



## TUGAS PERTEMUAN: 2

### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

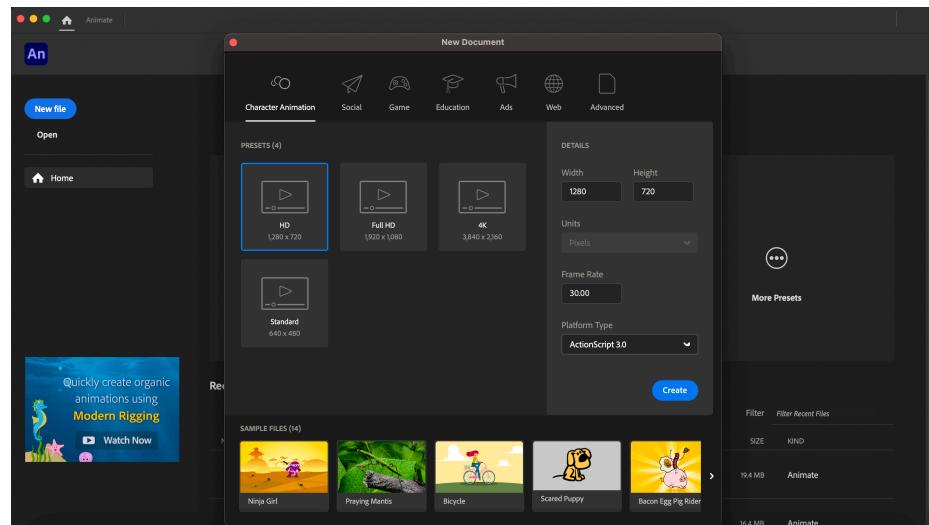
<b>NIM</b>	:	2118008
<b>Nama</b>	:	Agnus Dei Dharma Prawira
<b>Kelas</b>	:	A
<b>Asisten Lab</b>	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
<b>Baju Adat</b>	:	Seppa Tallung Buku (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://img.okezone.com/content/2017/09/08/194/1772217/okezone-week-end-kenal-lebih-dekat-dengan-baju-pokko-dan-seppa-takkung-buku-pakaian-adat-khas-toraja-yang-didominasi-warna-kuning-merah-dan-putih-8itLs9RbKj.jpg">https://img.okezone.com/content/2017/09/08/194/1772217/okezone-week-end-kenal-lebih-dekat-dengan-baju-pokko-dan-seppa-takkung-buku-pakaian-adat-khas-toraja-yang-didominasi-warna-kuning-merah-dan-putih-8itLs9RbKj.jpg</a>

---

#### 1.1 Tugas 2 : Membuat Camera Movement dan Layer Parenting

##### A. Membuat Camera Movement

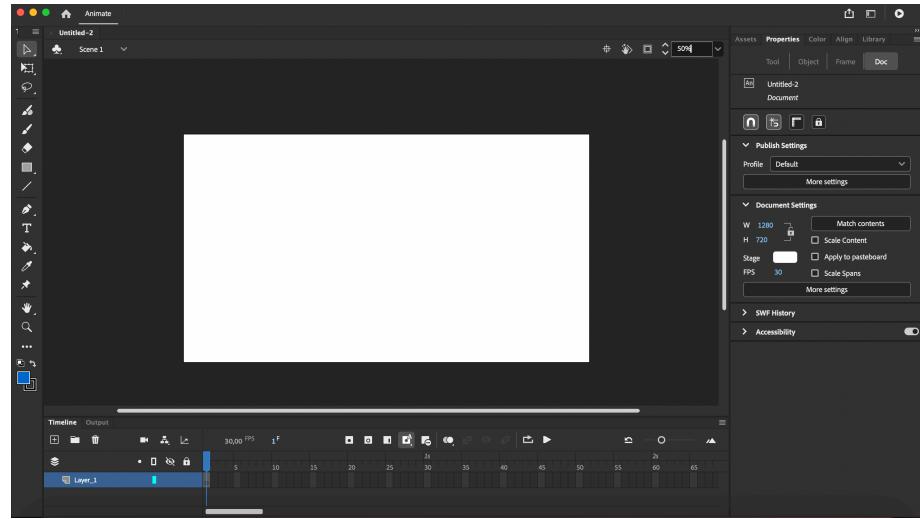
1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

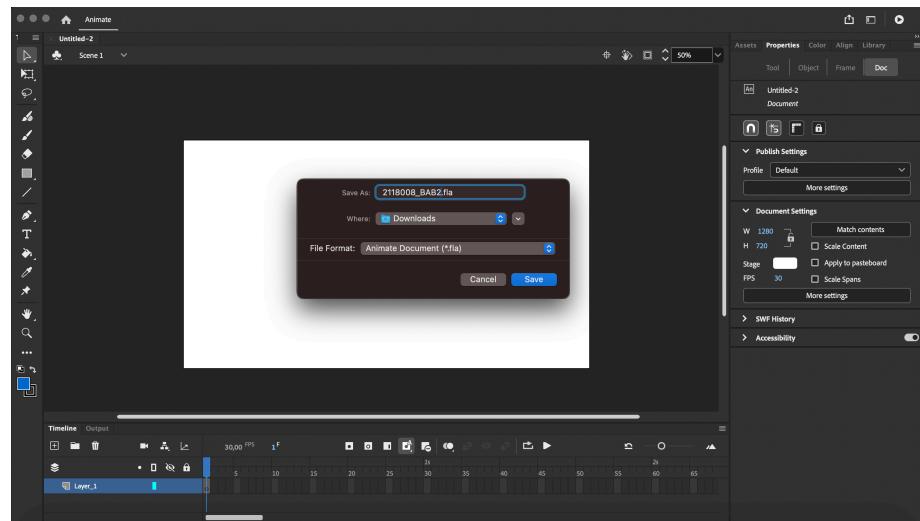


2. Kemudian akan tampil halaman kerja berikut



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja

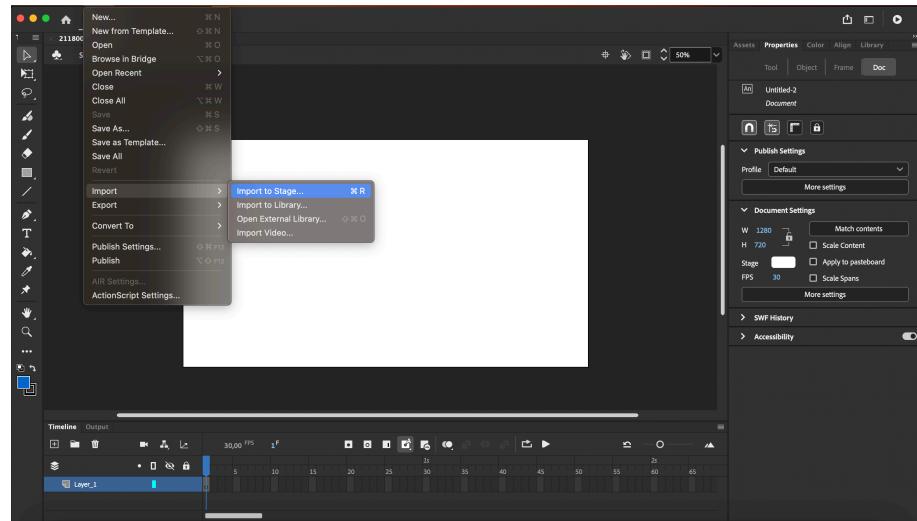
3. Lakukan *Save As* dan berikan nama sesuai kebutuhan.



Gambar 2.3 Menyimpan File

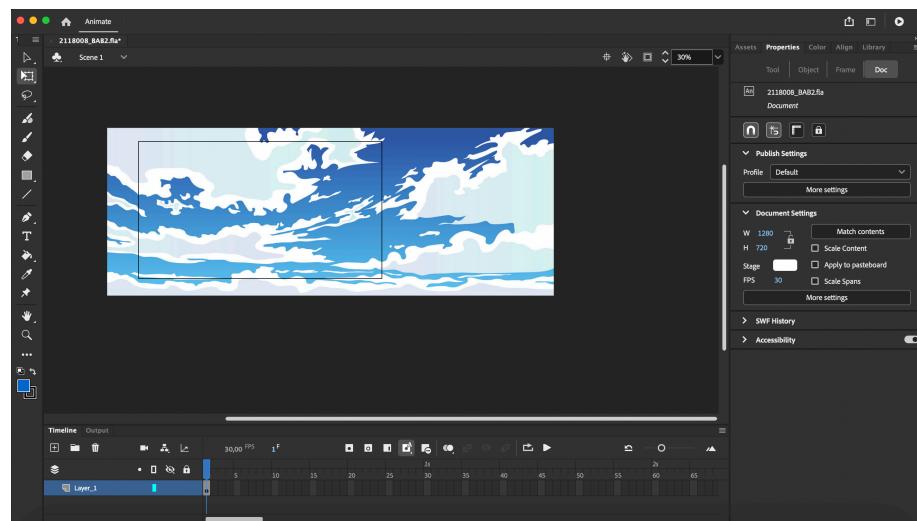


4. Klik File, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar lalu klik open.



Gambar 2.4 Import File Langit

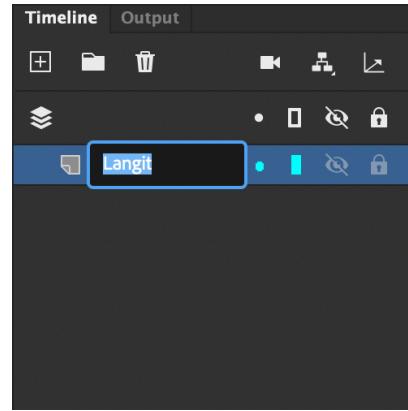
5. Sesuaikan ukuran *background* yang baru dilakukan *import* menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 2.5 Menyesuaikan Latar Belakang

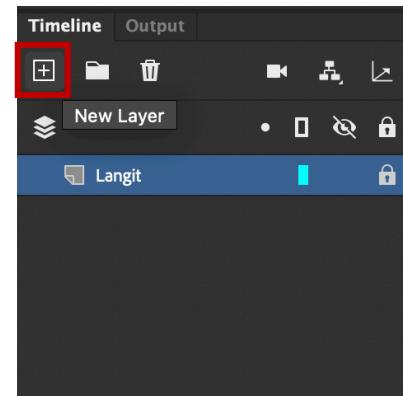


6. Ubah nama *layer* menjadi “Langit” kemudian kunci *layer*.



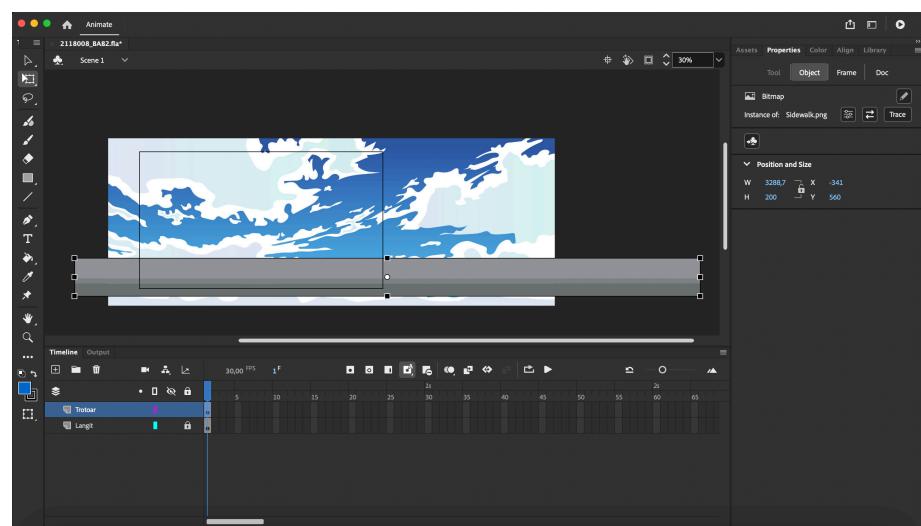
Gambar 2.6 Mengubah Nama Layer

7. Buat *layer* kemudian ubah Namanya menjadi “Trotoar”.



Gambar 2.7 Menambahkan Layer

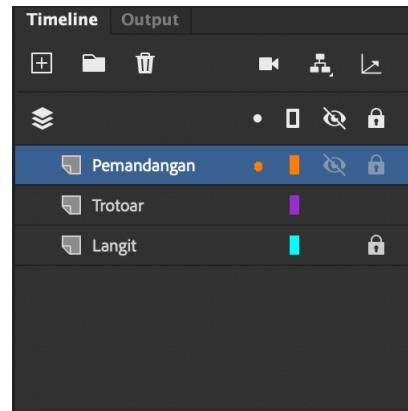
8. Lakukan *import* untuk aset trotoar sama seperti cara sebelumnya, dan pastikan *Frame* 1 sudah diklik sebelum dilakukan penyesuaian.



Gambar 2.8 Import Aset Trotoar

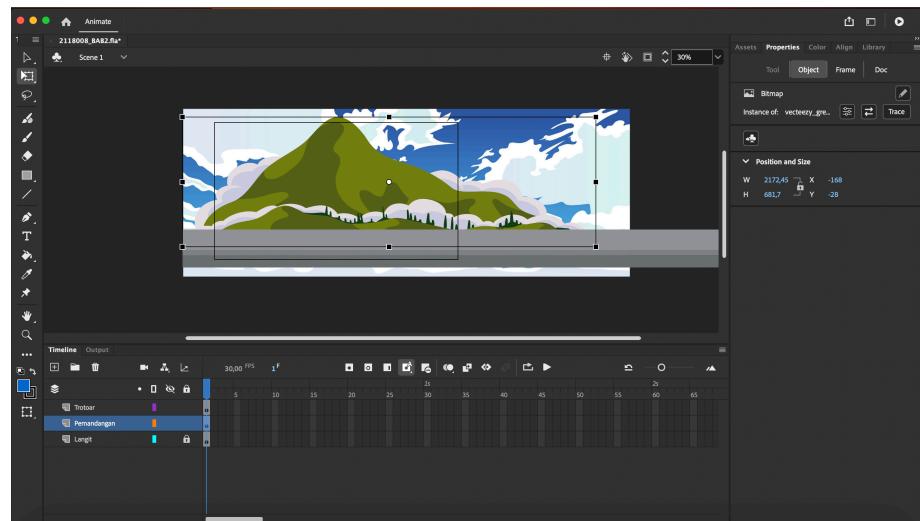


9. Buat *layer* baru kemudian ubah Namanya menjadi “Pemandangan”.



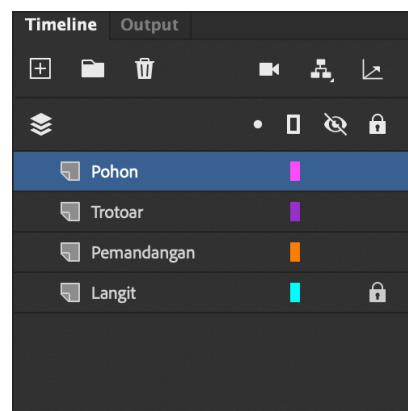
Gambar 2.9 Membuat *Layer* Pemandangan

10. Lakukan *import* untuk aset pemandangan sama seperti cara sebelumnya, dan pastikan *Frame* 1 sudah diklik sebelum dilakukan penyesuaian.



Gambar 2.10 Import Aset Pemandangan

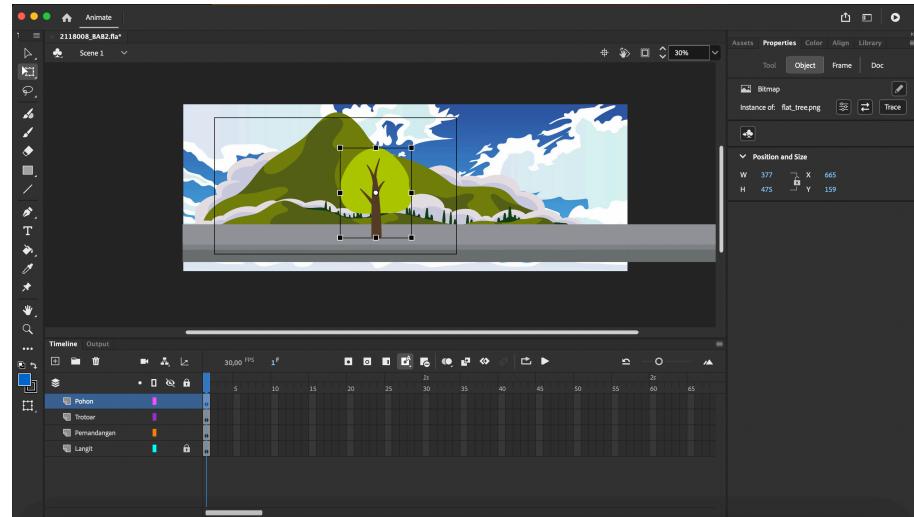
11. Buat *layer* baru kemudian ubah Namanya menjadi “Pohon”.





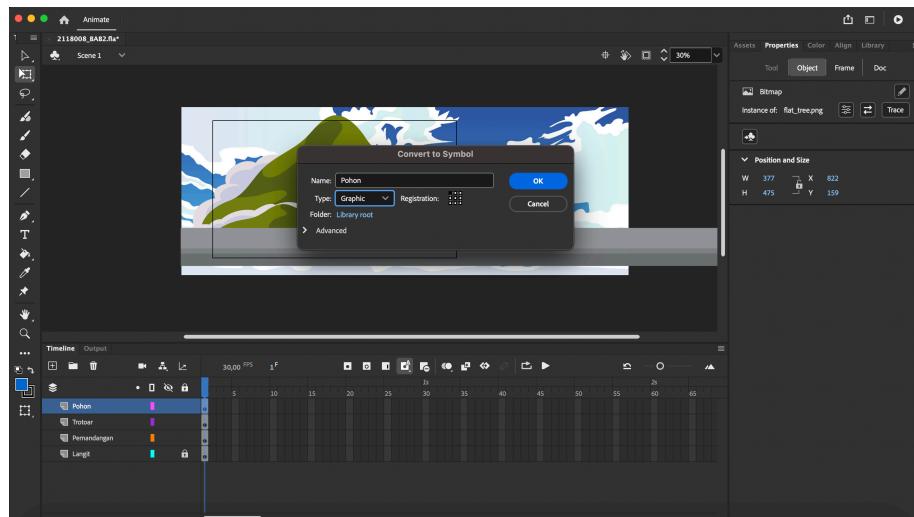
Gambar 2.11 Membuat Layer Pemandangan

12. Lakukan *import* untuk asset pohon sama seperti cara sebelumnya, dan pastikan *Frame* 1 sudah diklik sebelum dilakukan penyesuaian.



Gambar 2.12 Import Aset Pohon

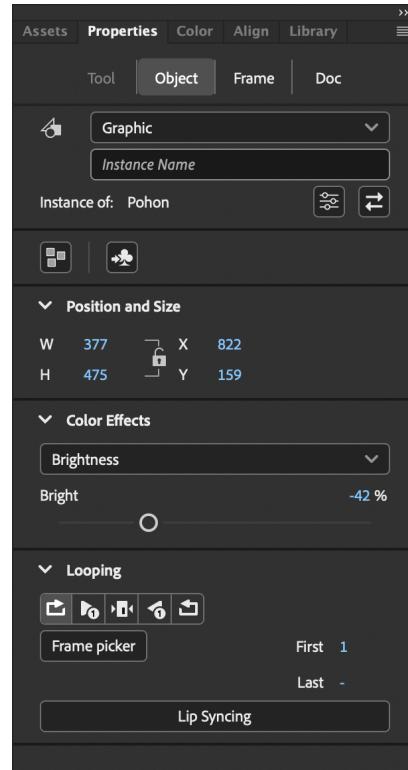
13. Klik kanan Pohon kemudian pilih *Convert to Symbol* ganti Namanya menjadi pohon dan ubah *Type* menjadi *Graphic*.



Gambar 2.13 Konversi Menjadi Simbol

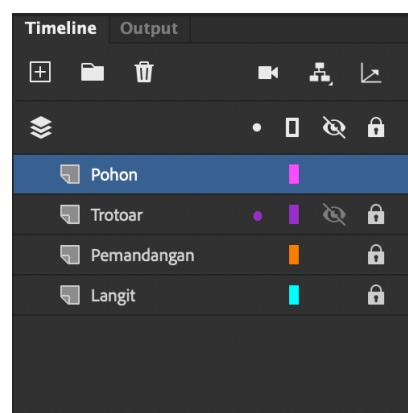


14. Klik gambar pohon, pergi ke *Properties*, cari *Color Effect* dan ubah dibagian *Style* menjadi *Brightness*, ubah nilai Bright agar tercipta gelap atau terang pada pohon.



Gambar 2.14 Konversi Menjadi Simbol

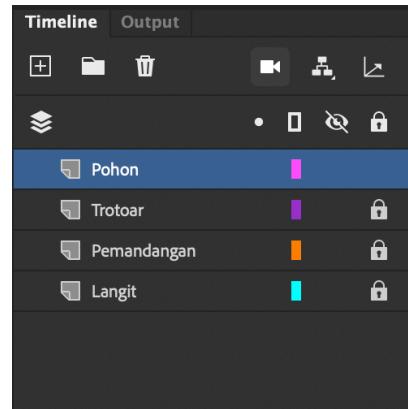
15. Kunci semua *layer* kecuali *layer* Pohon.



Gambar 2.15 Kunci Semua Layer

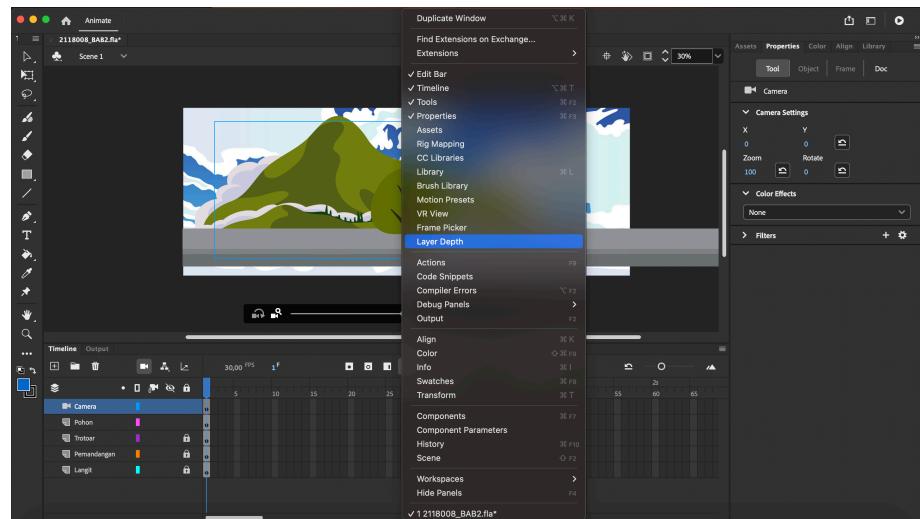


16. Klik *Camera* maka akan muncul *layer Camera* yang tampil dibagian paliang atas.



Gambar 2.16 Layer Camera

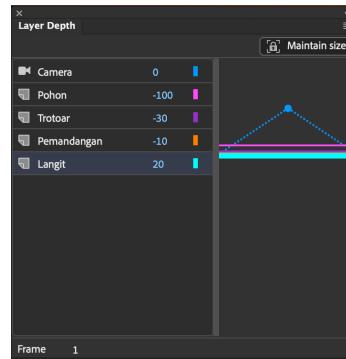
17. Klik menu *Window* pada menu bar, pilih *Layer Depth*.



Gambar 2.17 Layer Depth

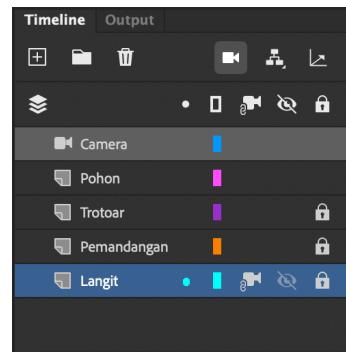


18. Sesuaikan nilai *Layer Depth* sesuai dengan kebutuhan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



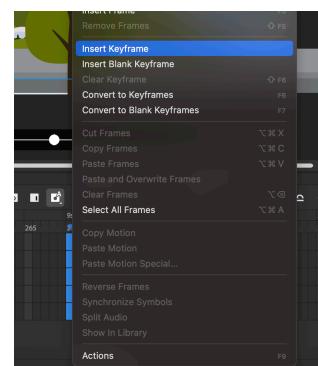
Gambar 2.18 Nilai *Layer Depth*

19. Klik *Attach* pada layer ‘Langit’ seperti gambar dibawah ini, agar layer ‘Langit’ tetap berada di tempat saat *Camera* digunakan.



Gambar 2.19 *Attach* Pada Layer

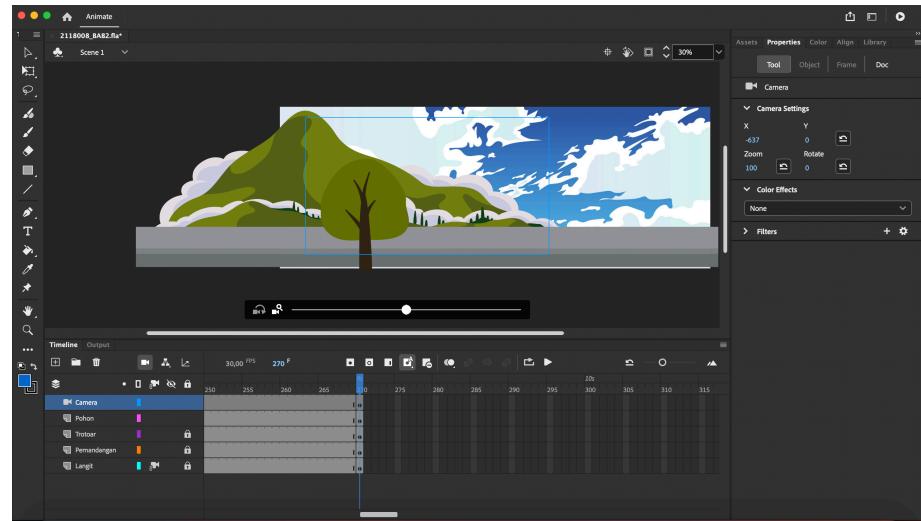
20. Seleksi *frame* pada semua *layer* didetik 9, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.20 *Insert Keyframe*

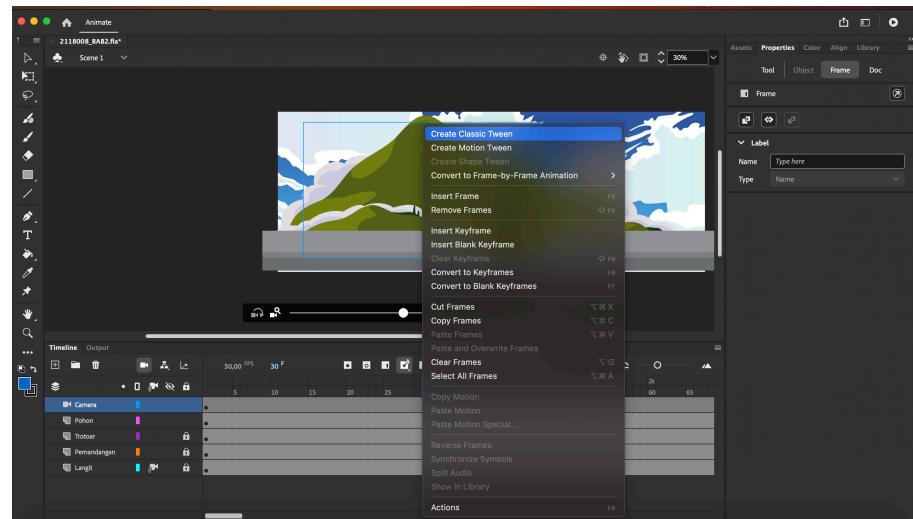


21. Pada Frame ke 270 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil menekan tombol Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.21 Camera Tool

22. Klik frame mana saja diantara frame 1- 270 di layer ‘Camera’, klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.

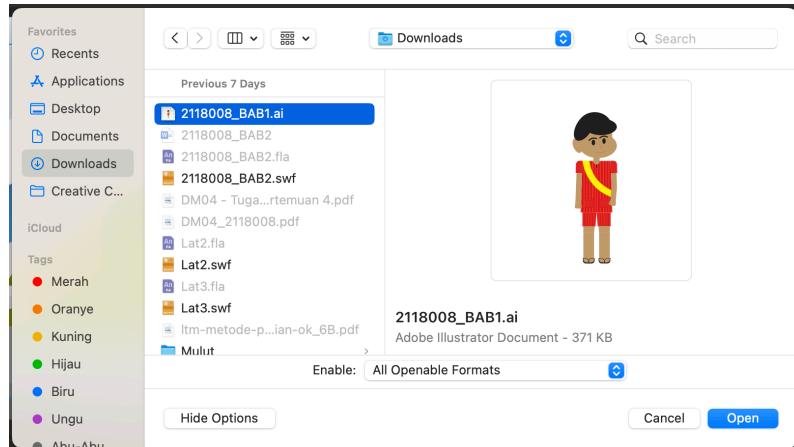


Gambar 2.22 Create Classic Tween



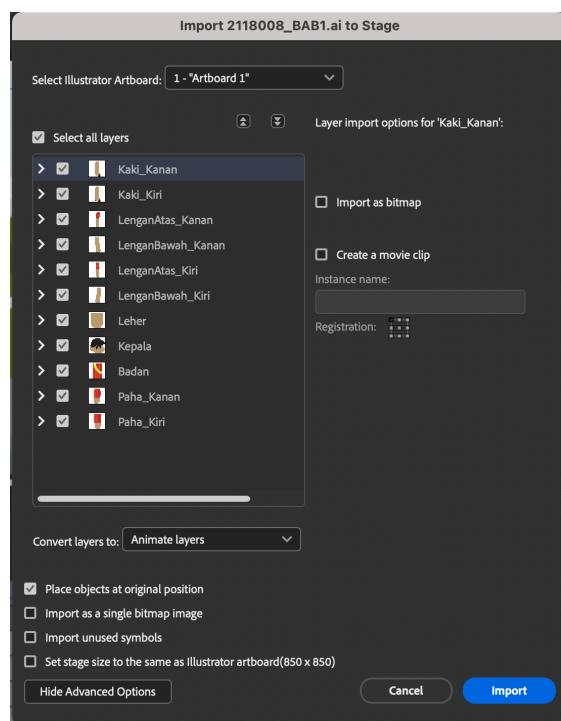
## B. Layer Parenting

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



Gambar 2.23 Import Karakter Adobe Illustrator

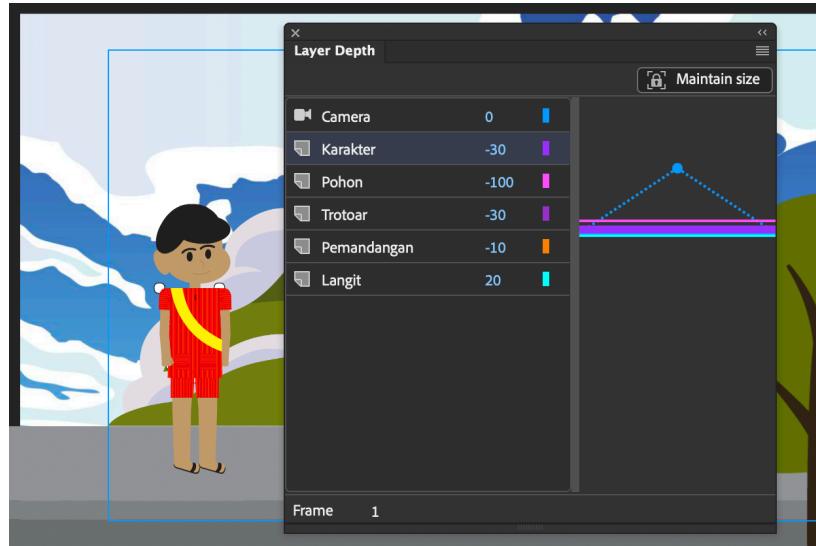
2. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.



Gambar 2.24 Jendela Import

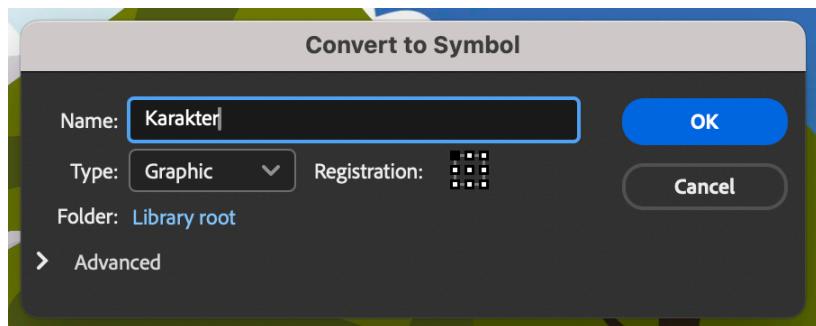


3. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth layer* ‘Karakter’ dan sesuaikan ukuran karakter.



Gambar 2.25 *Layer Depth* Karakter

4. Klik frame 1 *layer* ‘Karakter’ kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 2.26 *Convert to Symbol* Karakter

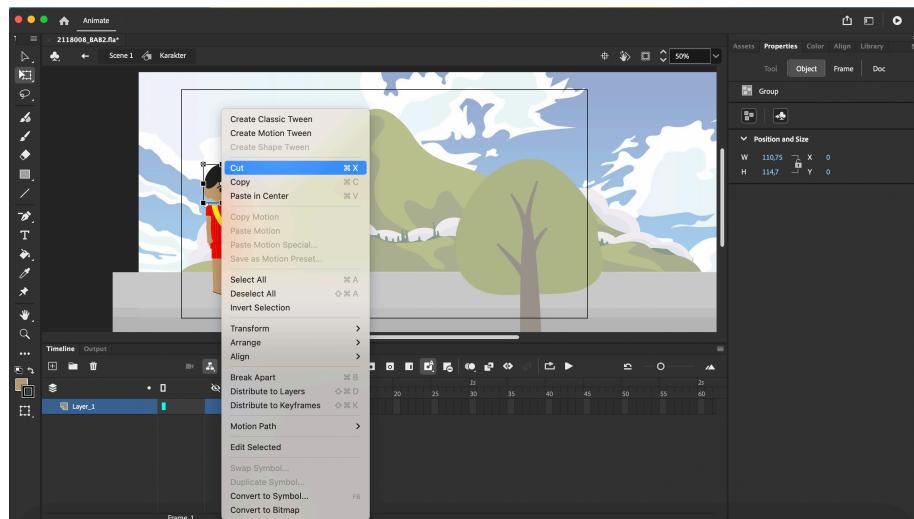


5. Double klik karakter tersebut, untuk menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi *layer* terpisah, jadi 1 *layer* untuk 1 bagian badan.



Gambar 2.27 Membagi Bagian Karakter

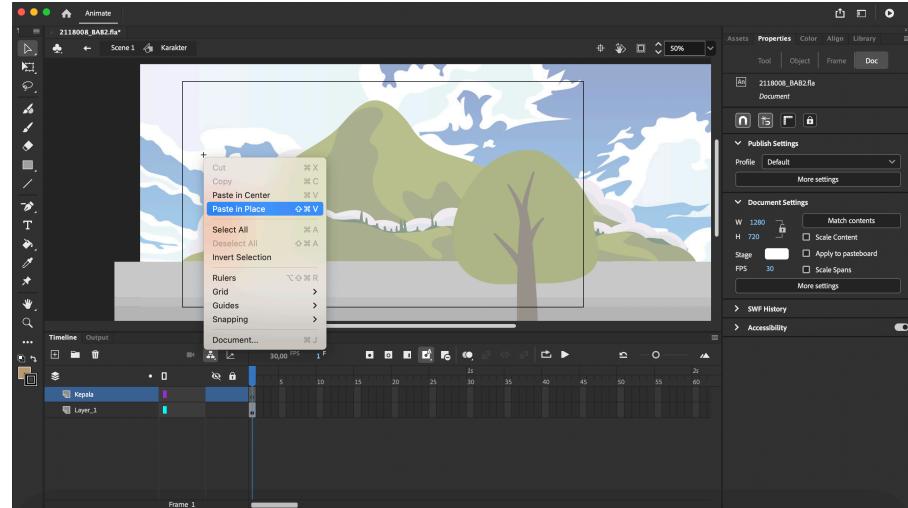
6. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



Gambar 2.28 Pembagian Kepala

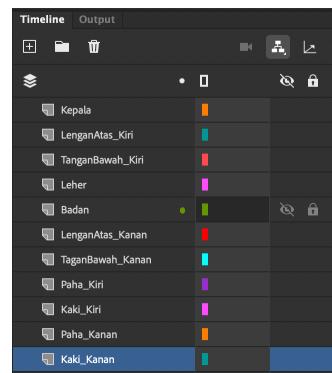


7. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* **Ctrl+Shift+V**.



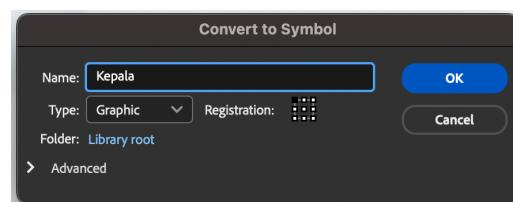
Gambar 2.29 *Paste in Place* Pada Layer Baru

8. Lakukan pada semua bagian karakter dengan susunan *layer* seperti berikut.



Gambar 2.30 Susunan Layer Karakter

9. 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.



Gambar 2.31 *Conver to Symbol* Pada Bagian Badan

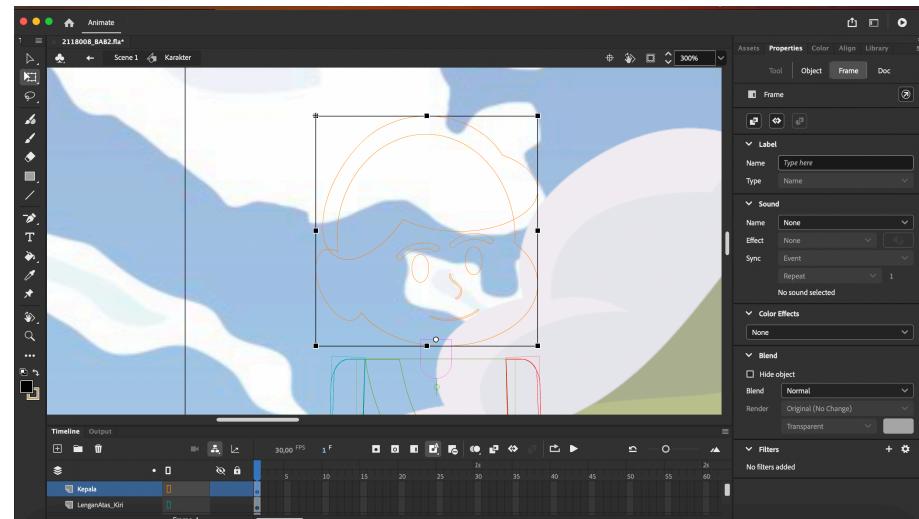


10. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



Gambar 2.32 *Show All Layers as Outline*

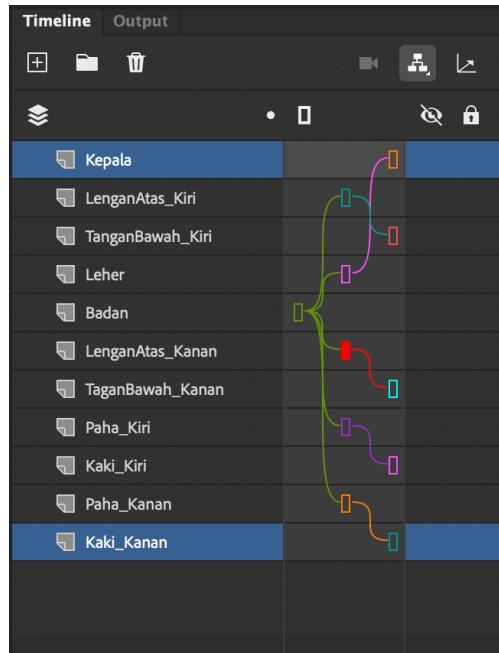
11. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala. Dan lakukan pada semua bagian.



Gambar 2.33 Menggeser Titik Putar

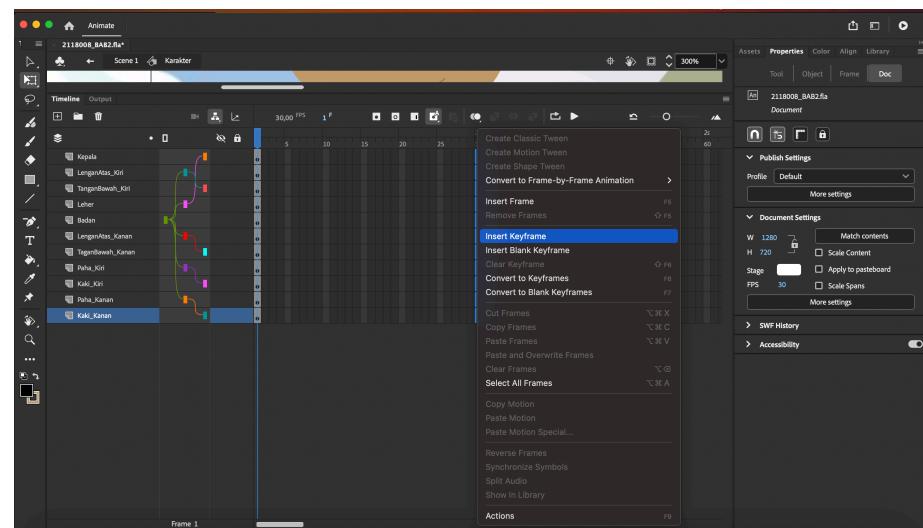


12. Sambungkan antara *layer* satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan *layer* anggota badan yang terpisah.



Gambar 2.34 Sambungan Antar *Layer*

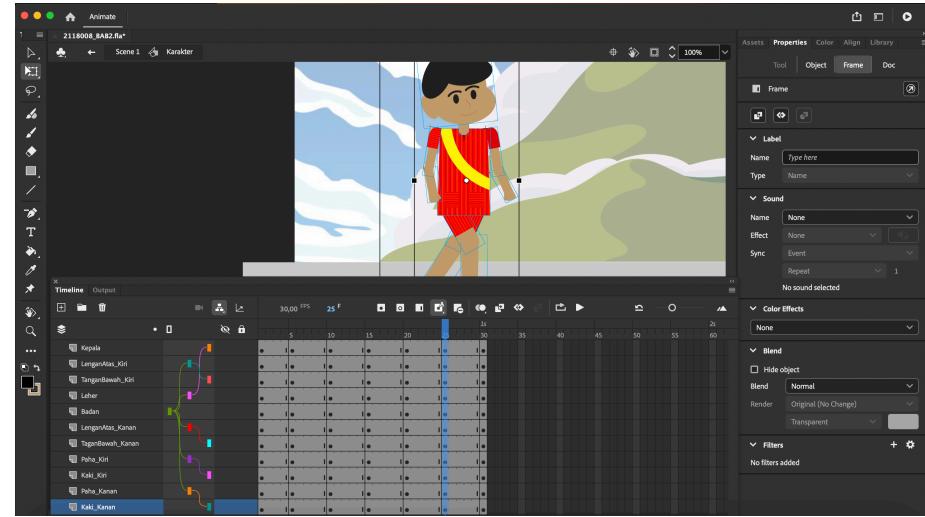
13. Blok di *Frame* 30 semua *layer*, klik kanan *Insert Keyframe*.



Gambar 2.35 Insert Key Frame 30

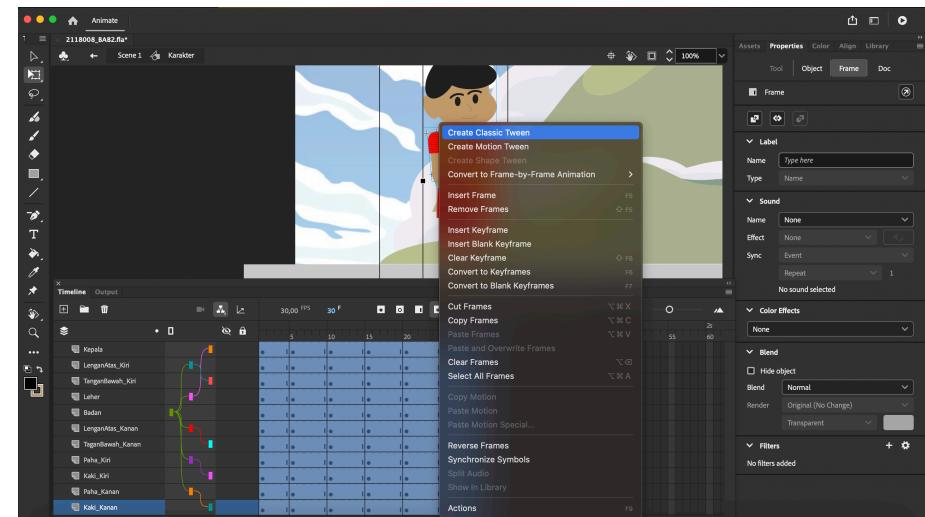


14. Ubah pose pada *frame* 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh *layer frame* 1, gunakan *free transform tool*(Q). Kemudian Blok di *Frame 5* semua *layer*, kemudian *Insert Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah. Lakukan hal yang sama pada *frame* 10, 15, 20,25.



Gambar 2.36 Ubah Pose Pada *Frame* 1

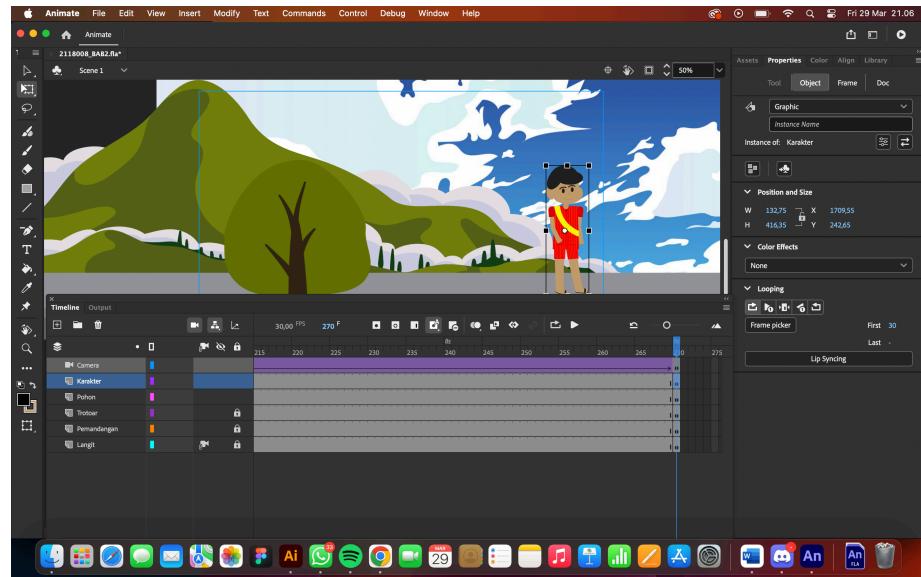
15. Blok semua *frame* di semua *layer* tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.37 *Create Classic Tween* Pada Semua Bagian

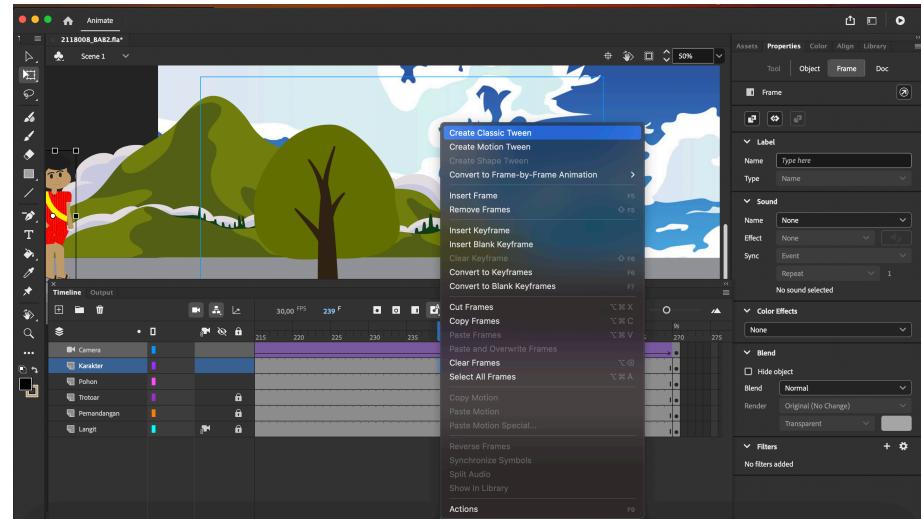


16. Kembali ke *Scene* 1, kemudian klik kanan *Frame* 270 pada *layer* ‘Karakter’ kemudian pilih *Insert Keyframe*. Dan ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan.



Gambar 2.38 Insert Keyframe dan Ubah Posisi Karakter

17. Klik kanan antara *Frame* 1 sampai 270 di *layer* ‘Karakter’, kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.39 Create Classic Tween Karakter

18. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.40 Hasil Animasi