



TUGAS PERTEMUAN: 2

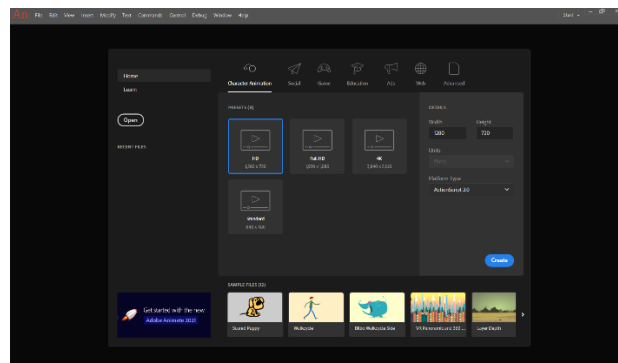
MEMBUAT KARAKTER

| | | |
|--------------------|---|---|
| NIM | : | 2118130 |
| Nama | : | Nurul Faizah |
| Kelas | : | D |
| Asisten Lab | : | Wisando Berlian Pandesolang (2218095) |
| Baju Adat | : | Baju Adat Indulu Manik (Kalimantan Barat) |
| Referensi | : | https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg |

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Camera Movement

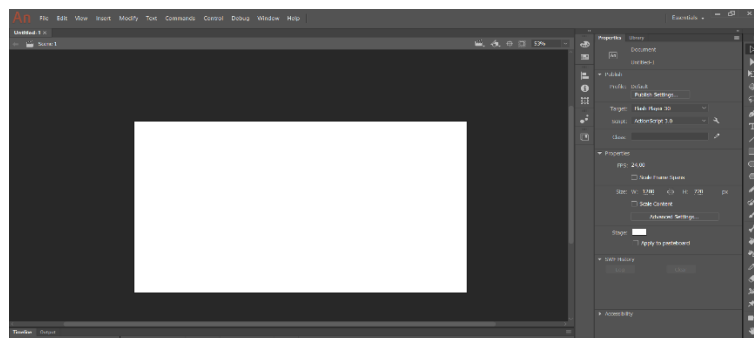
A. Camera Movement

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



Gambar 2.1 Tampilan Membuat platform

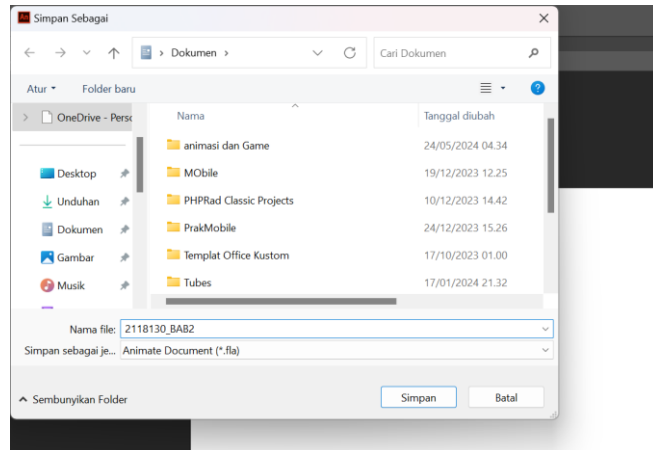
2. Tampilan halaman Adobe Animate CC.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Adobe Animate CC

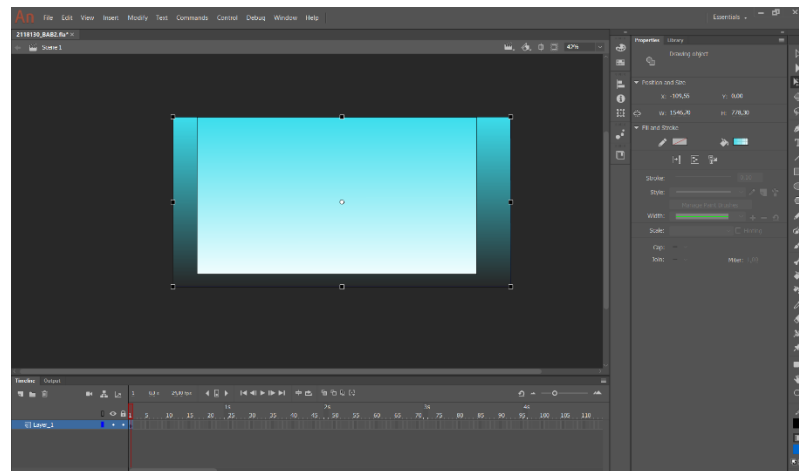


3. Save As terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



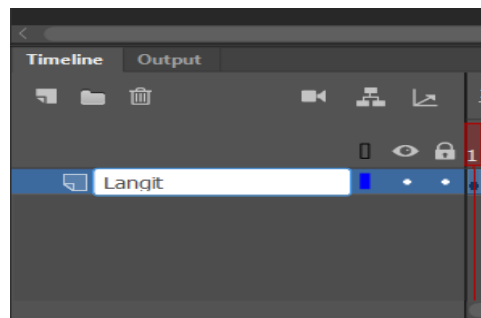
Gambar 2.3 Tampilan Save As

4. Jika sudah klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan langit. Sesuaikan ukuran background langit dengan frame menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.4 Tampilan Import gambar dan menyesuaikan ukuran

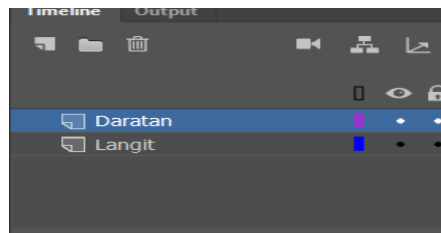
5. Ubah nama layer menjadi “Langit”.



Gambar 2.5 Tampilan mengubah nama layer Langit

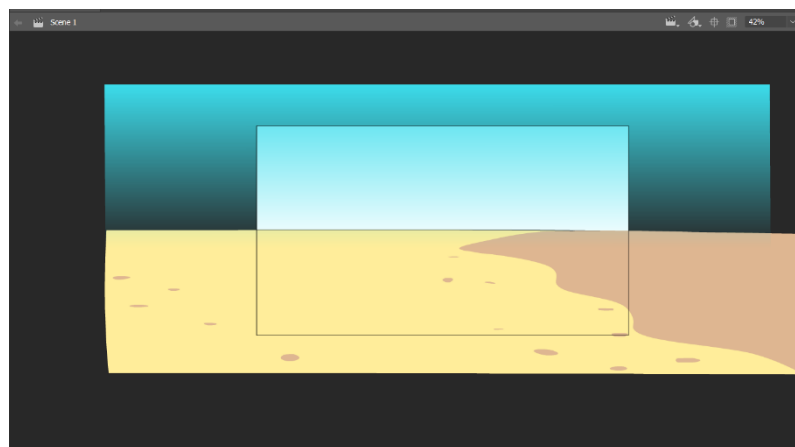


6. Buat layer baru dengan cara pilih New Layer dan ganti Namanya menjadi “Daratan”.



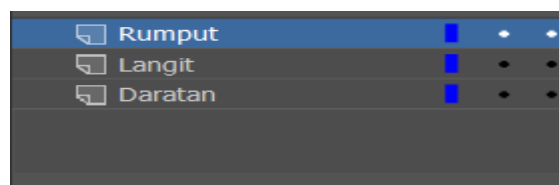
Gambar 2.6 Tampilan Membuat layer Daratan

7. Setelah itu import gambar daratan dengan cara klik File Import > Import Stage, lalu pilih gambar Daratan lalu open dan sesuaikan ukuran.



Gambar 2.7 Tampilan import gambar Daratan dan menyesuaikan posisi

8. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Rumput”.



Gambar 2.8 Tampilan Membuat layer Rumput

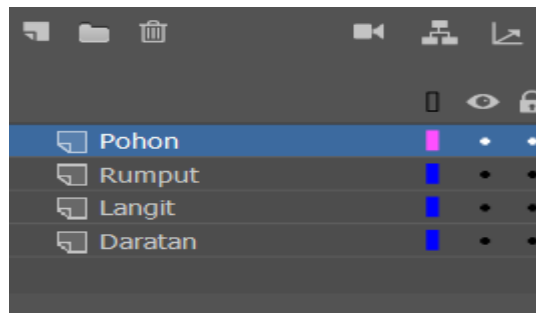


9. Import gambar rumput dengan cara klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar rumput dan sesuaikan posisi.



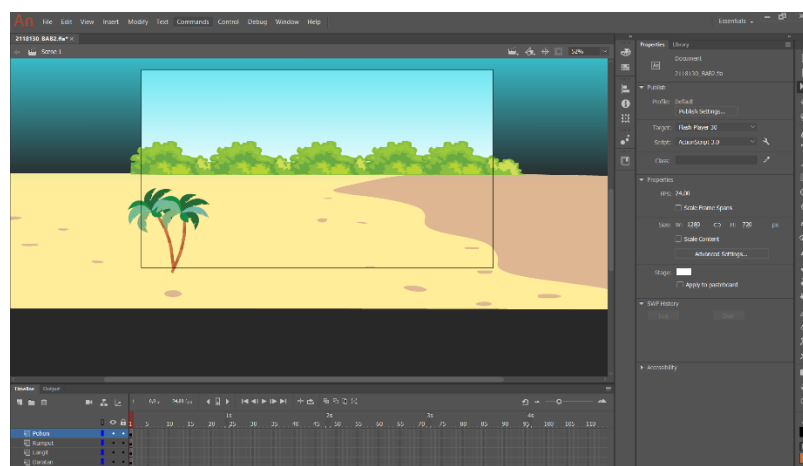
Gambar 2.9 Tampilan Membuat layer Rumput dan menyesuaikan posisi

10. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Pohon”.



Gambar 2.10 Tampilan membuat layer Pohon.

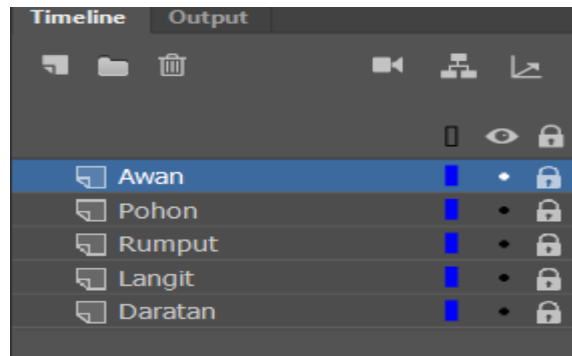
11. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar pohon kelapa dan sesuaikan ukurannya.



Gambar 2.11 Tampilan Layer Pohon dan menyesuaikan posisi



12. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Awan”.



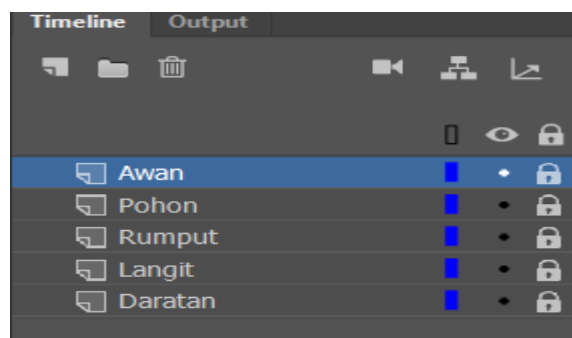
Gambar 2.13 Tampilan membuat Layer Awan.

13. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar Awan dan sesuaikan ukurannya.



Gambar 2.13 Tampilan gambar Awan

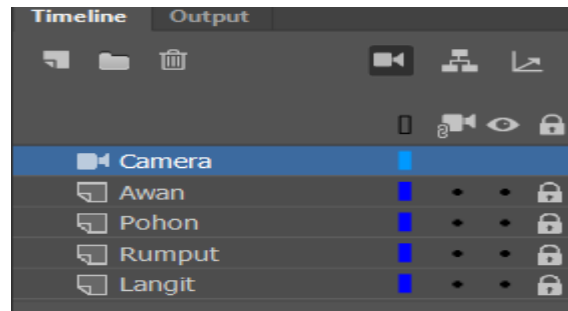
14. Kemudian kunci semua layer.



Gambar 2.14 Tampilan kunci semua layer.

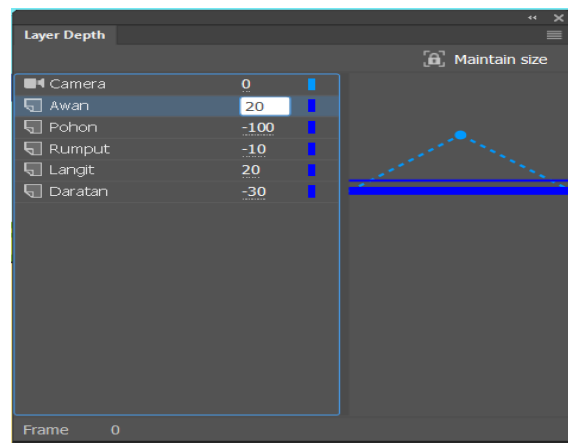


15. Klik Camera maka layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.15 Tampilan munculkan Camera

16. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar di bawah ini.



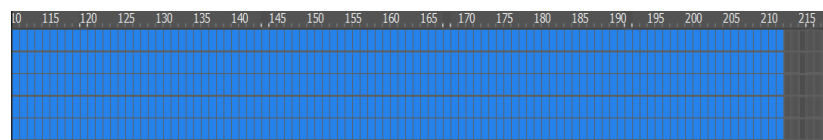
Gambar 2.16 Tampilan Layer Depth

17. Klik Attach pada layer Langit seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.17 Tampilan Attach layer Langit

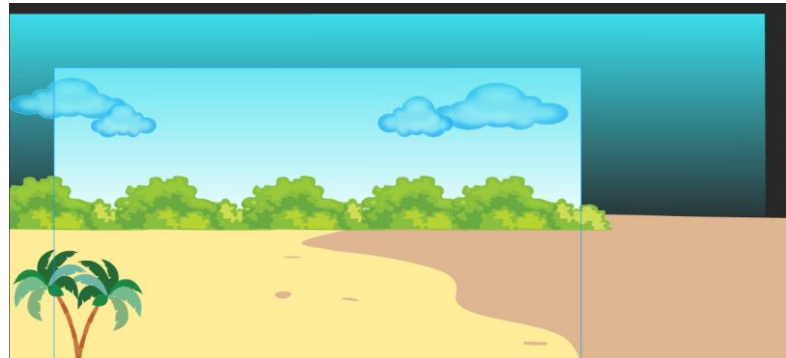
18. Block frame pada semua layer di detik frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.18 Tampilan Block frame

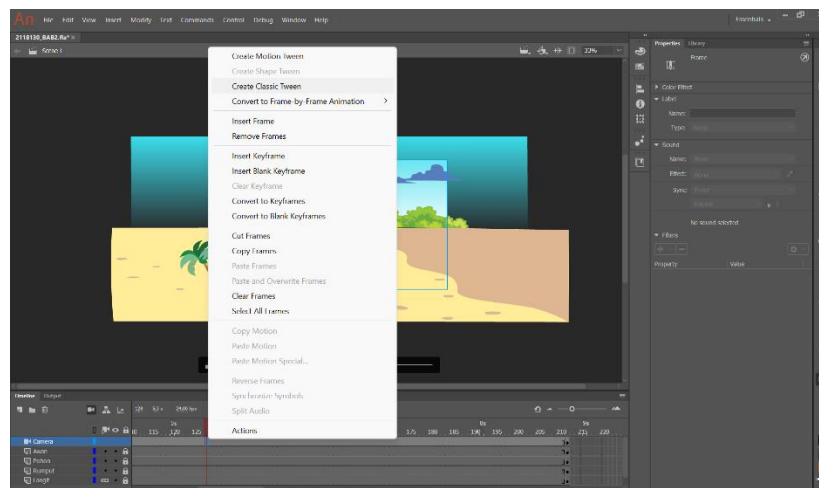


19. Pada Frame 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geset kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.

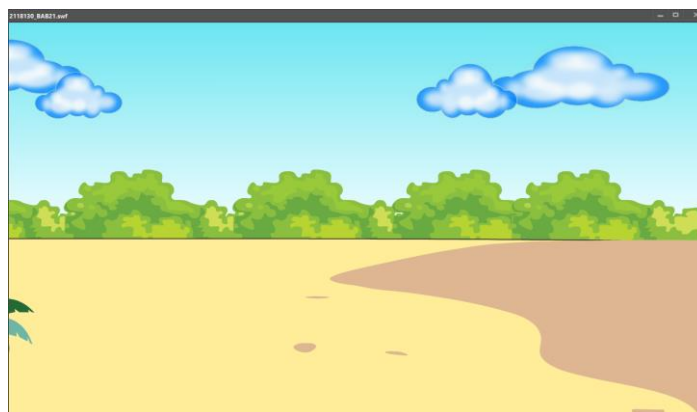


Gambar 2.19 Tampilan Menggerakan Camera

20. Klik frame mana saja di layer Camera dan klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



21. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi.

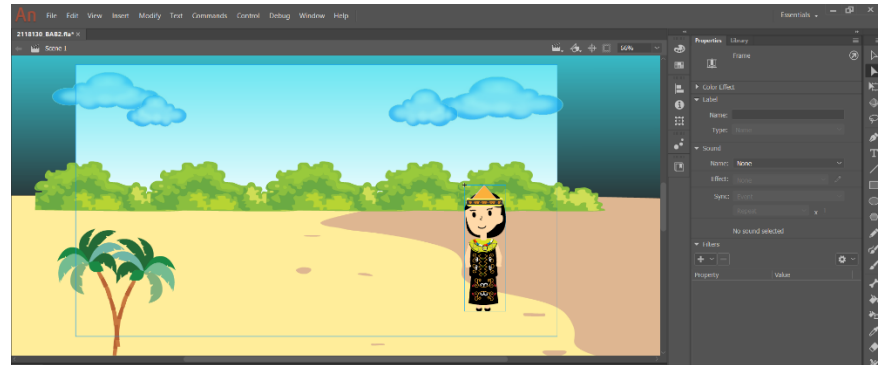


Gambar 2.21 Tampilan hasil Run



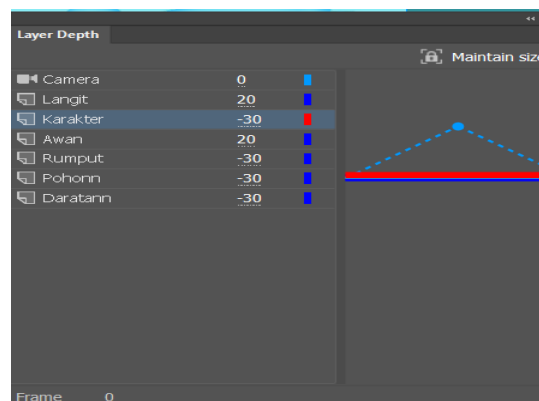
B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar Karakter dan sesuaikan ukurannya.



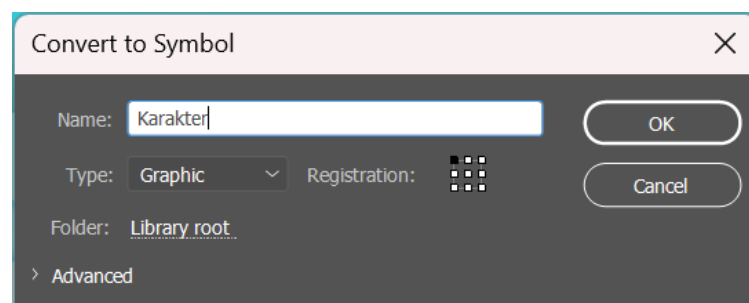
Gambar 2.22 Tampilan Import Karakter

2. Buka Layer Depth dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai menjadi gambar di bawah ini.



Gambar 2.23 Tampilan Layer Depth

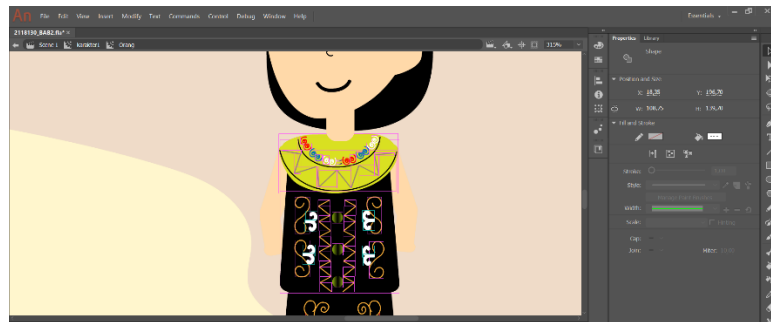
3. Klik frame 1 layer karakter kemudian klik kanan dan pilih Convert to Symbol. ubah Namanya menjadi karakter1 dan ubah menjadi Graphic lalu tekan Ok.



Gambar 2.24 Tampilan Convert to Symbol

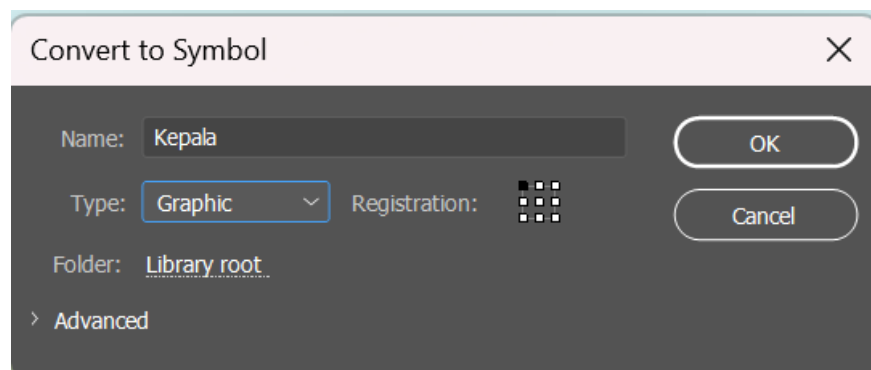


4. Double klik karakter tersebut. Lalu klik badan lalu Ctrl+X. Lalu Paste in Place pada layer Badan.lakukan pada bagian lainnya



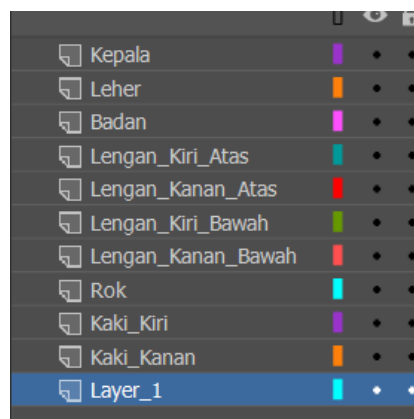
Gambar 2.25 Tampilan Memisah Bagian Karakter.

5. 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 2.26 Tampilan Convert to Symbol bagian bagian

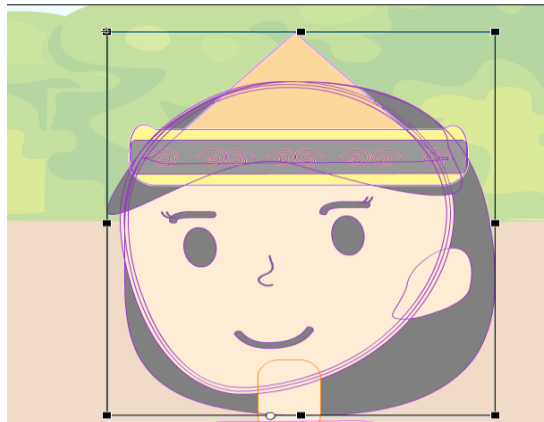
6. Klik Show All Layers as Outline, agar memudahkan menggeser titik perputaran ke tempay yang seharusnya.



Gambar 2.27 Tampilan Show All Layers as OutLine

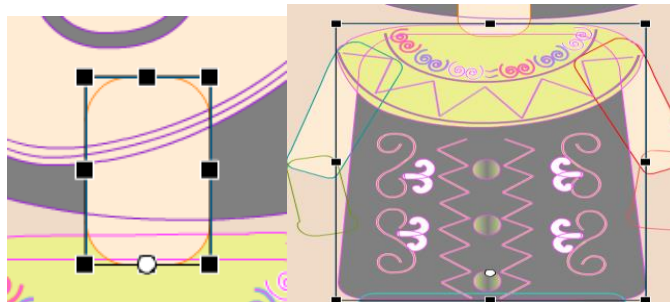


7. Klik objek kepala tekan Free Transform Tool (Q) untuk menggeser titik putar.



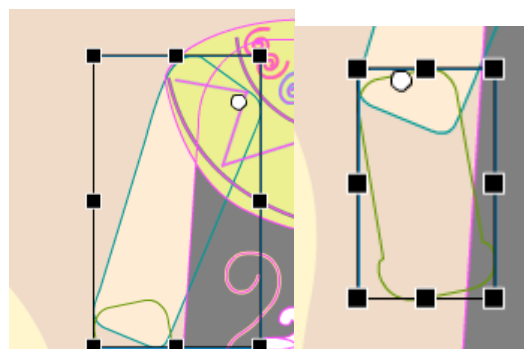
Gambar 2.28 Tampilan menggeser titik putar

8. Titik putar leher dan badan.



Gambar 2.29 Tampilan Titik Putar Leher dan Badan

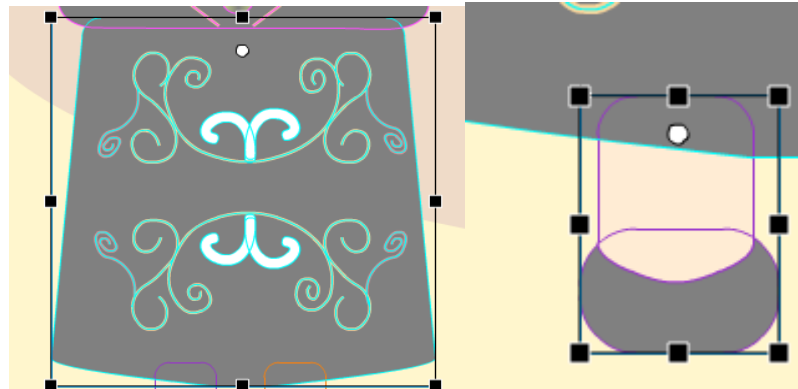
9. Titik putar Lengan kiri atas, Lengan kiri bawah, Lengan kanan atas dan lengan kanan bawah.



Gambar 2.30 Tampilan Titik Putar Lengan

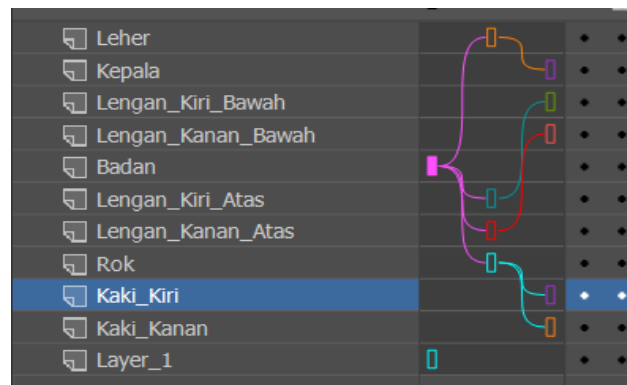


10. Titik Putar Rok,kaki kiri dan kaki kanan.



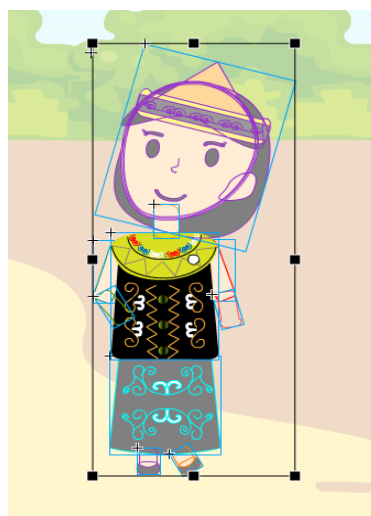
Gambar 2.31 Tampilan Titik Putar Rok dan Kaki

11. Sambungkan antara layer 1 dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan.



Gambar 2.32 Tampilan Menyambungkan Layer

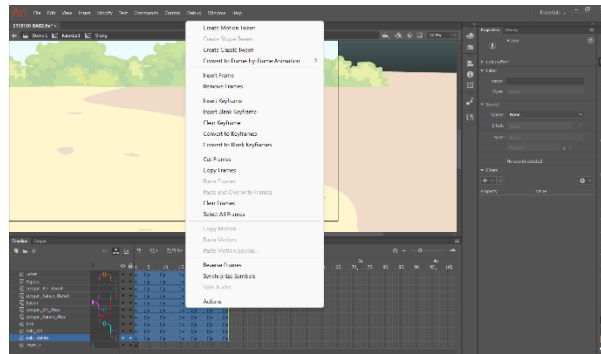
12. Ubah pose pada Frame 1 dengan menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.33 Tampilan Mengubah pose



13. Blok di frame 30 semua layer, klik kanan Insert KeyFrame.



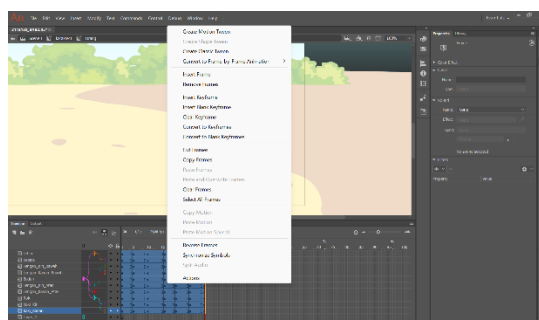
Gambar 2.34 Tampilan Insert KeyFrame

14. Blok di frame 5 semua layer, kemudian insert keyframe. Kemudian ubah Gerakan seperti di bawah ini dan lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25.



Gambar 2.35 Tampilan ubah gerakan

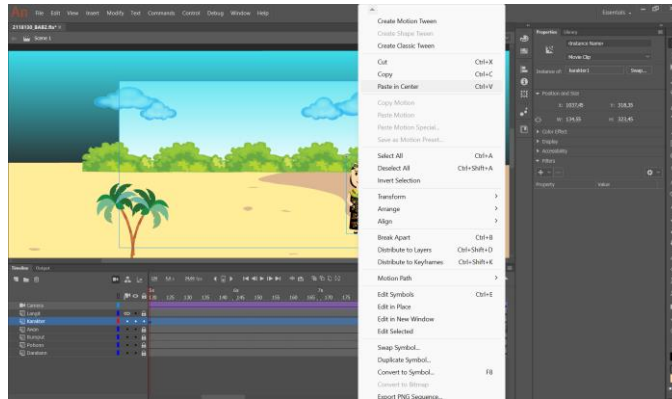
15. Blok semua frame di semua layer kemudian klik kanan dan pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.36 Tampilan Create Classic Tween

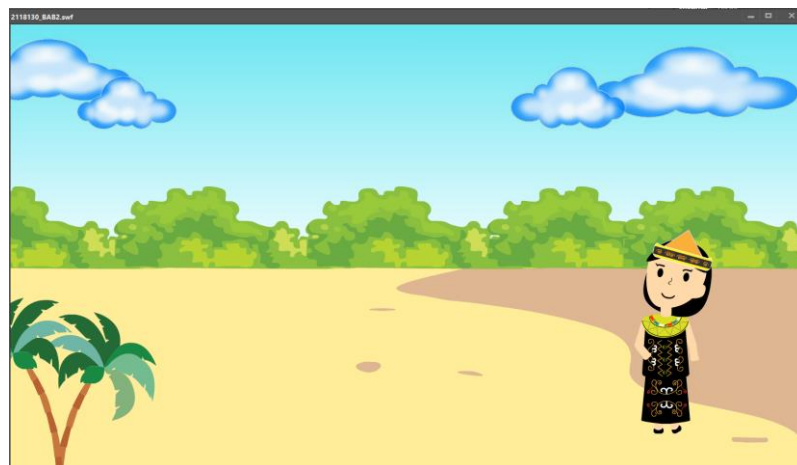


16. Kembali ke Scene 1 kemudian klik kanan Frame 215 pada layer karakter kemudian pilih insert keyframe. Lalu klik kanan karakter pilih Classic Tween.



Gambar 2.37 Tampilan Create Classic Tween

17. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil



Gambar 2.38 Tampilan hasil