



TUGAS PERTEMUAN: 2

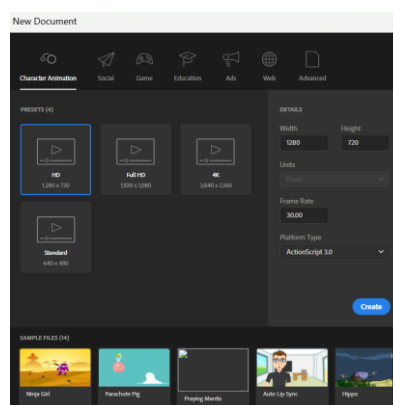
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118109
Nama	:	Ahmad Alif Al Ayubi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Zain Aryanta (2118051)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Poro (Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-ntb?page=all

2.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

A. Camera Movement

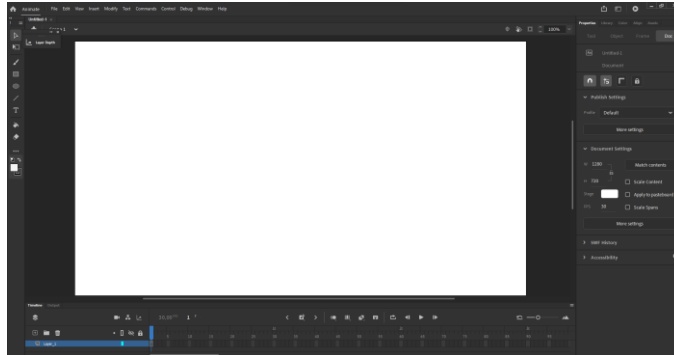
1. Buka Adobe Animate, lalu pilih *preset* HD dengan *details width* 1280 dan *height* 720. Untuk *frame rate* berikan 30.00 dan untuk *platform type* pilih *ActionScript 3.0*, kemudian klik tombol *create*.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

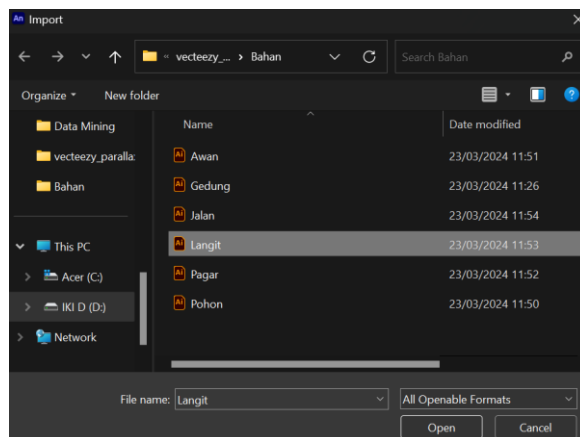


2. Setelah menekan tombol *create*, maka akan muncul tampilan lembar kerja dari Adobe Animate seperti dibawah ini.



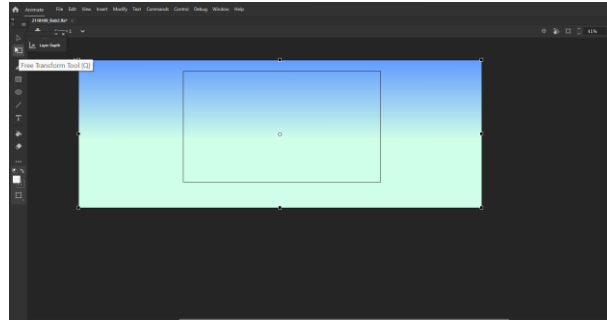
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja

3. Kemudian untuk Langkah pertama dalam membuat animasi, *import* terlebih dahulu bahan-bahan yang akan dibutuhkan, untuk bahan pertama yang di *import* adalah bagian langit. Untuk melakukan *import* klik menu *File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahannya lalu klik *open*.



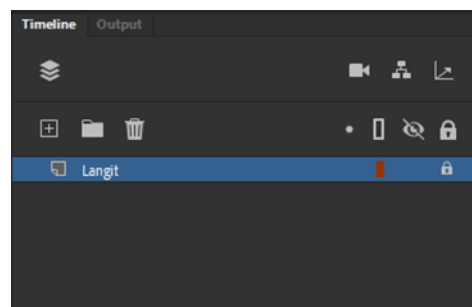
Gambar 2.3 Import Objek Langit

4. Kemudian sesuaikan posisi dari langitnya. Untuk merubah ukurannya gunakan *Free Transform Tool (Q)*, Ketika merubah ukurannya tahan tombol *Shift* untuk membuat ukurannya tetap sama.



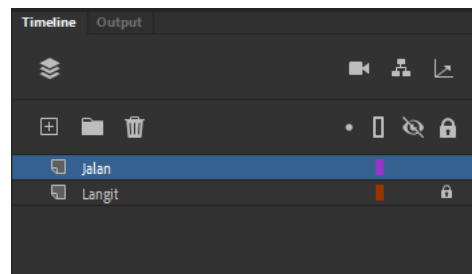
Gambar 2.4 Menyesuaikan Ukuran Objek Langit

5. Lalu pada layer 1 ubah namanya menjadi “Langit”, setelah itu kunci agar *background* tidak dapat bergerak.



Gambar 2.5 Menambahkan Layer Langit

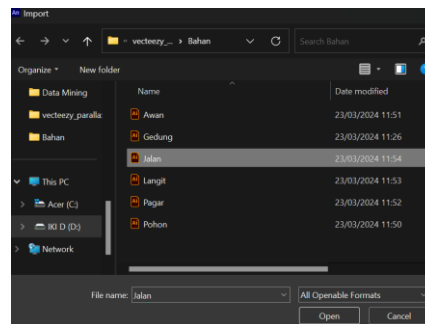
6. Kemudian tambahkan *layer* baru dengan nama “Jalan”, pada *layer* jalan ini digunakan untuk menampung objek jalannya.



Gambar 2.6 Menambahkan Layer Jalan

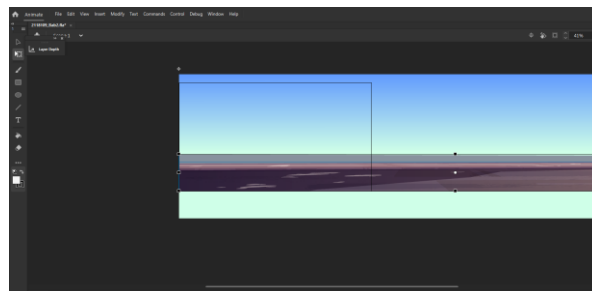


7. Lalu pada *layer* “Jalan” lakukan *import* bahan dengan klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahan jalan lalu klik *open*.



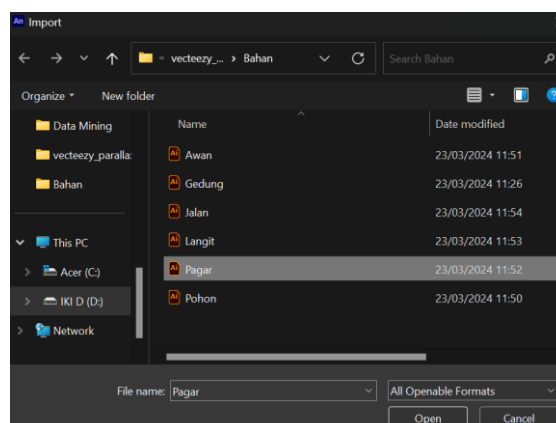
Gambar 2.7 Menambahkan Objek Jalan

8. Setelah menekan tombol *open* pada melakukan *import*, selanjutnya sesuaikan ukuran dari jalannya dengan menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 2.8 Menyesuaikan Objek Jalan

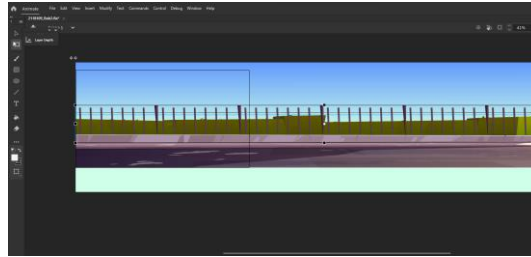
9. Selanjutnya *import* bahan-bahan yang lainnya, *import* bagian pagar dengan cara klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahan pagar lalu klik *open*.



Gambar 2.9 Menambahkan Objek Pagar

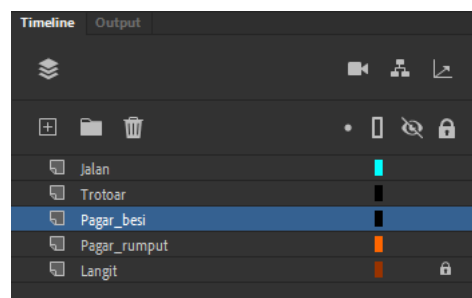


10. Kemudian sesuaikan ukurannya menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



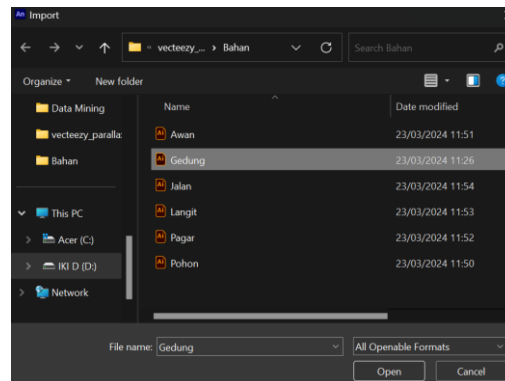
Gambar 2.10 Menyesuaikan Objek Pagar

11. Lalu pada *layer*, atur posisi *layer* “Pagar_besi” dan “Pagar_rumput” letakkan dibawah dari *layer* “Trotoar”.



Gambar 2.11 Mengatur Posisi Layer

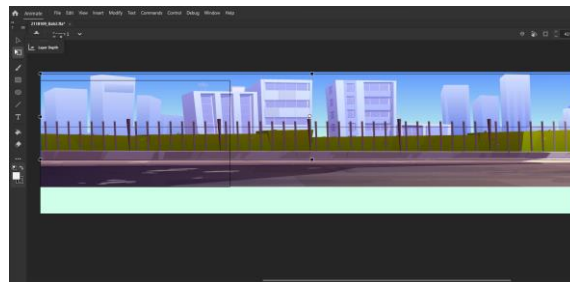
12. Kemudian *import* Kembali bahan-bahannya, pada kali ini *import* bahan gedung dengan cara klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahan gedung lalu klik *open*.



Gambar 2.12 Menambahkan Objek Gedung

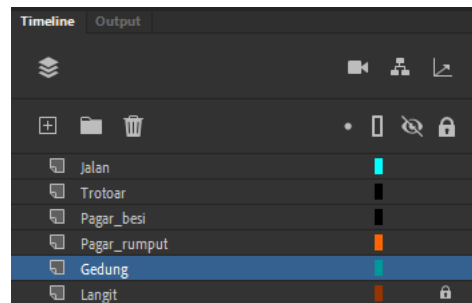


13. Setelah menekan tombol *open* ketika melakukan *import*. Sesuaikan ukuran dari gedungnya dengan menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



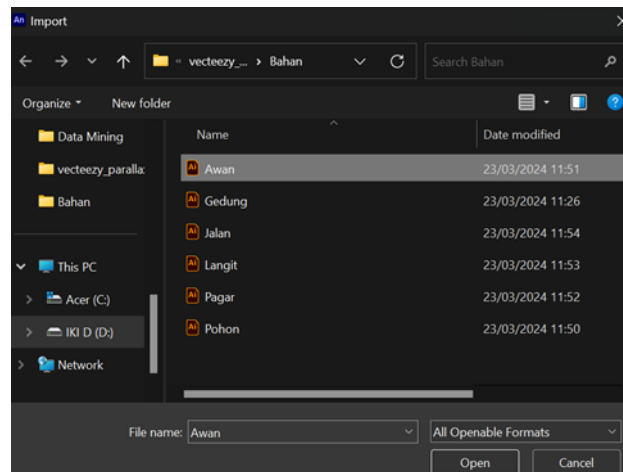
Gambar 2.13 Mengatur Objek Gedung

14. Kemudian pada bagian susunan *layer*, letakkan *layer* “Gedung” berada dibawah *layer* “Pagar_rumput”.



Gambar 2.14 Mengatur Layer Gedung

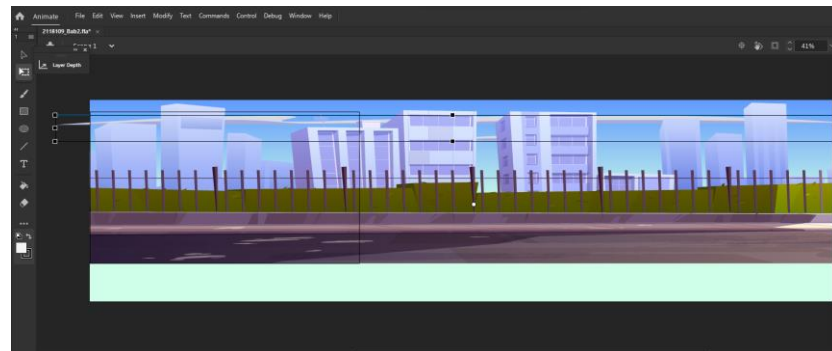
15. Kemudian tambahkan bahan-bahannya, pada kali ini letakkan objek awan dengan cara klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahan awan lalu klik *open*.



Gambar 2.15 Menambahkan Onjek Awan

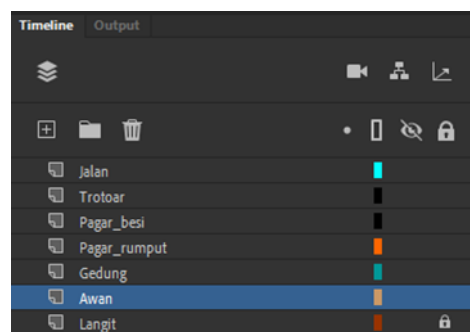


16. Setelah itu atur ukuran objek awan dengan menggunakan *Free Transform Tool (Q)*.



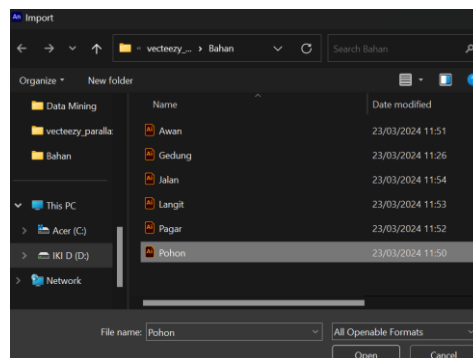
Gambar 2.16 Mengatur Objek Awan

17. Pada susunan *layer*, letakkan *layer* “Awan” dibawah *layer* “Gedung”.



Gambar 2.17 Mengatur Layer Awan

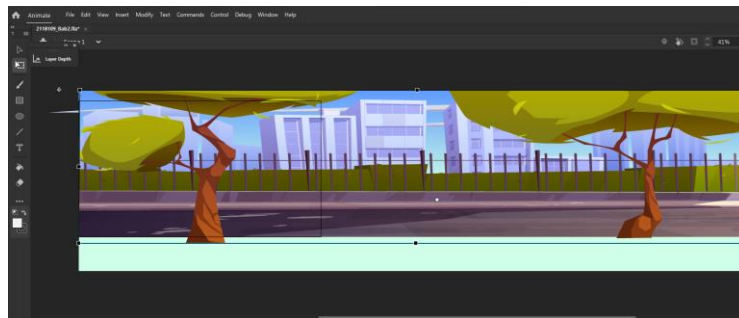
18. Kemudian letakkan bahan terakhir yaitu objek pohon dengan cara klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih bahan pohon lalu klik *open*.



Gambar 2.18 Menambahkan Objek Pohon

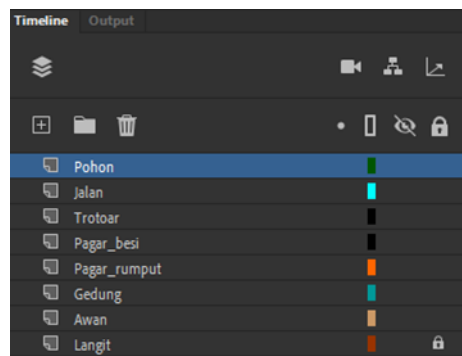


19. Setelah menekan *open* pada proses *import* bahan, selanjutnya sesuaikan ukuran dari objek pohon menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



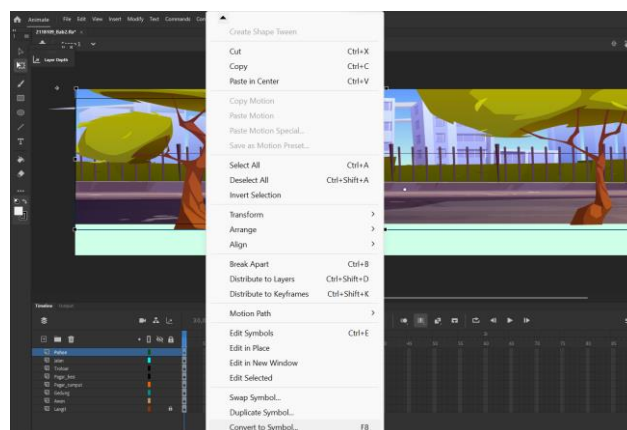
Gambar 2.19 Mengatur Objek Pohon

20. Kemudian pada susunan layernya, letakkan *layer* “Pohon” diatas *layer* “Jalan”.



Gambar 2.20 Mengatur Layer Pohon

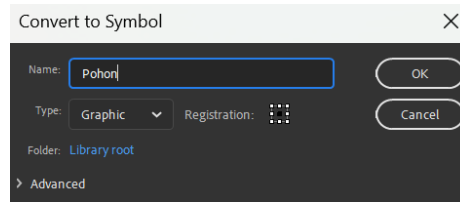
21. Kemudian pada *layer* pohon, klik kanan pada objek pohon lalu pilih “*Convert to Symbol*”



Gambar 2.21 Convert to Symbol Objek Pohon

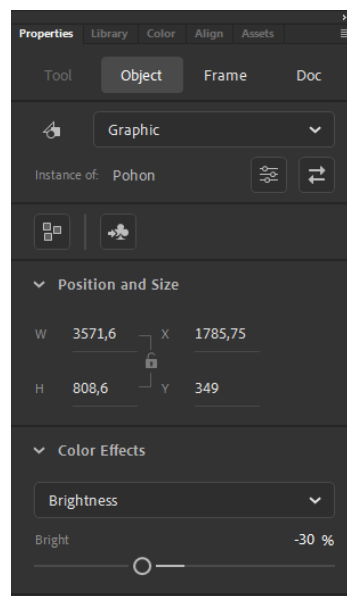


22. Lalu rubah nama nya menjadi pohon, kemudian pada bagian *type* pilih *Graphic* setelah itu klik OK.



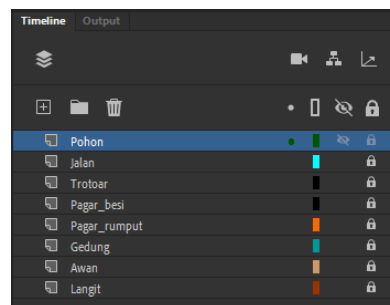
Gambar 2.22 Memberi Nama Symbol

23. Kemudian pada objek pohon, klik bagian *properties* pada *color effects* ubah menjadi “*Brightness*” kemudian atur nilainya menjadi -30%.



Gambar 2.23 Memberikan Efek Brightness

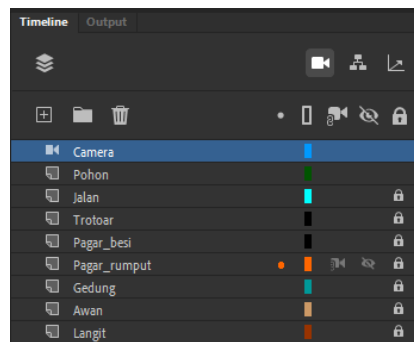
24. Kemudian kunci *layer* Langit, Awan, Gedung, Pagar_rumput, Pagar_besi, Trotoar, dan Jalan, untuk *layer* pohon tidak perlu dikunci.



Gambar 2.24 Mengunci Layer

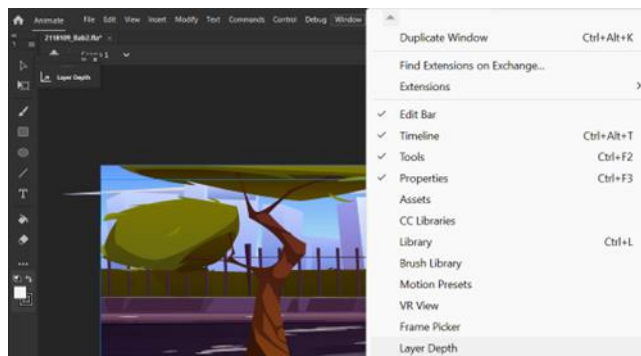


25. Langkah selanjutnya klik *Add camera* dengan ikon camera, setelah ditekan maka secara otomatis akan menambahkan *layer camera*.



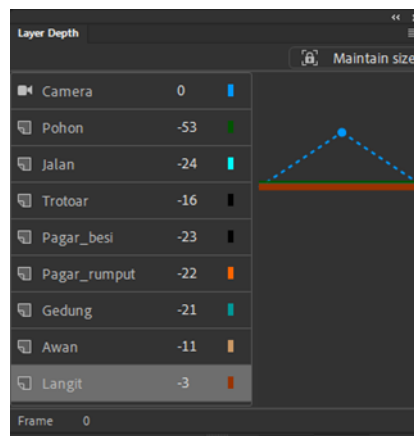
Gambar 2.25 Add Camera

26. Setelah itu pada *menu bar* klik *menu windows*, lalu pilih *Layer depth*.



Gambar 2.26 Layer Depth

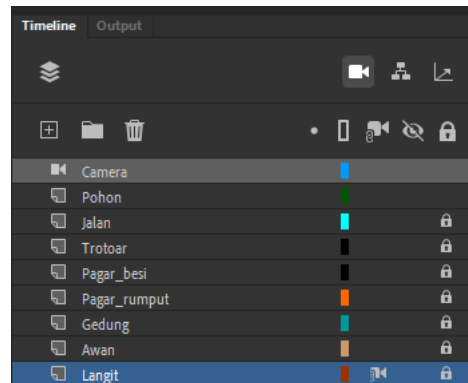
27. Setelah itu atur nilai dari *layer depth*, jika nilai yang diberikan semakin kecil maka objek akan semakin besar begitu juga sebaliknya.



Gambar 2.27 Memberikan Nilai Layer Depth

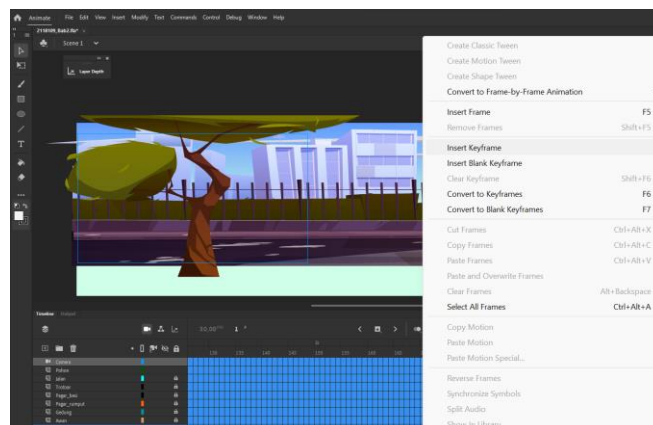


28. Kemudian pada *layer*, klik *attach* pada bagian *layer* “Langit” hal ini bertujuan untuk *layer* “Langit” tetap berada ditempat saat *camera* digunakan.



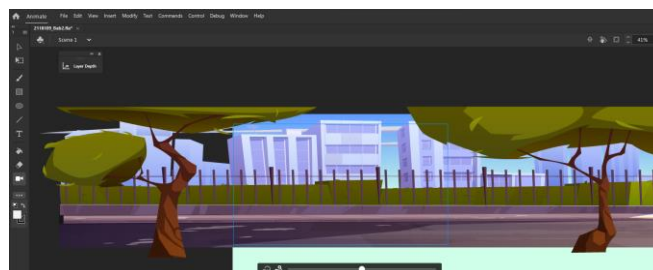
Gambar 2.28 Memberikan Attach Pada Layer

29. Setelah itu blok semua *frame* pada seluruh *layer* sampai pada *frame* 215, setelah itu klik kanan pada *frame* lalu pilih *Insert keyframe*.



Gambar 2.29 Insert Keyframe

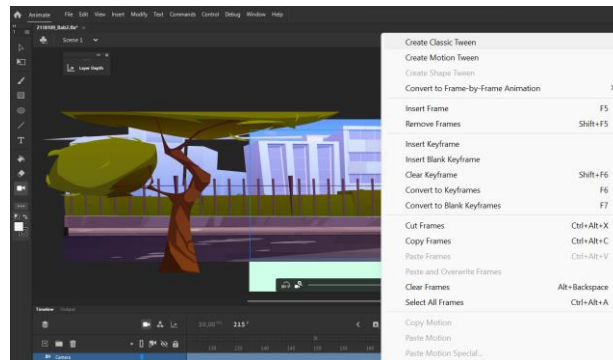
30. Lalu pada *frame* 215 gunakan *camera tool* (C) untuk menggeser ke kanan atau bagian Tengah halaman. Pada saat menggeser tekan tombol *Shift*.



Gambar 2.30 Camera Tool



31. Lalu pada layer camera, klik kanan pada frame setelah itu pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.31 Create Classic Tween

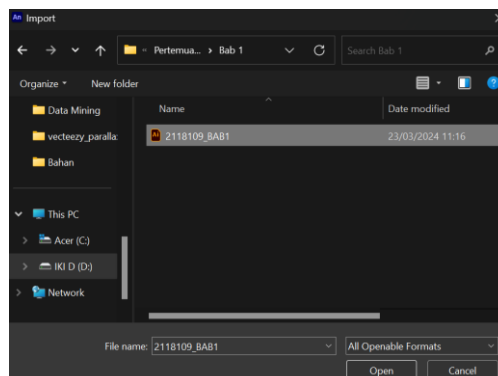
32. Lalu coba *test* untuk menjalankan animasinya, untuk melakukannya klik Ctrl + Enter.



Gambar 2.32 Melakukan Uji Coba Camera Movement

B. Layer Parenting

1. Langkah selanjutnya adalah menambahkan karakter, *import* karakter dengan cara klik *menu File > Import > Import To Stage*, kemudian pilih karakternya lalu klik *open*.

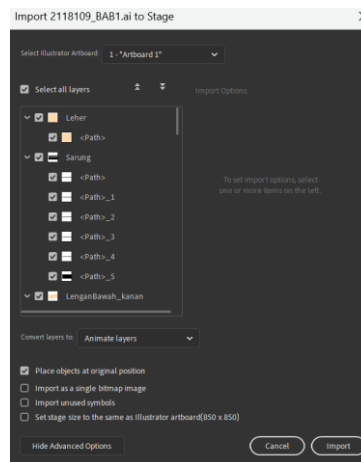




Gambar 2.33 Melakukan Import Karakter

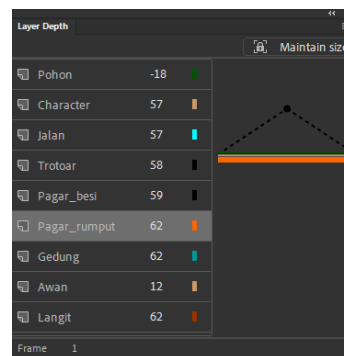


2. Setelah menekan *open* maka akan muncul jendela *import*, lalu klik *import*.



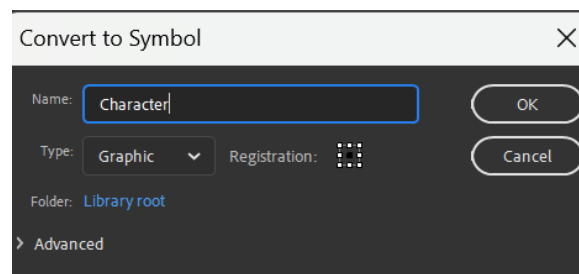
Gambar 2.34 Memilih Layer yang Akan di Import

3. Kemudian buka Kembali *layer depth* dengan klik *menu Windows > Layer Depth*, sesuaikan nilai *layer depth* dari *layer character*.



Gambar 2.35 Memberikan Nilai Layer Depth Character

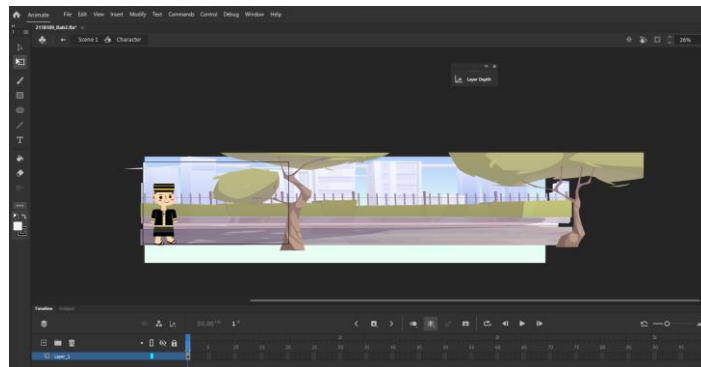
4. Kemudian pada *frame 1 layer Character*, klik kanan pada objek karakternya kemudian lalu klik *Convert to Symbol* lalu sesuaikan namanya setelah itu klik OK.



Gambar 2.36 Memberikan Nama Symbol

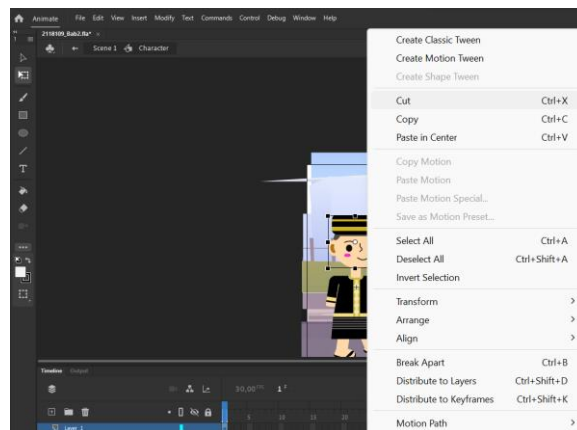


5. Lalu klik dua kali pada objek *character* untuk masuk ke *scene character*, disini akan dilakukan pembagian *layer* untuk setiap anggota tubuhnya.



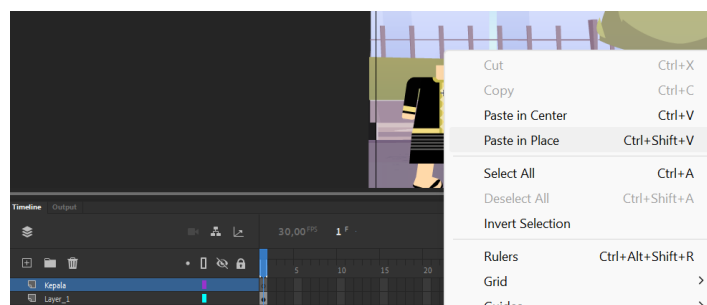
Gambar 2.37 Scene Character

6. Kemudian klik pada bagian objek kepala karakternya, setelah itu klik kanan pilih *cut*.



Gambar 2.38 Cut Objek Kepala

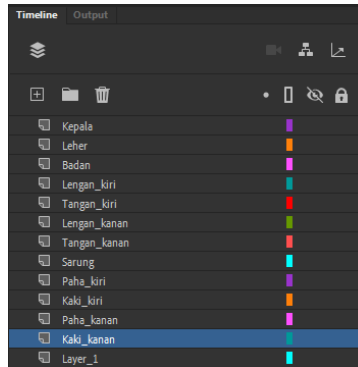
7. Setelah itu buat *layer* baru dengan nama kepala, kemudian pada objek klik kanan lalu pilih *Paste in Place*.



Gambar 2.39 Membuat Layer Kepala

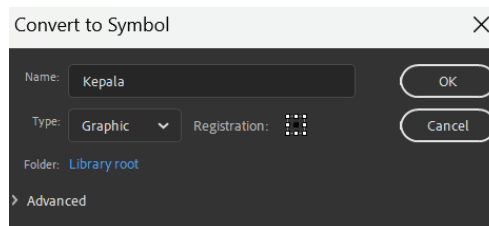


8. Lakukan langkah diatas pada setiap anggota tubuh sampai semua anggota badan berada pada *layer* yang berbeda. Kemudian susun layernya seperti dibawah ini.



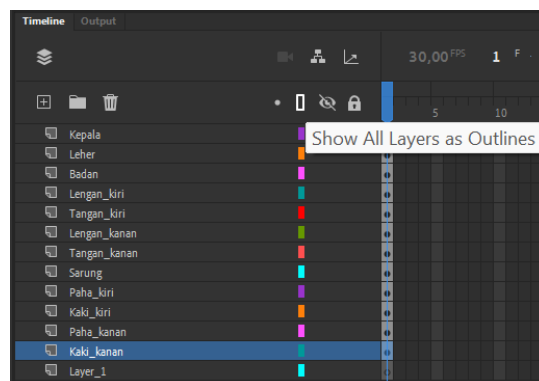
Gambar 2.40 Susunan Layer

9. Kemudian klik *layer* “Kepala” kemudian klik kanan pada objek kepala, lalu pilih *Convert to Symbol* isi bagian nama sesuai dengan nama layernya, untuk bagian *type* pilih “*Graphic*” kemudian klik OK. Lakukan hal yang sama pada bagian anggota tubuh yang lain.



Gambar 2.41 Memberi Nama Symbol

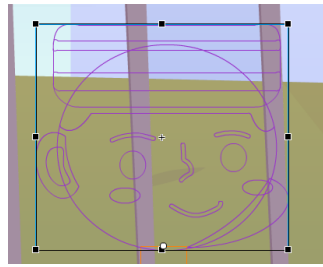
10. Lalu pada *layer* klik “*Show All Layers as Outline*” agar tampilan karakter hanya terlihat garis tepinya saja. Hal ini dilakukan untuk menggeser titik perputaran pada anggota tubuh.



Gambar 2.42 Show All Layers as Outline

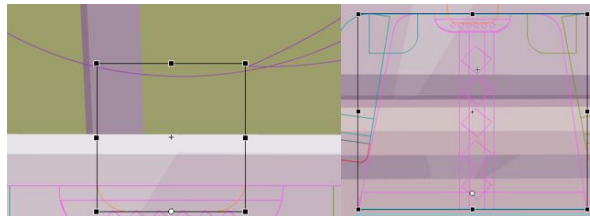


11. Lalu pada objek kepala gunakan *Free Transform Tool* (Q) untuk menggeser titik putarnya. Berikut merupakan letak dari titik letak pada objek kepala.



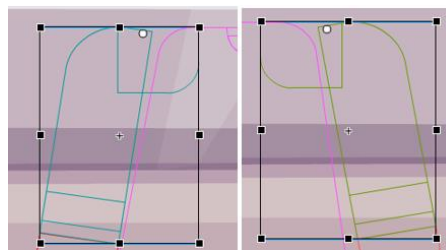
Gambar 2.43 Memindahkan Titik Putar Kepala

12. Selanjutnya rubah titik putar pada bagian leher serta badan, gunakan *Free Transform Tool* (Q) untuk menggeser titik putarnya.



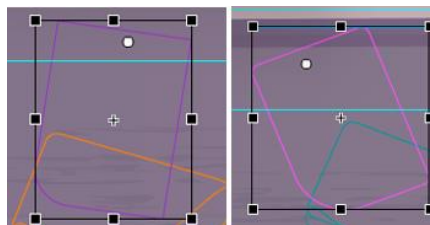
Gambar 2.44 Memindahkan Titik Putar Leher dan Badan

13. Kemudian rubah titik putar pada bagian lengan kiri dan lengan kanan, gunakan *Free Transform Tool* (Q) untuk menggeser titik putarnya.



Gambar 2.45 Memindahkan Titik Putar Lengan Kanan Kiri

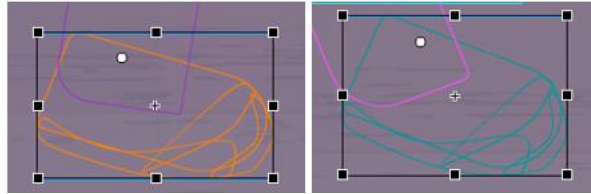
14. Kemudian rubah titik putar pada bagian paha kiri dan paha kanan, gunakan *Free Transform Tool* (Q) untuk menggeser titik putarnya.



Gambar 2.46 Memindahkan Titik Putar Paha Kanan Kiri

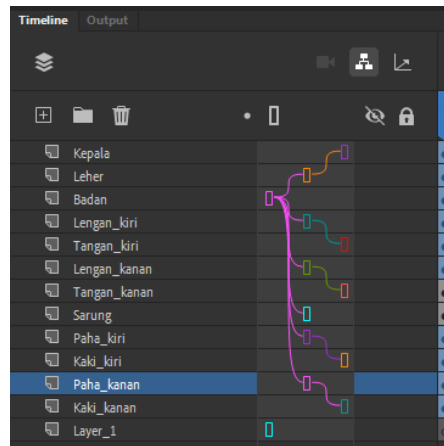


15. Kemudian rubah titik putar pada bagian kaki kiri dan kaki kanan, gunakan *Free Transform Tool* (Q) untuk menggeser titik putarnya.



Gambar 2.47 Memindahkan Titik Putar Kaki Kanan Kiri

16. Setelah itu pada layer klik “*Show Parenting View*”, lalu sambungkan semua layernya dengan menyeret kotak warnanya ke *layer* yang akan dihubungkan agar *layer* anggota badan yang terpisah dapat terhubung.



Gambar 2.48 Show Parenting View

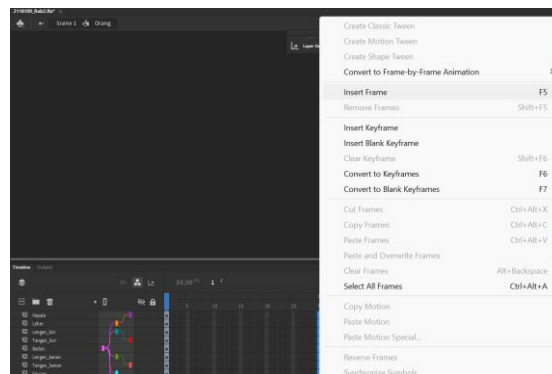
17. Lalu pada *frame* 1 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.49 Pose Frame 1



18. Selanjutnya pada *frame* 30 semua *layer* klik kanan lalu pilih *Insert keyframe*.



Gambar 2.50 Insert Keyframe

19. Kemudian pada *frame* 5 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.51 Pose Frame 5



20. Lalu pada *frame* 10 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.52 Pose Frame 10

21. Lalu pada *frame* 15 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.53 Pose Frame 15

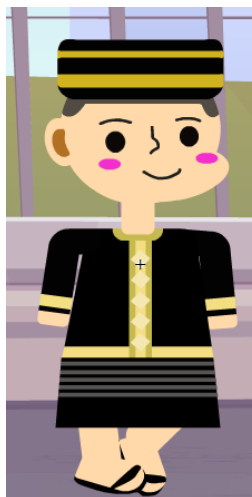


22. Kemudian pada *frame* 20 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.54 Pose Frame 20

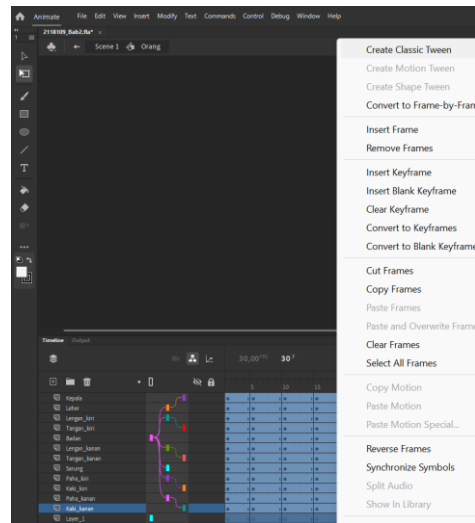
23. Kemudian pada *frame* 25 seluruh *layer*, ubah pose dari karakternya dengan menggunakan *Free Transform tool*.



Gambar 2.55 Pose Frame 25

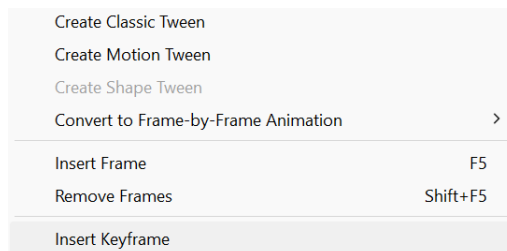


24. Selanjutnya blok semua *frame* sampai *frame* 30 lalu klik kanan pilih *Create Classic Tween*.



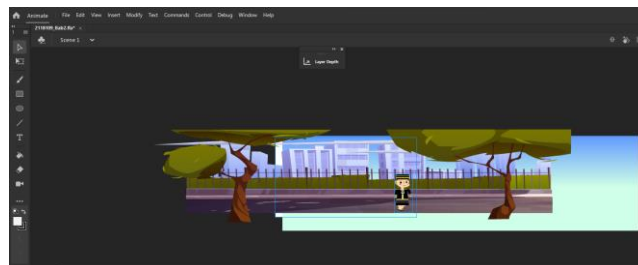
Gambar 2.56 Create Classic Tween

25. Kemudian Kembali ke *scene* 1, pada *layer Character* klik kanan pada *frame* 215 kemudian klik *Insert Keyframe*.



Gambar 2.57 Insert Keyframe

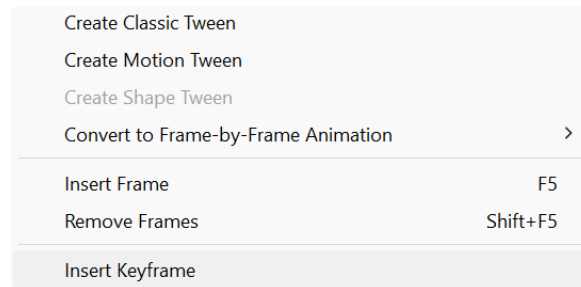
26. Lalu ubah posisi karakter menuju kanan, Tarik karakter dengan menekan tombol *Shift* agar posisi karakter tidak bergerak ke atas saat ditarik.



Gambar 2.58 Merubah Posisi Karakter



27. Kemudian pada *layer Character* klik kanan antara *frame* 1 sampai 215 kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.59 Create Classic Tween

28. Setelah itu untuk melihat hasilnya klik Ctrl + Enter



Gambar 2.60 Hasil Akhir

