



TUGAS PERTEMUAN: 2

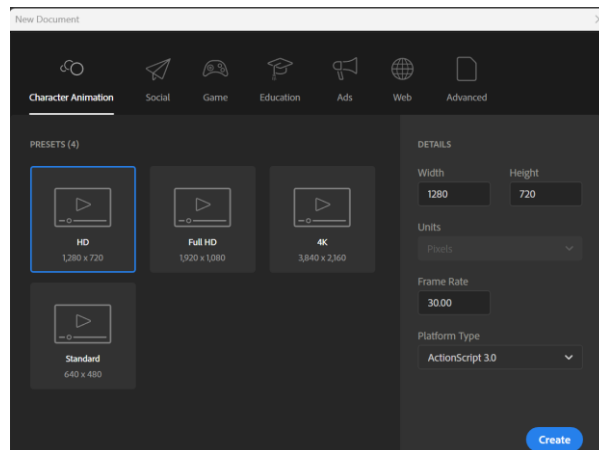
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118086
Nama	:	Reihan Almas Hediawan
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Pegon - NTB
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-ntb?page=all

2.1 Tugas 1: Camera Movement & Layer Parenting

A. Camera Movement

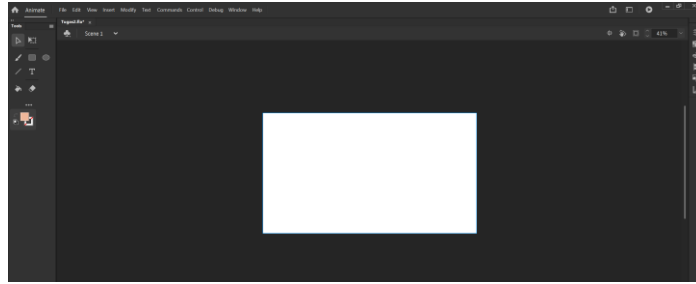
1. Buka Adobe Animate CC, Pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.1 Membuat *file* baru

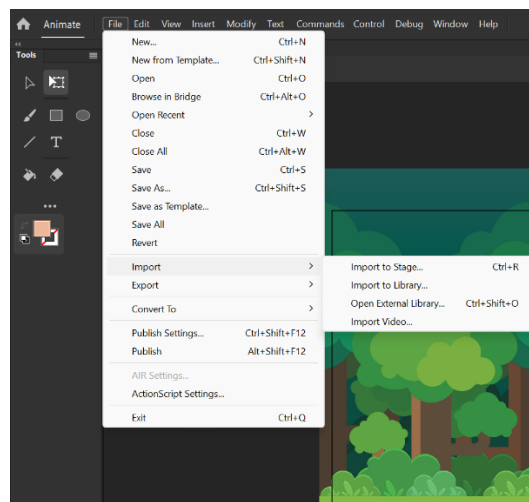


2. Tampilan halaman Adobe Animate CC.



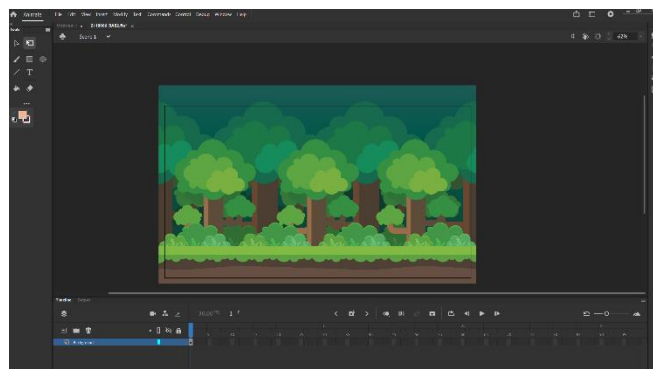
Gambar 2.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

3. Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 2.3 Tampilan mengimport *file*

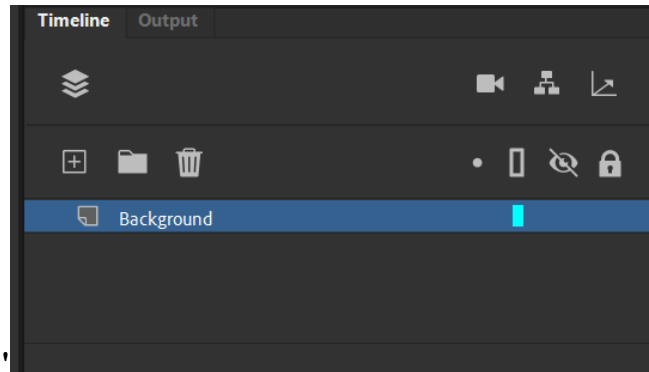
4. Sesuaikan ukuran background awan dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat Menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran Panjang dan lebar tetap sama.



Gambar 2.4 Tampilan background

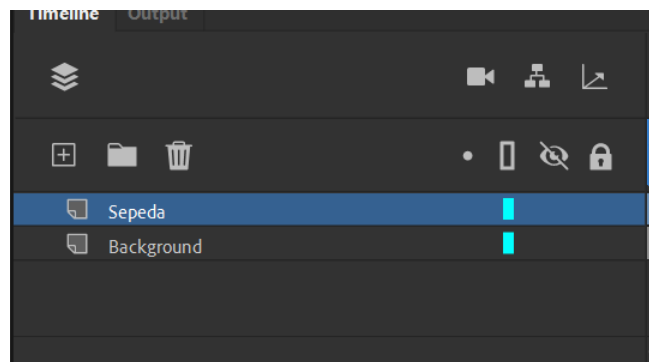


5. Ubah nama Layer_1 menjadi 'Background', kemudian kunci *layer*.



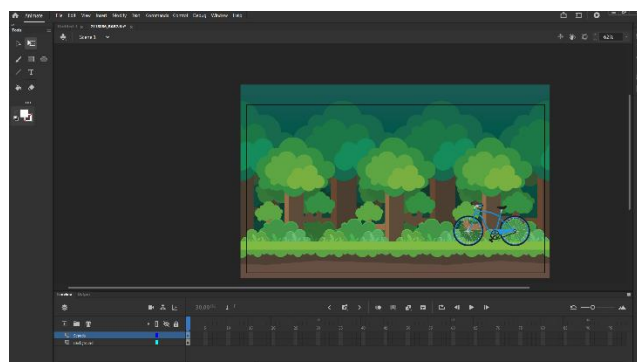
Gambar 2.4 Mengubah nama layer menjadi 'Background'

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



Gambar 2.5 Membuat layer baru

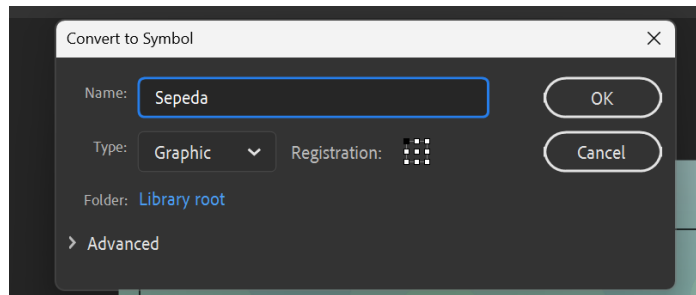
7. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file dan klik open. Pastikan layer 'Sepeda' sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2.6 Mengimport File baru bernama 'Sepeda'

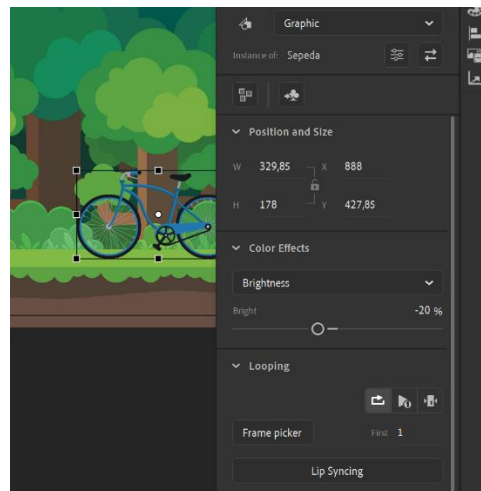


8. Klik kanan 'Sepeda' tersebut lalu pilih Convert to Symbol dan ketikkan nama Sepeda. Kemudian, klik OK.



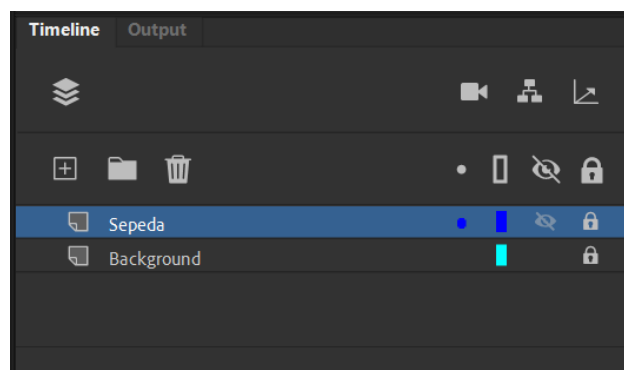
Gambar 2.7 Convert to Symbol object 'Sepeda'

9. Klik gambar sepeda, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%, agar tercipta gelap pada sepeda.



Gambar 2.8 Ubah *brightness* object

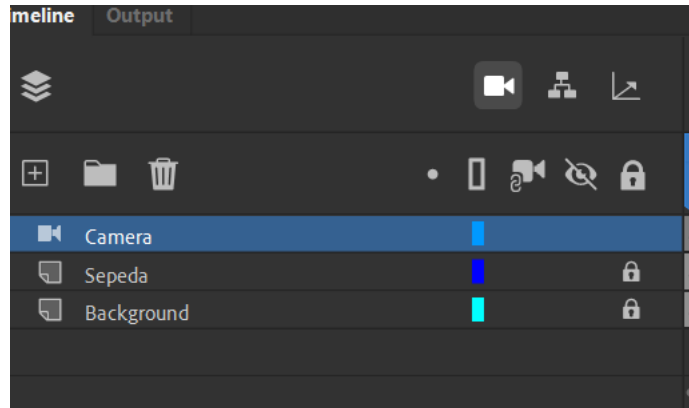
10. Kemudian, kunci semua *layer*



Gambar 2.9 Mengunci semua *layer*

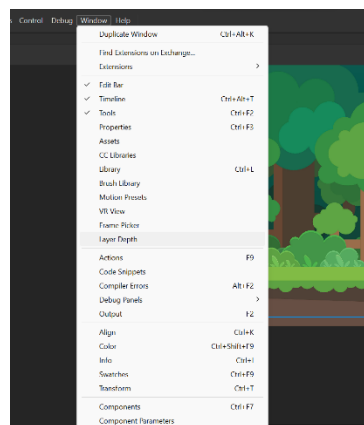


11. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



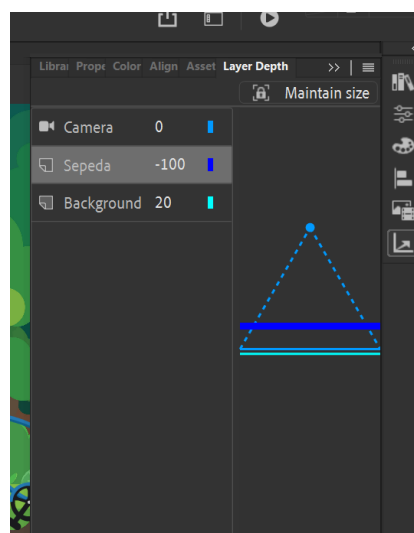
Gambar 2.10 Menambahkan Layer Camera

12. Klik menu Windows di menubar dan pilih Layer Depth.



Gambar 2.11 Masuk ke menu Layer Depth

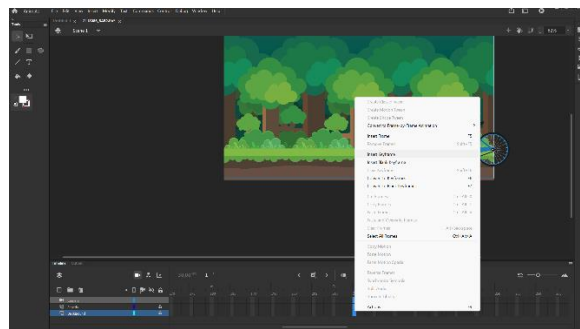
13. Pada, Layer Depth isikan nilai dari setiap *layer* seperti dibawah ini



Gambar 2.9 Mengatur value dari Layer Depth

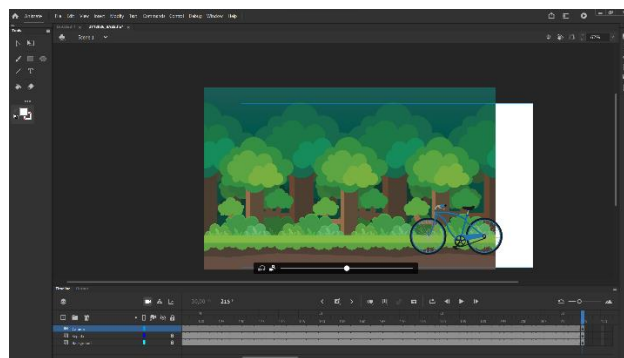


14. Block frame pada semua layer di di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



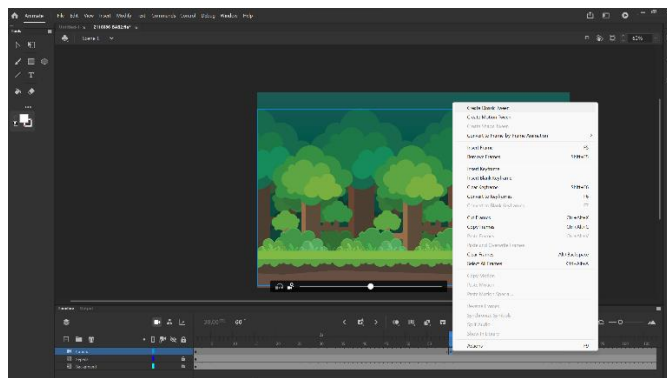
Gambar 2.10 Insert Keyframe pada frame

15. Pada, frame 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ketengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift



Gambar 2.11 Arahkan cursor ke tengah halaman

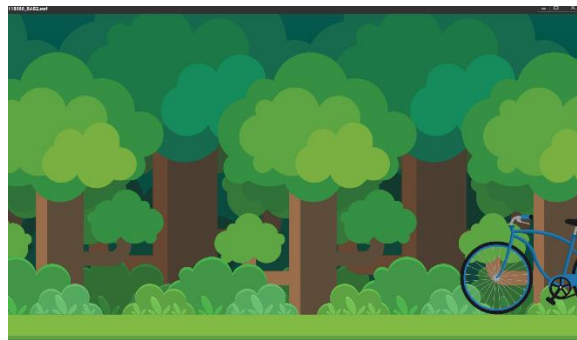
16. Klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.12 Buat Classic Tween diantara frame



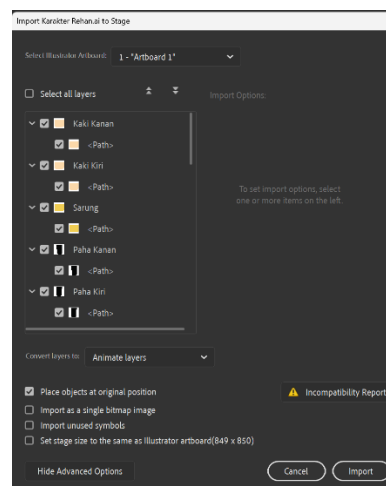
17. Tekan Ctrl + Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.13 Menjalan Animasi

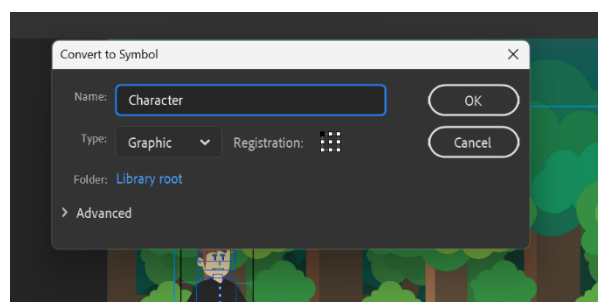
B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file karakter dan jika keluar menu seperti ini klik Import



Gambar 2.14 Mengimport file karakter

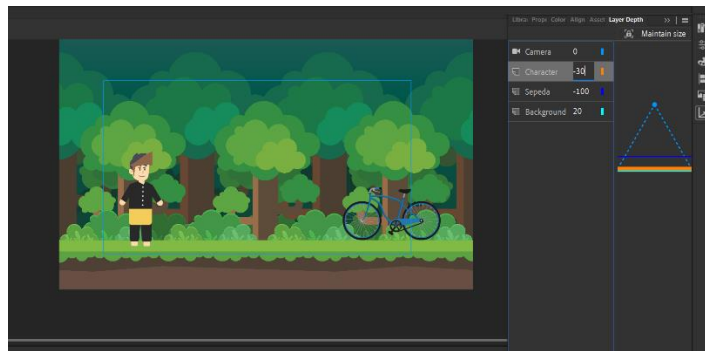
2. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.15 Convert to Symbol karakter

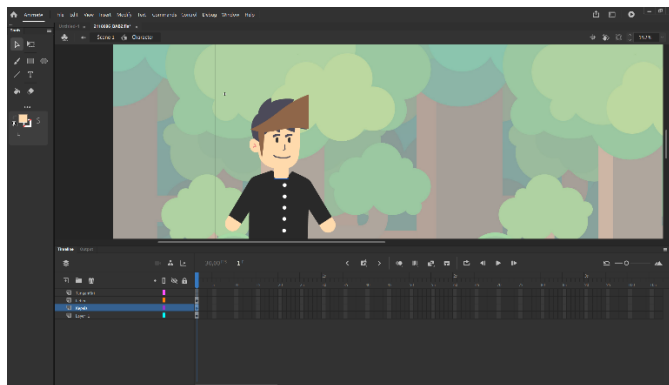


3. Buka menu Windows, kemudian Layer Depth dan masukkan nilai pada layer Character seperti dibawah ini



Gambar 2.16 Setting Layer Depth karakter

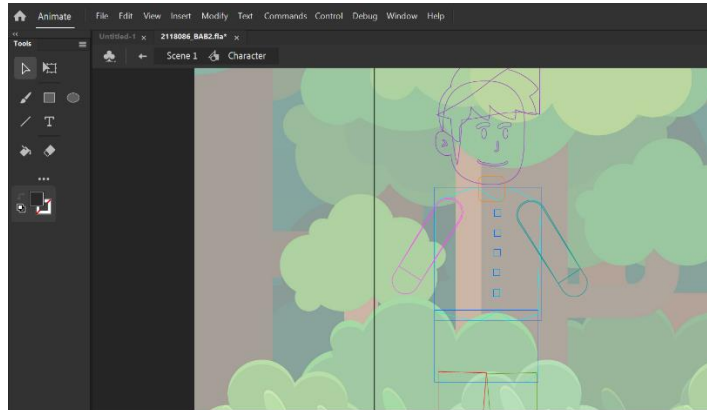
4. Kemudian, double click pada karakter dan pisahkan semua bagian anggota tubuh pada karakter. Caranya adalah buat layer baru dan berikan nama sesuai dengan anggota tubuh. Kemudian, pada layer_1 CTRL + X pada bagian yang ingin dipisahkan, kemudian pilih layer baru yang sudah dibuat dan tekan CTRL+SHIFT+V. Dan Convert to Symbol semua bagian yang sudah dipisah.



Gambar 2.17 Proses memisahkan bagian pada karakter

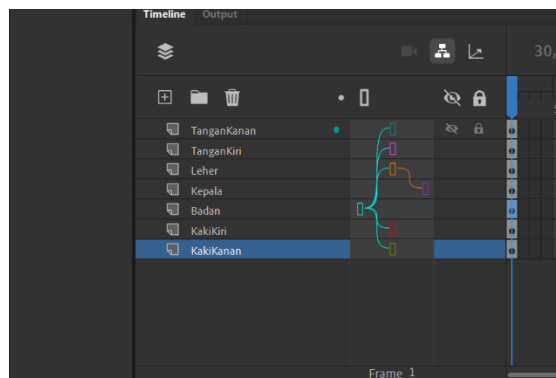


5. Kemudian, klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.18 Proses mengatur animasi karakter

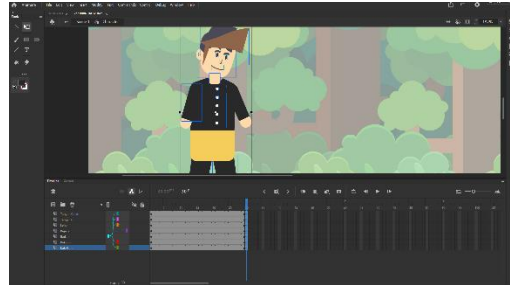
6. Kemudian, klik Show Parenting View dan sambungkan layer satu dengan yang lain dengan drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah



Gambar 2.19 Menghubungkan layer anggota badan

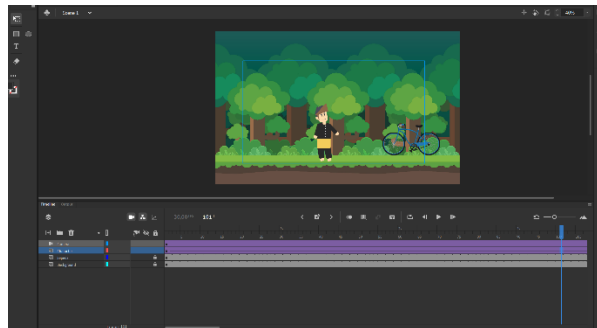


7. Ubah pose pada frame 1 sesuai dengan kreatifitas. Jika sudah, blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter. Lakukan pada layer 10,15,20,25.



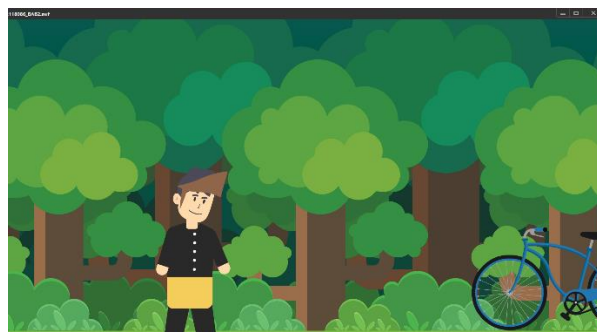
Gambar 2.20 Proses menganimasi karakter

8. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Charater' kemudian pilih Insert Keyframe dan ubah posisi karakter ke kanan.



Gambar 2.21 Insert Keyframe pada layer karakter

9. Kemudian, tekan CTRL+ENTER untuk menjalankan animasi



Gambar 2.22 Hasil tampilan animasi

