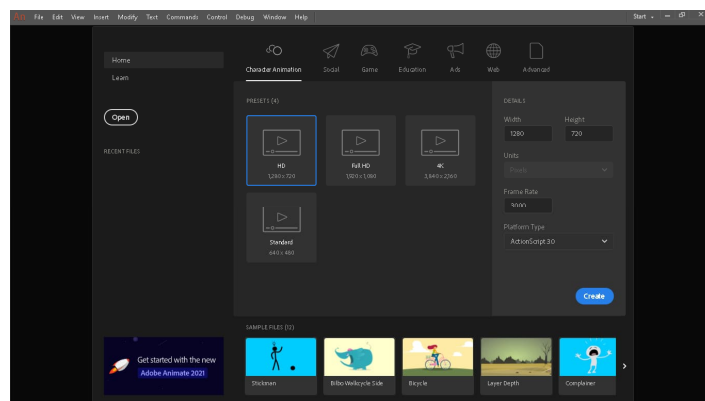
## TUGAS PERTEMUAN: 2

### CAMERA MOVEMENT DAN LAYER

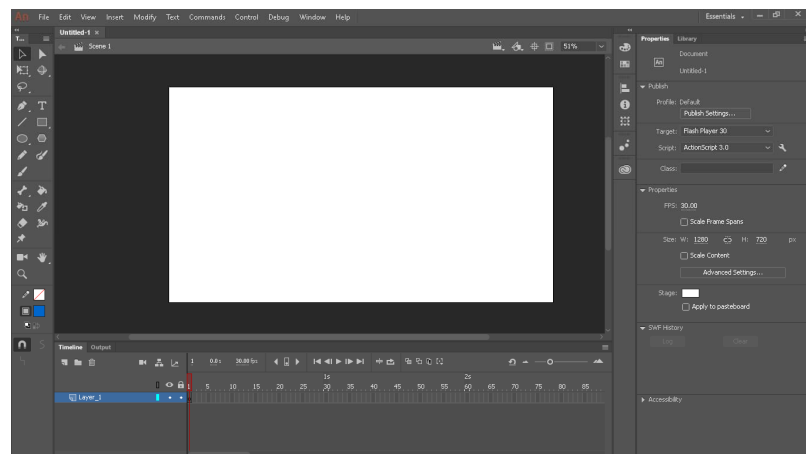
<b>NIM</b>	:	Aditya Prakasa
<b>Nama</b>	:	2118110
<b>Kelas</b>	:	C
<b>Asisten Lab</b>	:	Zain Aryanta (2118051)
<b>Baju Adat</b>	:	Pakaian Ta'a (Kalimantan Utara)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://www.freepik.com/premium-vector/north-kalimantan-traditional-clothes_82793364.htm">https://www.freepik.com/premium-vector/north-kalimantan-traditional-clothes_82793364.htm</a>

### 2.1 Tugas 1 : Camera Movement

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

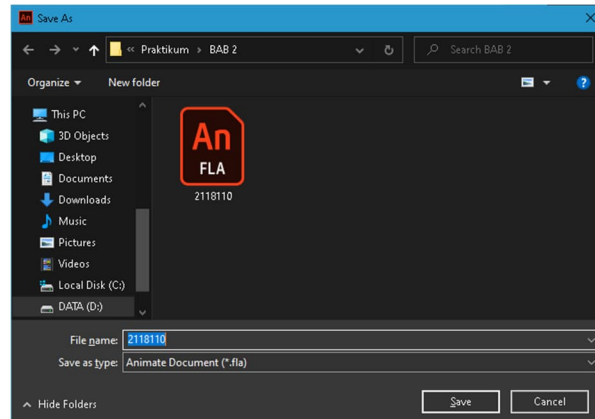


2. Tampilan awal Aplikasi Adobe Animate CC

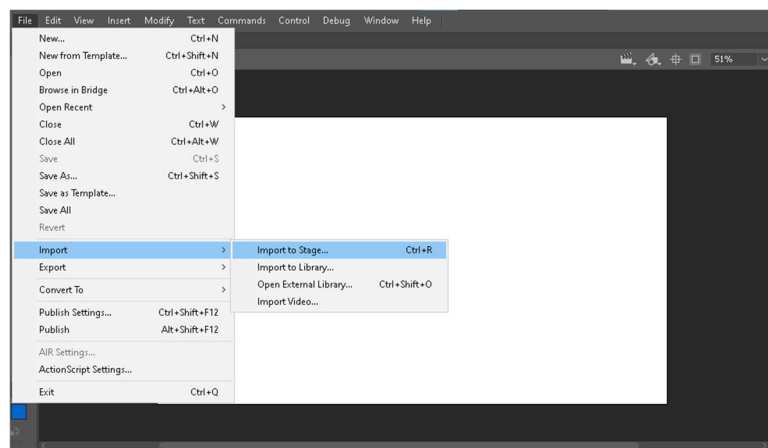




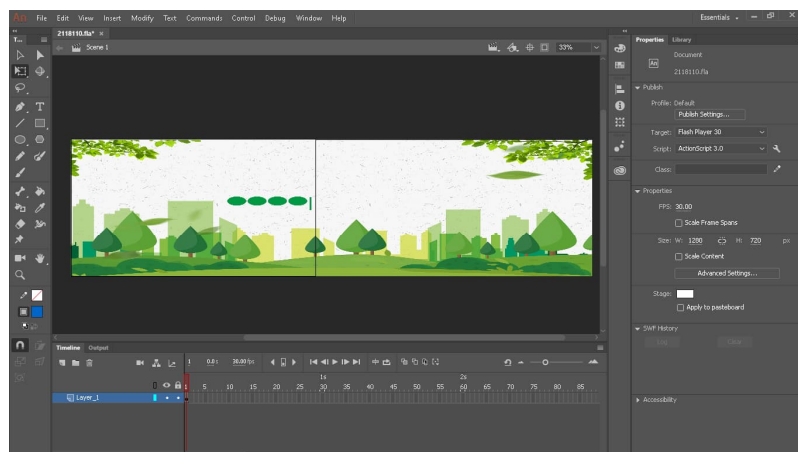
3. Save As terlebih dahulu, isikan sesuaikan nama sesuai keinginan



4. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik open.

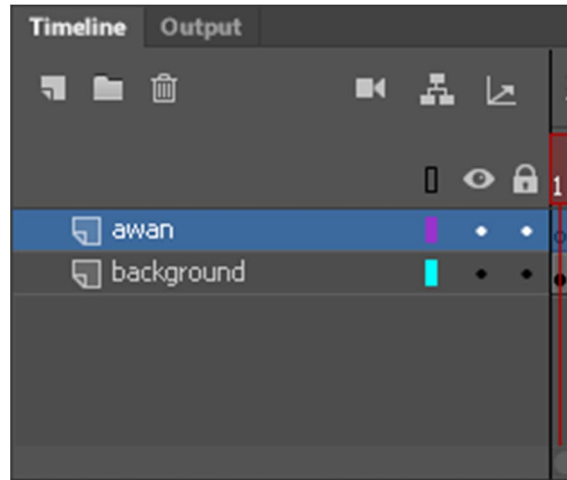


5. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama, Ubah nama Layer\_1 menjadi 'Langit', kemudian kunci layer

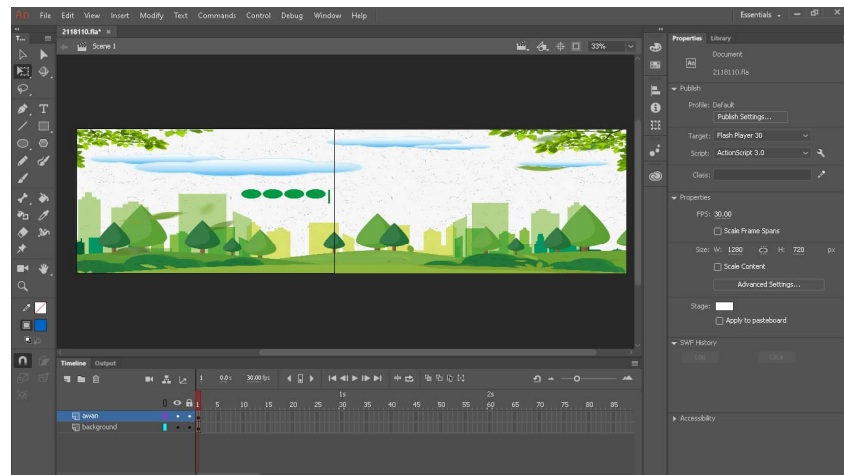




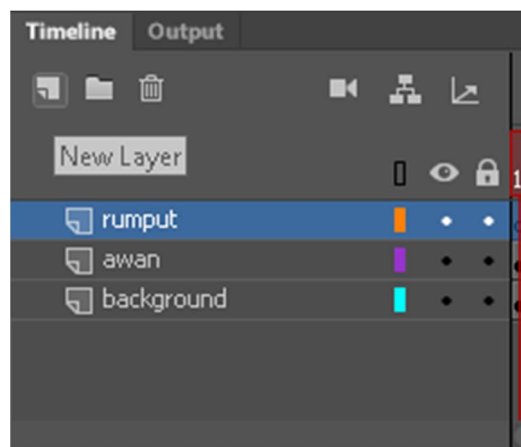
6. Buat layer baru dengan pilih New Layer dan ganti namanya menjadi 'awan'



7. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'awan.png', lalu klik Open.

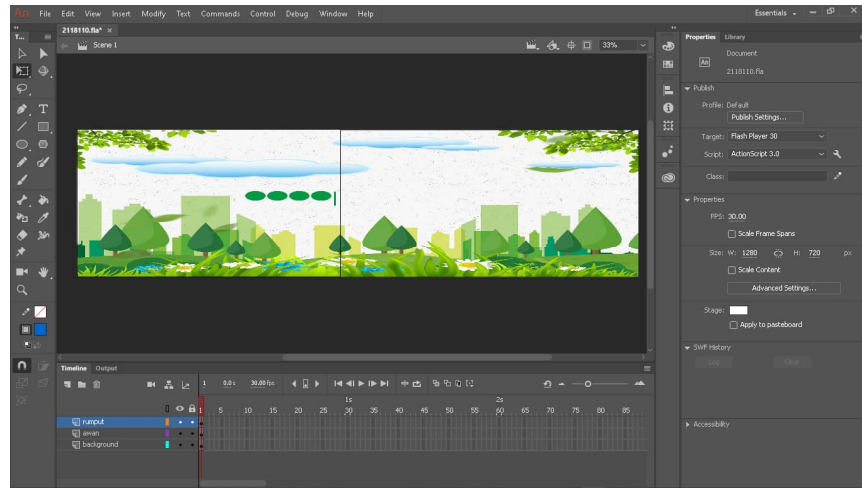


8. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'rumput', kemudian geser dan letakkan dibawah layer 'awan'.

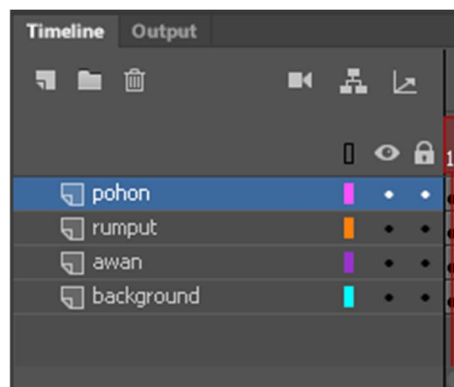




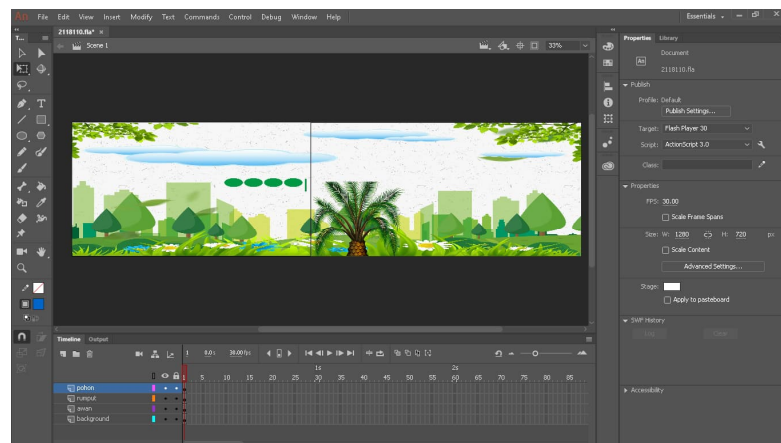
9. Sesuaikan ukuran gambar, tekan Free Transform Tool (Q), kemudian sesuaikan sambil menekan Shift di keyboard agar panjang dan lebar tidak berubah.



10. Buat new layer, ganti namanya menjadi 'pohon' dan letakkan layer tersebut dibawah layer 'rumput'.

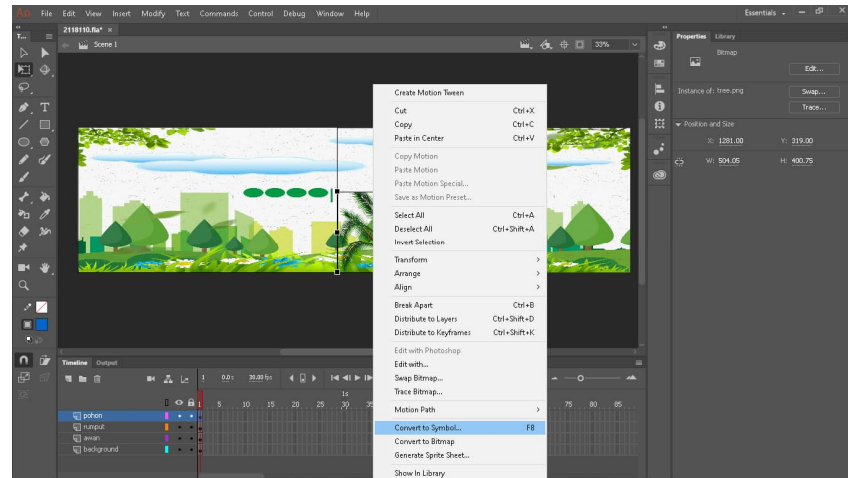


11. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar dengan nama 'pohon' lalu klik Open, Sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini

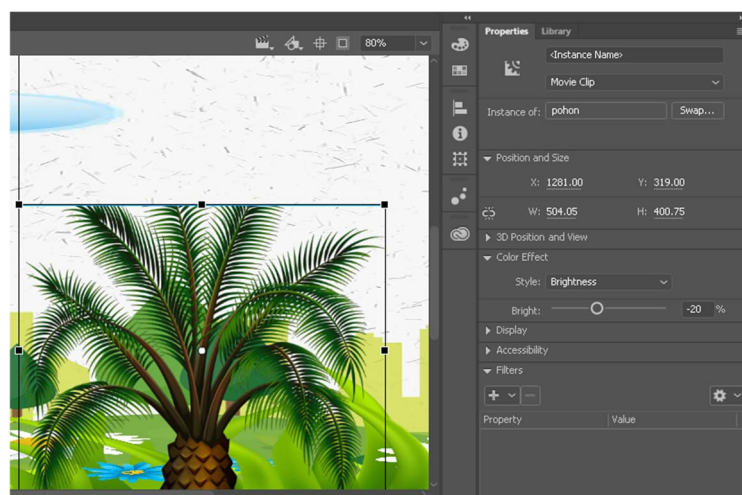




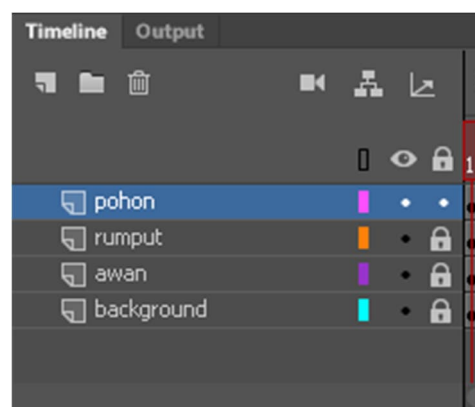
12. Klik kanan ‘pohon’ tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



13. Ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK. 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.

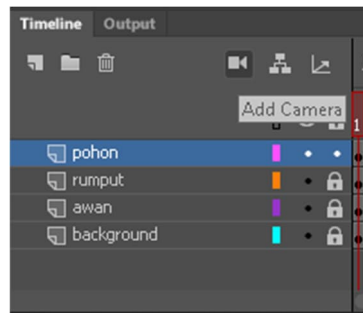


14. Kemudian Kunci Layer rumput, awan, , Background kecuali Layer pohon

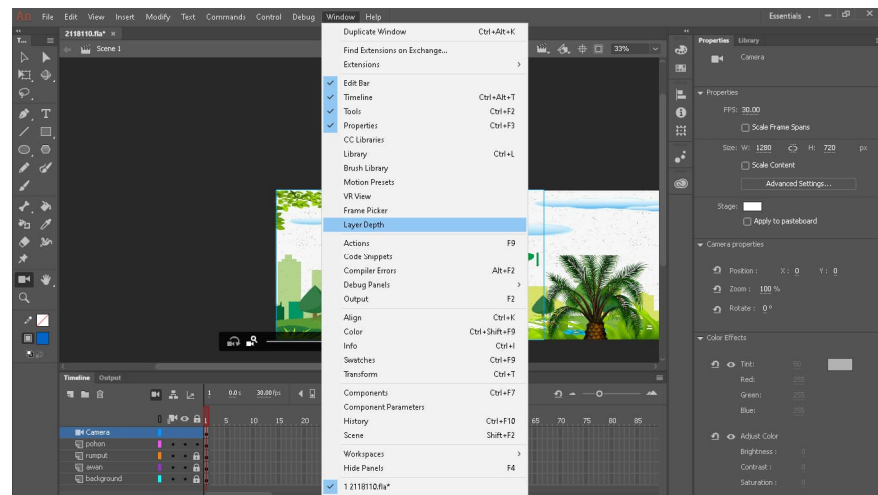




15. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.

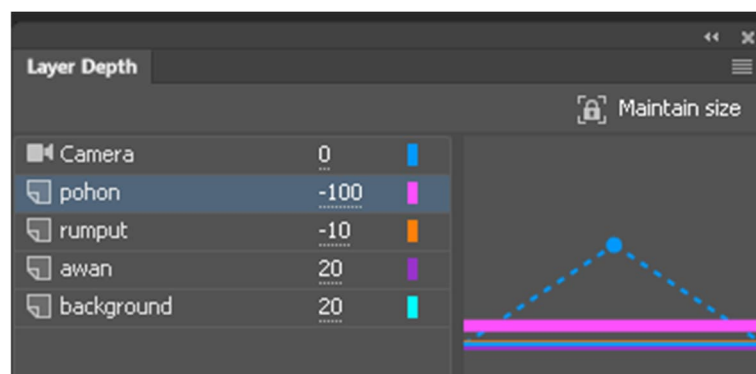


16. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth.



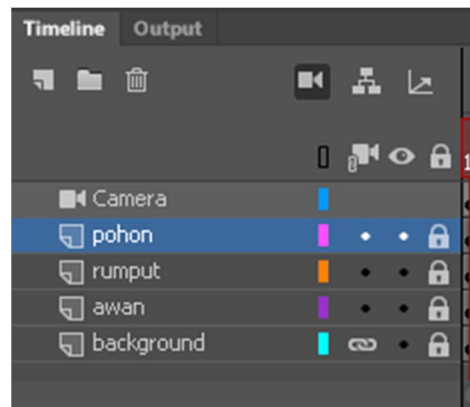
17. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan.

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 layar kamera).

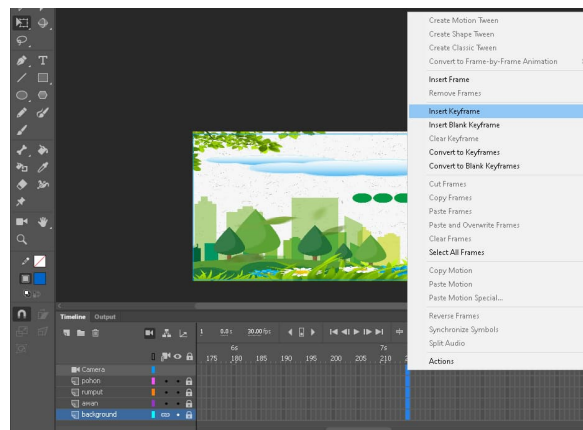




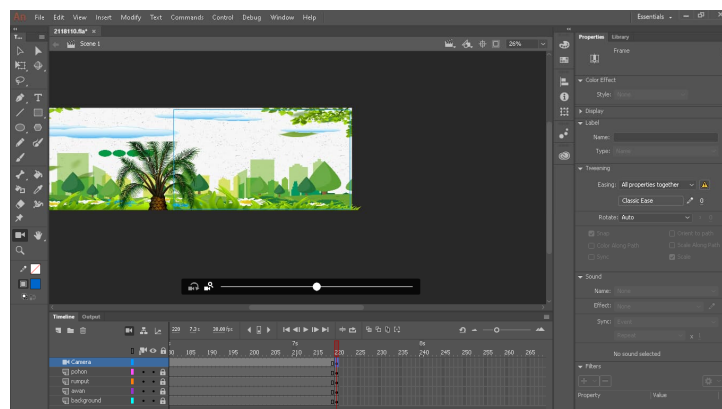
18. Klik Attach pada layer 'background' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



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

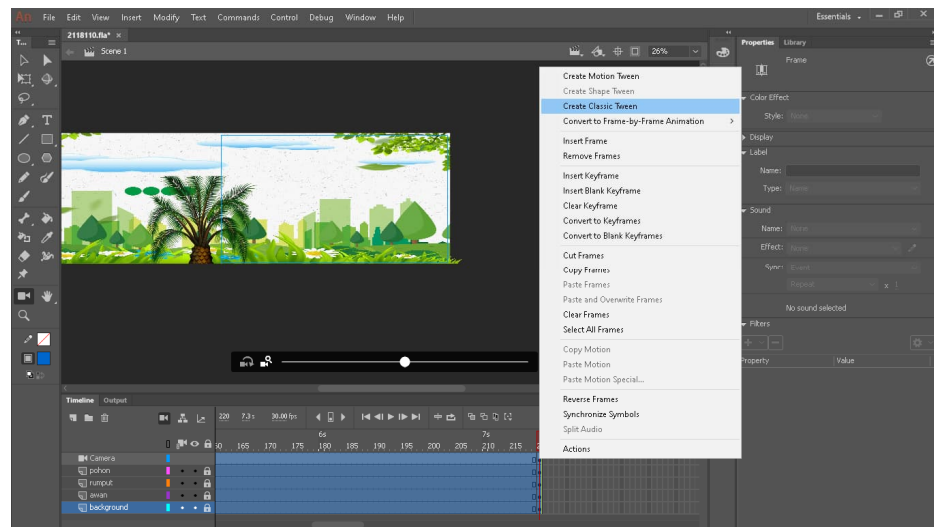


20. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.

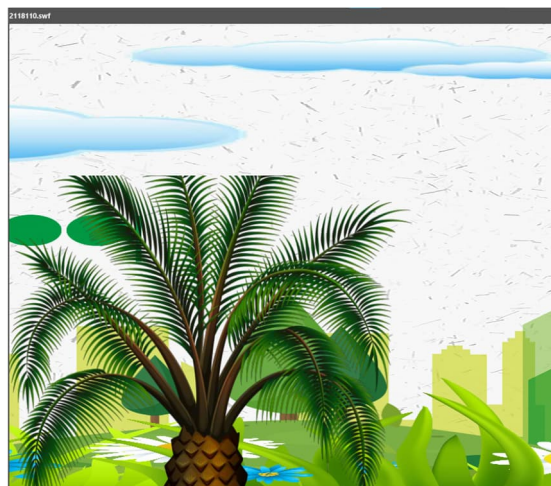




21. Klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



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

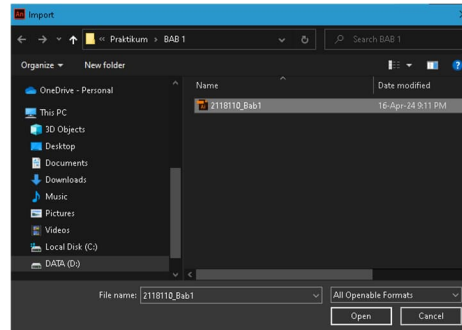




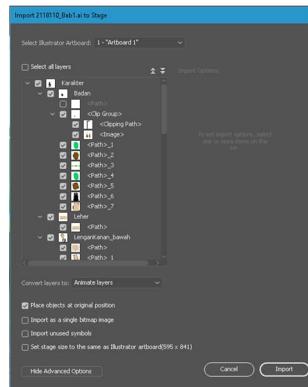


## 2.2 Tugas 2 : Layer Parenting

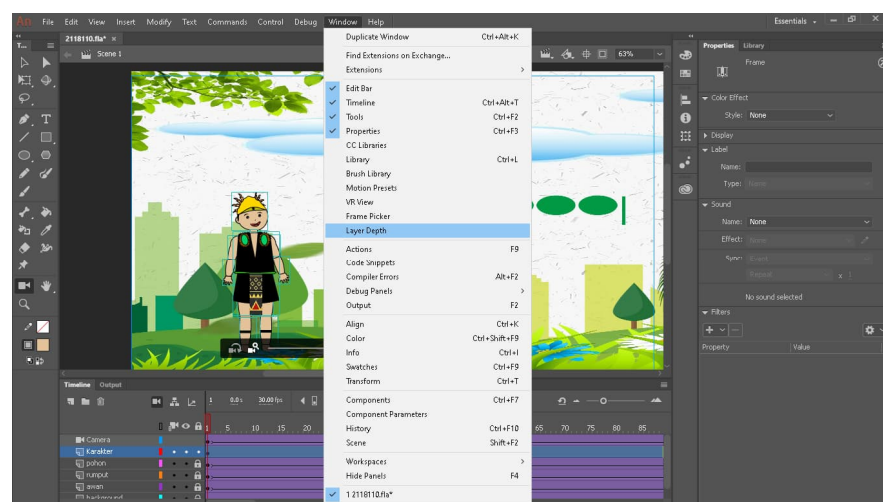
1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Character.ai' lalu klik Open.

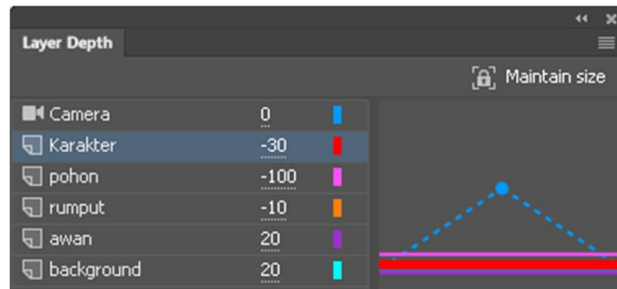


2. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.

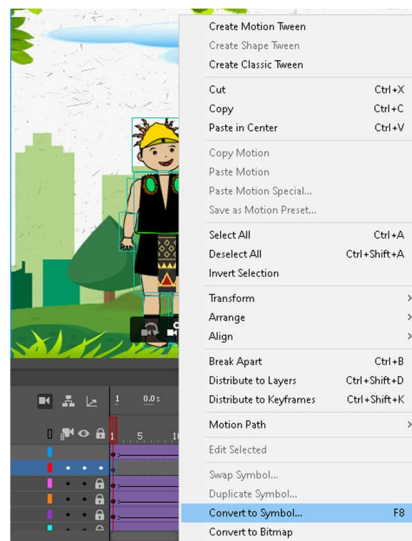


3. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.

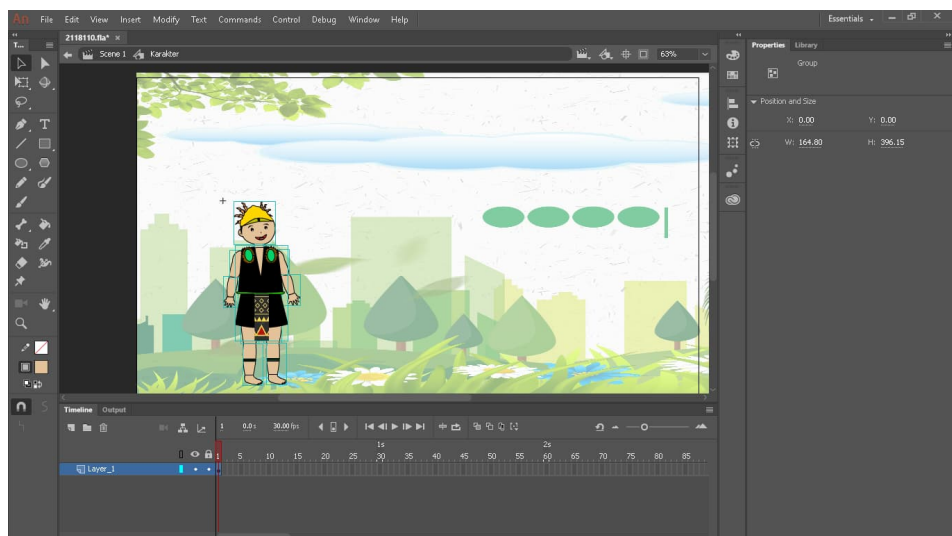




4. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.

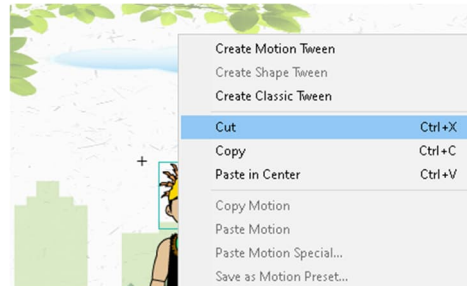


5. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.

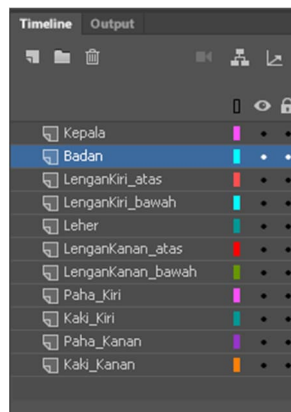




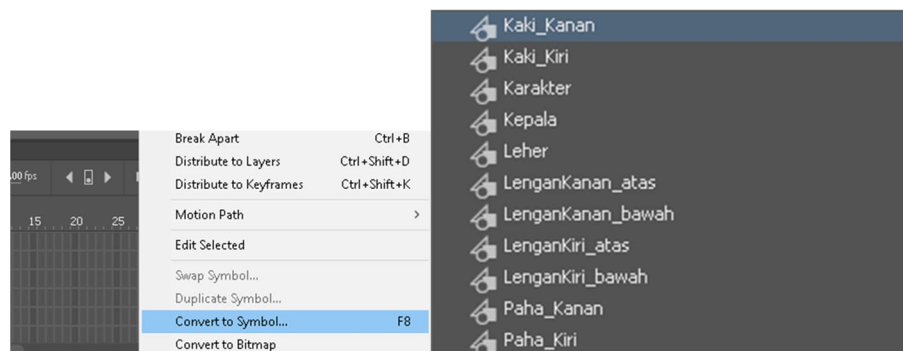
6. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X. Buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V.



7. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.

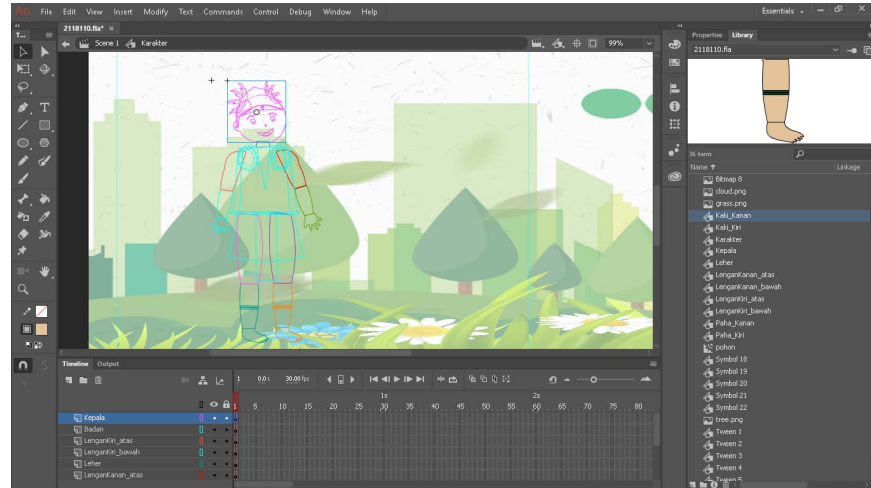


8. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.

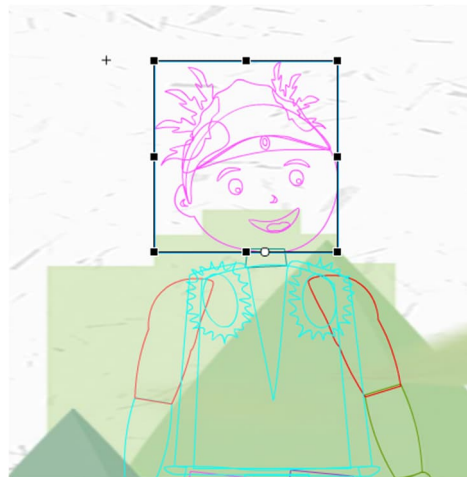




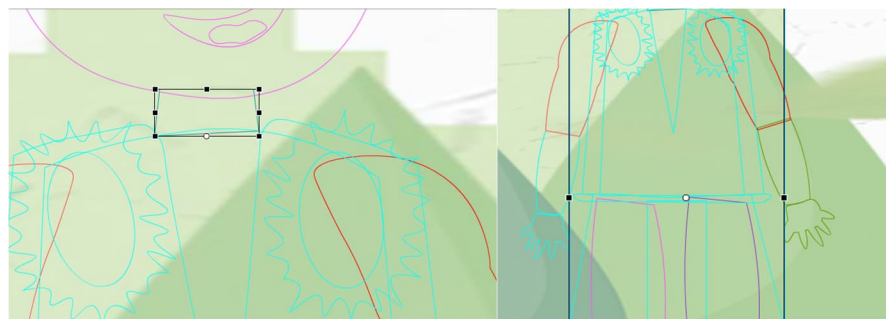
9. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



10. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.

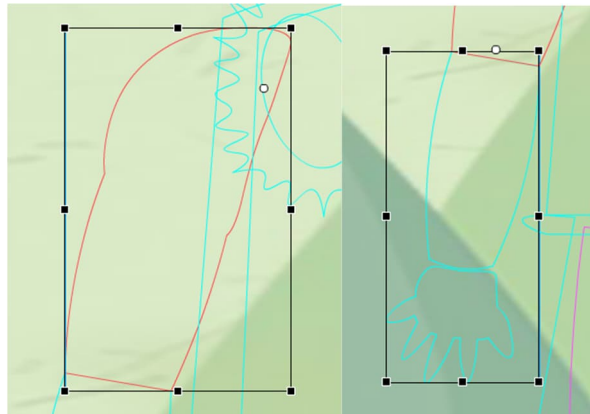


11. Titik putar Leher dan Badan.

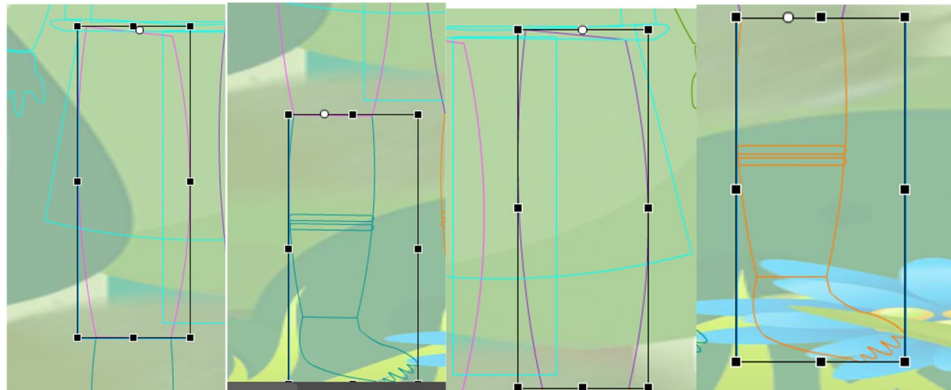




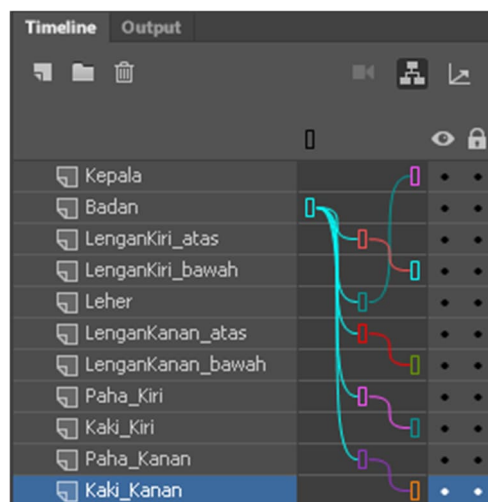
12. Titik putar LenganKiri\_Atas, LenganKanan\_Atas, LenganKiri\_Bawah, dan LenganKanan\_Bawah.



13. Titik pusat KakiKiri\_Atas, KakiKanan\_Atas, KakiKiri\_Bawah, KakiKanan\_Bawah.



14. Klik Show Parenting View. 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.

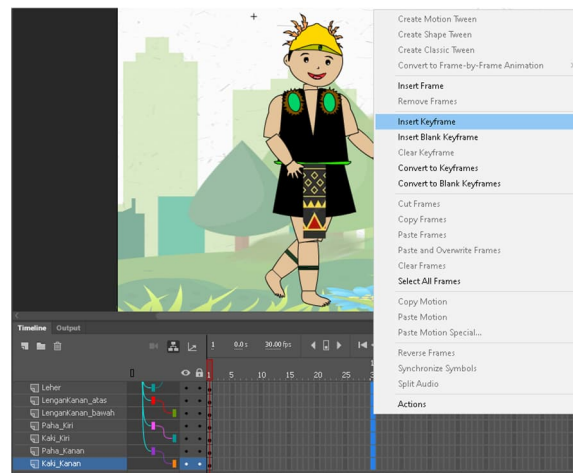




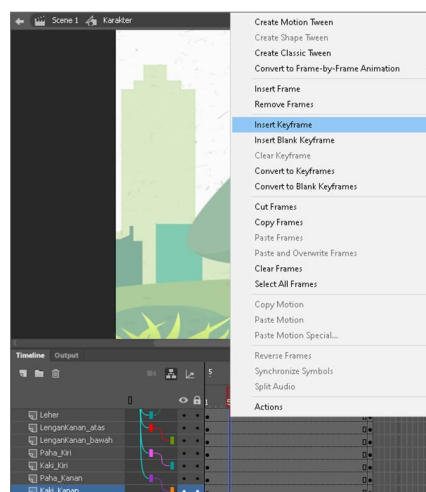
15. Ubah pose pada frame 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



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



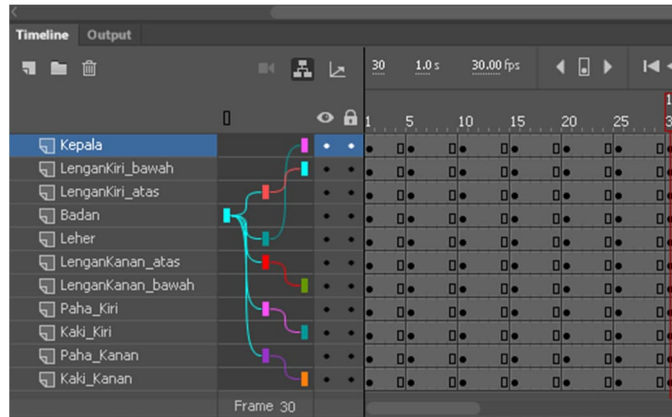
17. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



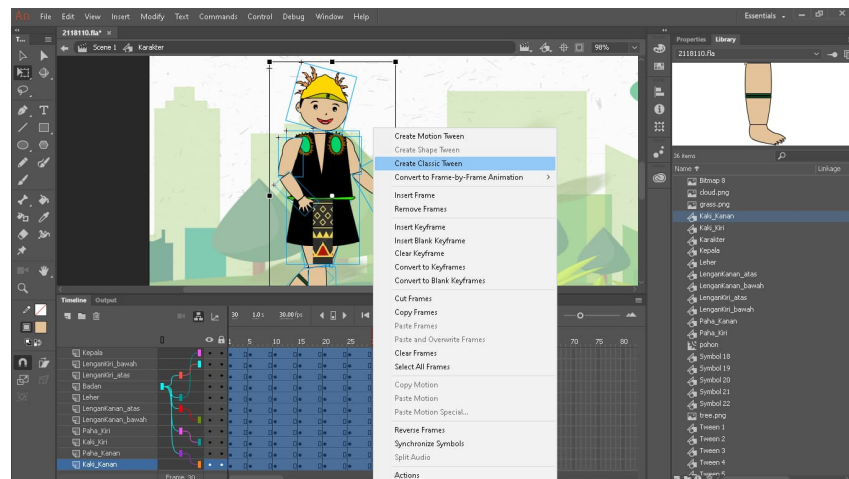




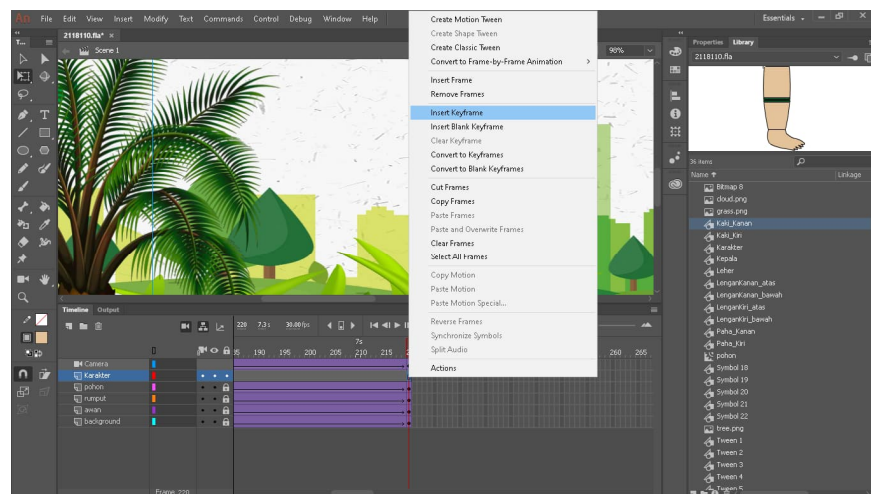
18. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25.



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

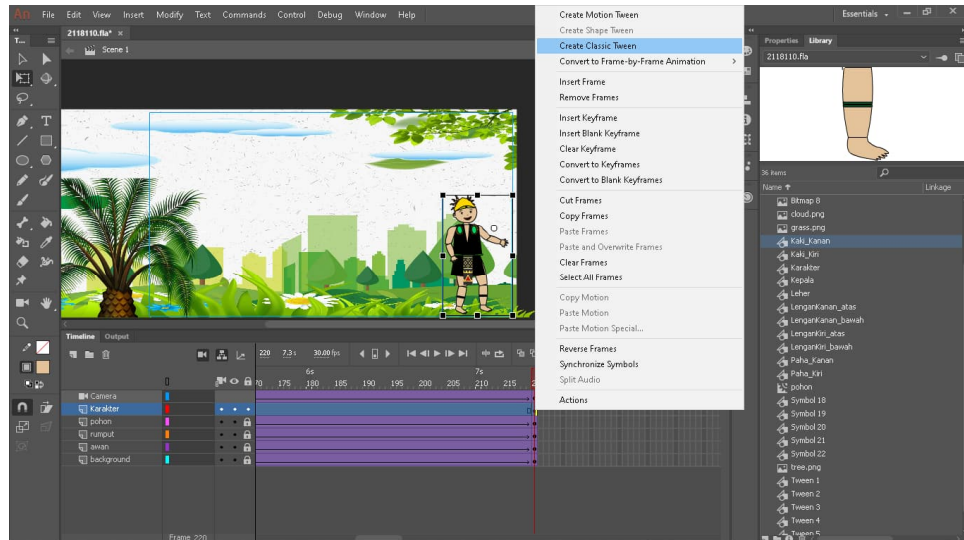


20. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Charakter' kemudian pilih Insert Keyframe.





21. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera). Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer 'Karakter', kemudian pilih Create Classic Tween



22. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.

