



TUGAS PERTEMUAN: 2

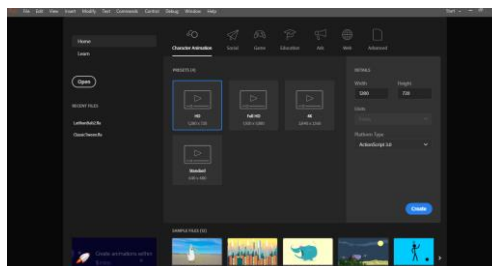
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118011
Nama	:	Dewa Chandra Agung Wibawa
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
Baju Adat	:	Baju Adat Kamen (Bali-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/900/product-1/2019/10/11/537063883/537063883_d7be3fcc-8413-4149-a127-756858cbe70d_1280_1280.jpg

1.1 Tugas 1 : Animasi Berjalan dengan Karakter Baju Adat

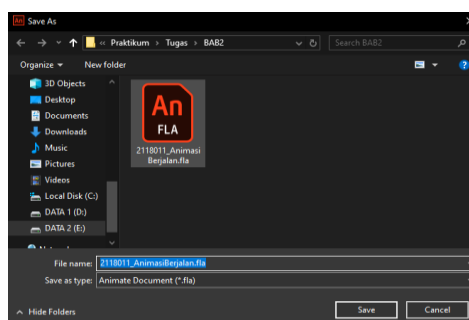
A. Camera Movement

1. Membuka *adobe animate*, lalu pilih *preset HD*. Pastikan ukurannya terlebih dahulu. Setelah itu klik *create*.



Gambar 1.1 Membuat Preset Baru

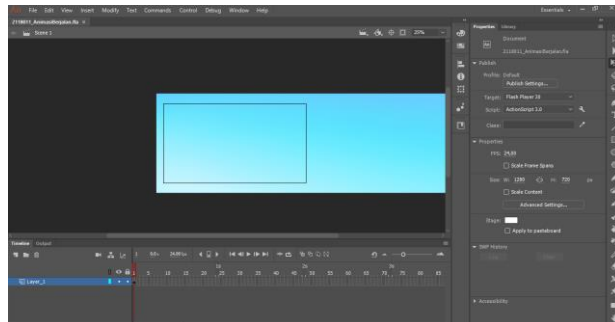
2. Setelah itu jangan lupa untuk disimpan terlebih dahulu. File yang sudah dibuat disimpan agar tidak hilang. Beri nama dan klik *save*.



Gambar 1.2 Menyimpan File



3. Lalu import asset langit yang sudah dicari. Klik *file*, lalu pilih *import to stage* pada bagian *import*. Setelah itu pilih asset langit yang sudah dimiliki.



Gambar 1.3 Import Aset Langit

4. Buat layer baru, lalu import asset pantai yang sudah dicari. Klik *file*, lalu pilih *import to stage* pada bagian *import*. Setelah itu pilih asset pantai yang sudah dimiliki.



Gambar 1.4 Import Aset Pantai

5. Buat layer baru, lalu import asset awan yang sudah dicari. Klik *file*, lalu pilih *import to stage* pada bagian *import*. Setelah itu pilih asset awan yang sudah dimiliki.



Gambar 1.5 Import Aset Awan

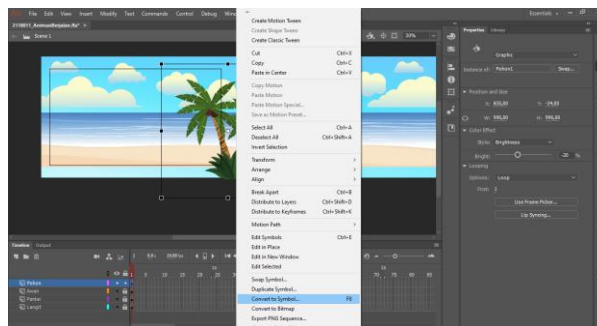


6. Buat layer baru, lalu import asset pohon kelapa yang sudah dicari. Klik *file*, lalu pilih *import to stage* pada bagian *import*. Setelah itu pilih asset pohon kelapa yang sudah dimiliki.



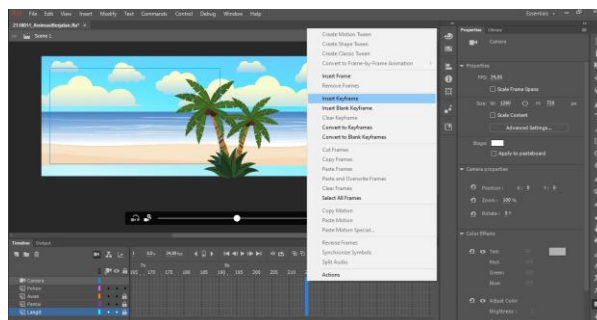
Gambar 1.6 Import Aset Pohon Kelapa

7. Setelah itu buat asset pohon menjadi *convert to symbol*. Kaku ubah *brightness* menjadi -20%. Jika sudah maka asset pohon akan sedikit berwarna agak gelap.



Gambar 1.7 Merubah Aset Pohon Menjadi Simbol

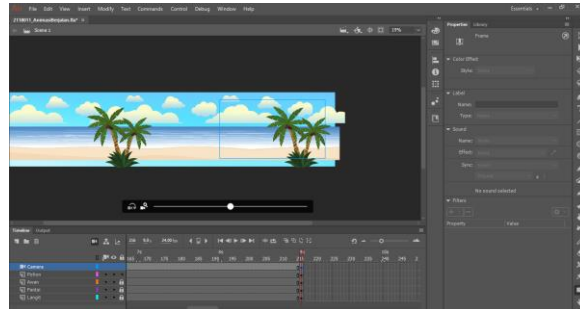
8. Lalu buatlah *keyframe* pada detik ke 9 atau di *frame 215*. Klik kiri pada *frame 215* lalu tekan ctrl + klik kiri pada setiap layer. Pastikan ada pada *frame* yang sama yaitu di 215.



Gambar 1.8 Membuat Keyframe

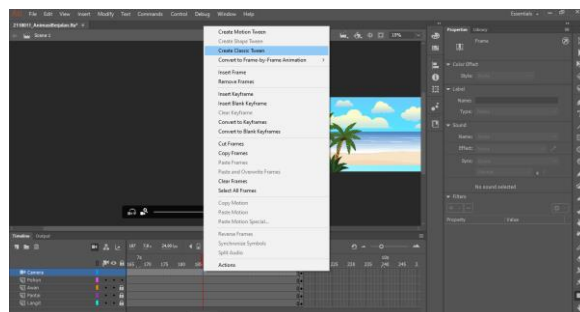


9. Lalu berikutnya, klik pada *frame* 215 dan klik *layer* kamera. Setelah itu gunakan *camera tool*. Geser kamera kearah kanan dengan menekan *shift* dan klik kiri secara bersamaan.



Gambar 1.9 Mengubah Tampilan Kamera

10. Setelah itu klik kanan pada *frame* kamera. Lalu klik kanan dan pilih *creat classic tween*. Lalu tekan *ctrl + Enter* untuk menjalankan animasinya yang telah dibuat.



Gambar 1.10 Membuat Classic Tween

B. Layer Parenting

1. Lalu import karakter yang sudah dibuat. Klik file, lalu pilih import to stage pada bagian import. Setelah itu pilih karakter yang sudah dimiliki.



Gambar 1.11 Membuat Bagian Kepala

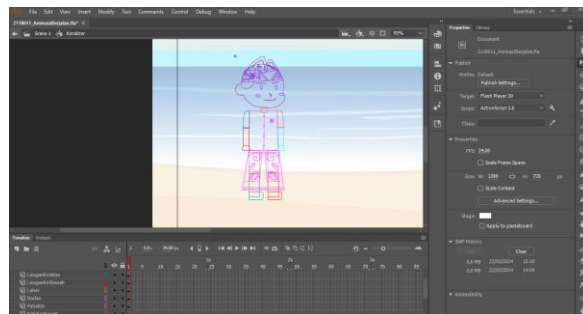


- Setelah itu buat karakter menjadi simbol. Dengan klik kanan pada karakter lalu pilih *convert to symbol*. Pastikan *type*-nya *graphic* dan tekan ok.



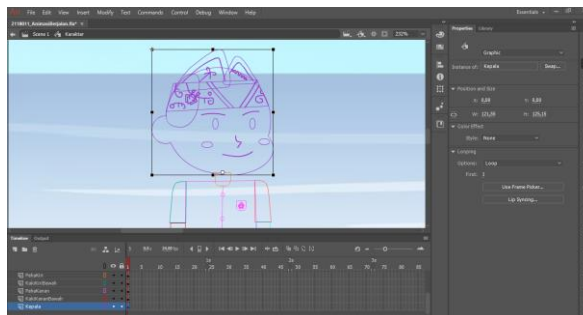
Gambar 1.12 Merubah Karakter Menjadi Simbol

- Lalu pisahkan masing – masing bagian badannya. Dengan *double* klik pada karakter, lalu buat *layer* untuk masing – masing badannya. Setelah itu *cut* dan *paste* pada tiap bagiannya di tiap layer yang sudah dibuat.



Gambar 1.13 Memisahkan bagian badan karakter

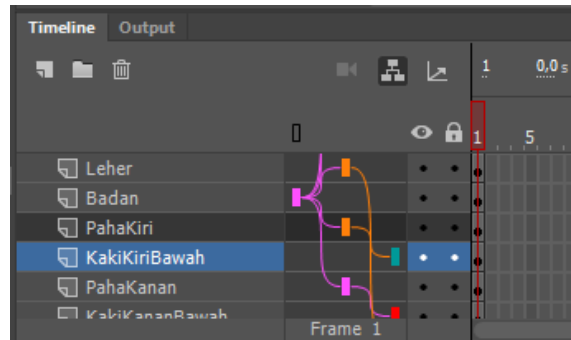
- Lalu klik *show all layers as outline*. Setelah itu pilih bagian badan yang sudah dipisahkan tadi. Lalu pindahkan titik rotasinya ke bagian penghubung badan. Sesuai bagian badannya.



Gambar 1.14 Memusatkan Titik Rotasi

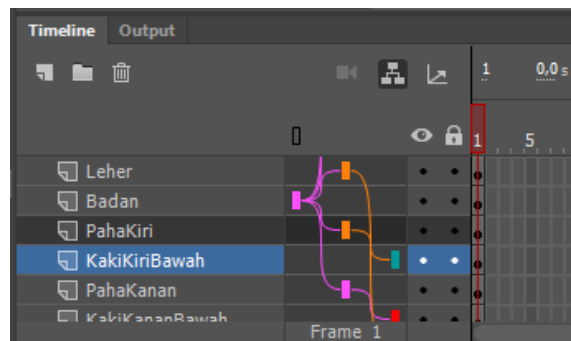


5. Selanjutnya klik *show parenting view*. Lalu sambungkan bagian – bagian tiap *layer*. Sambungkan dengan *drag and drop* pada warna tiap *frame* yang ada. Jadikan badan sebagai pusatnya.



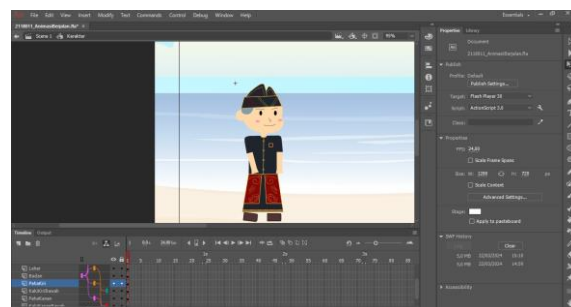
Gambar 1.15 Melakukan Show Parenting View

6. Pastikan badan karakter menjadi pusat perputaran. Jika badan tidak menjadi pusatnya maka ketika bagian yang lain digerakan dan diletakkan pada frame tidak akan bergerak kearah yang kita mau. Jika sudah aman maka bisa dilanjutkan ke langkah berikutnya.



Gambar 1.16 Memastikan Show Parenting View

7. Masih tetap pada karakter. Setelah itu bentuk pose pada *frame 1* sesuai keinginan. Jangan lupa pastikan merubah pose pada *frame 1*.



Gambar 1.17 Menambahkan Pose pada Frame 1

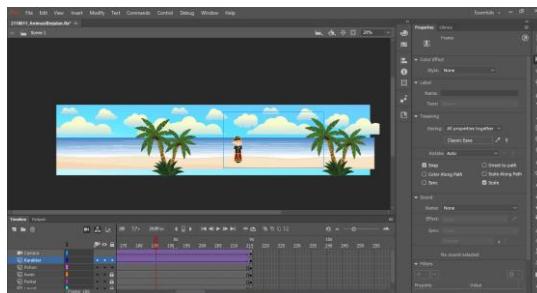


8. Selanjutnya pilih *frame* 30. Setelah itu klik kanan dan pilih *insert keyframe*. Lalu setelah itu ubah bentuk posenya sesuai dengan keinginan seperti orang berjalan. Lakukan hal yang sama pada frame 5, 10, 15, 20, 25. Kaky blok semua frame yang sudah dibuat, lalu klik kanan dan pilih *create classic tween*.



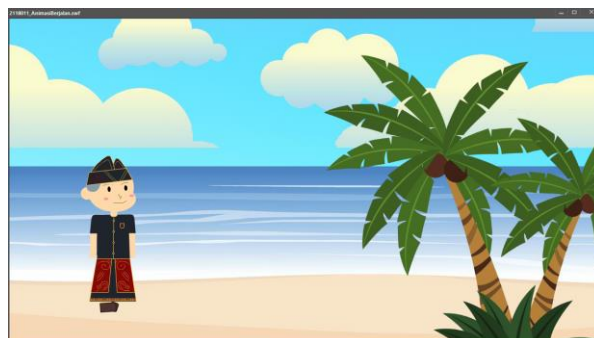
Gambar 1.18 Menambahkan Pose pada Tiap Frame

9. Selanjutnya Kembali ke *scene* 1. Setelah itu pada *frame* karakter di *frame* 215 klik kanan dan pilih *insert keyframe*. Lalu pindahkan karakter ke area kamera sebelah kanan. Jika sudah antara *frame* 1 dan 215 pada bagian karakter, klik kanan dan pilih *create classic tween*.



Gambar 1.19 Menambahkan Pose pada Tiap Frame

10. Jika sudah maka teka *ctrl + Enter* untuk melihat hasilnya. Gambar akan bergerak sesuai pose yang telah dibuat tadi dan akan berjalan kearah yang sudah kita tentukan.



Gambar 1.20 Hasil Tampilan