



TUGAS PERTEMUAN: 2

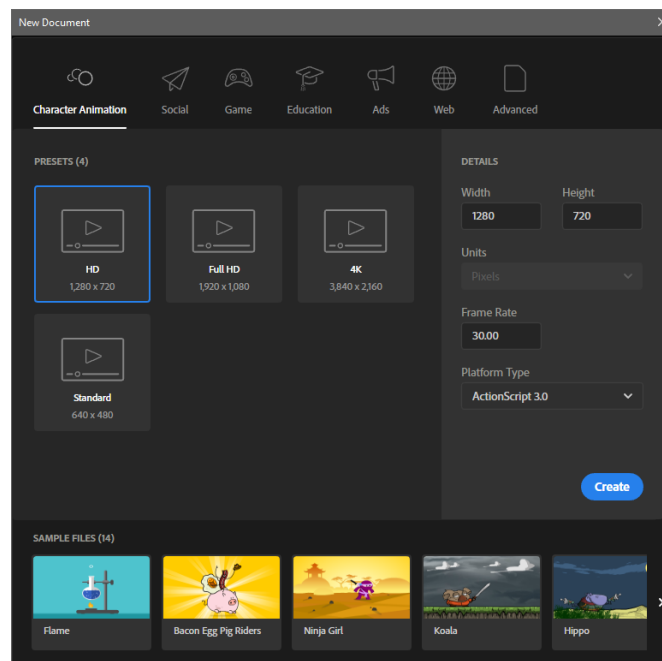
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118028
Nama	:	Novianto Aldo Wibisono
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Baju Adat Beskap Jawa Tengah (Provinsi-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya

2.1 Tugas 1 : Animasi Berjalan Dengan Karakter Baju Adat

A. Camera Movement

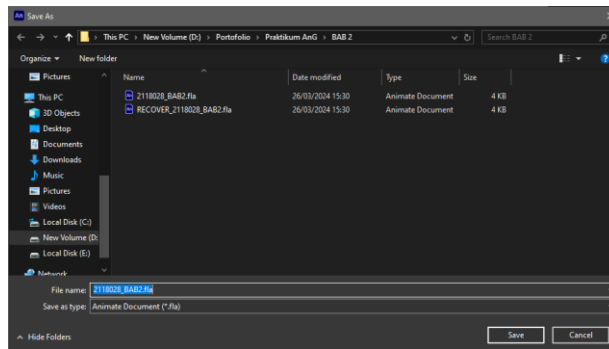
1. Buka Adobe Animate, lalu buat dokumen baru menggunakan *preset* HD. Setelah itu klik *create*.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

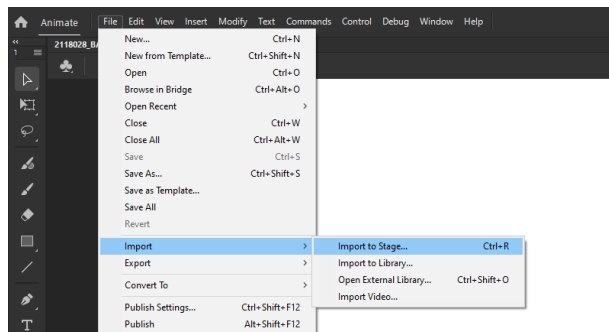


- Setelah itu simpan terlebih dahulu file *project*, agar tidak hilang. Lalu beri nama dan klik *save*.



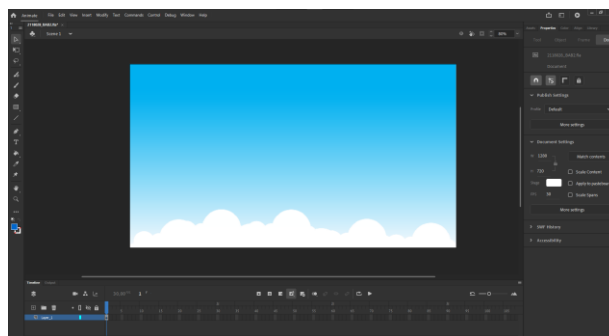
Gambar 2.2 Menyimpan Project

- Lalu klik *File*, pilih *Import to Stage* pada bagian *Import*. Pilih file gambar 'Langit.png' yang sudah dimiliki dan pilih *open*.



Gambar 2.3 Menambahkan Gambar

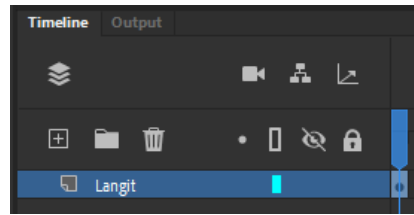
- Selanjutnya, sesuaikan letak dari gambar yang telah ditambahkan menggunakan *Free Transform tool (Q)*.



Gambar 2.4 Mengatur Gambar

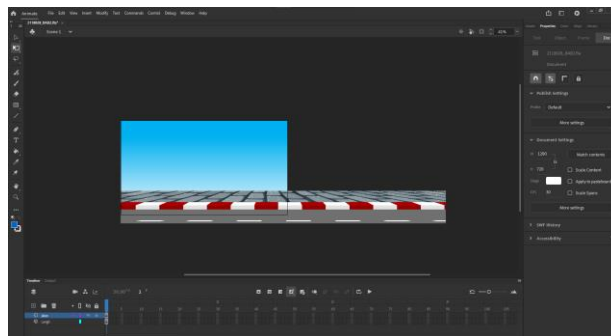


5. Kemudian ubah nama *layer_1* menjadi Langit.



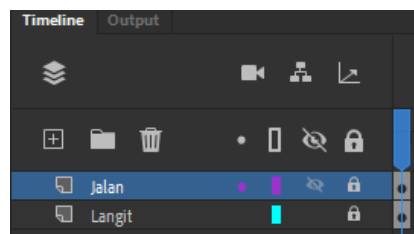
Gambar 2.5 Mengubah Nama Layer

6. Buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi Jalan. Tambahkan gambar 'Jalan.jpg' serta letakkan gambar seperti berikut.



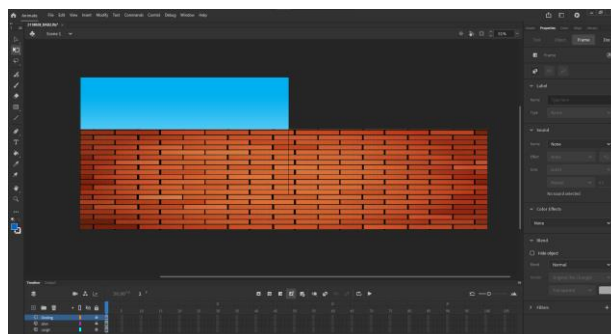
Gambar 2.6 Menambahkan Gambar Jalan

7. Jangan lupa untuk mengunci *layer* dari gambar yang telah diletakkan, sehingga ketika menambahkan gambar lagi tidak ikut tergeser.



Gambar 2.7 Mengunci Layer

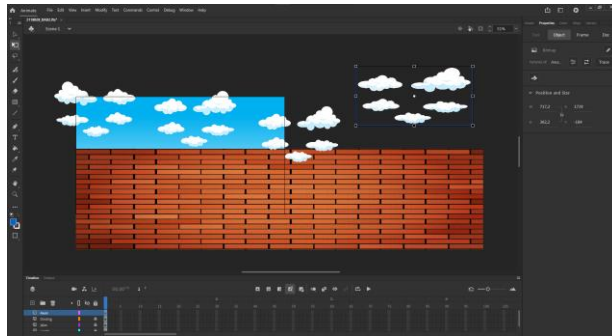
8. Kemudian buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi Dinding. Tambahkan gambar 'Dinding.jpg' serta letakkan gambar seperti berikut.



Gambar 2.8 Menambahkan Gambar Dinding

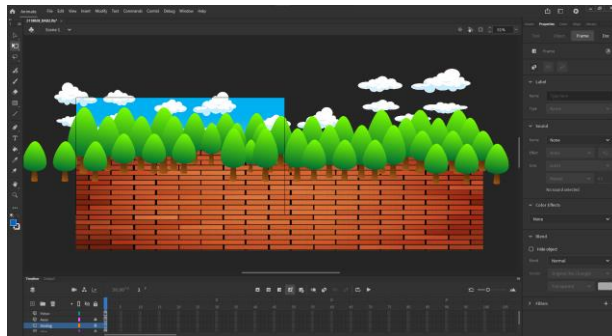


9. Selanjutnya buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi Awan. Tambahkan gambar ‘Awan.png’ serta letakkan gambar seperti berikut.



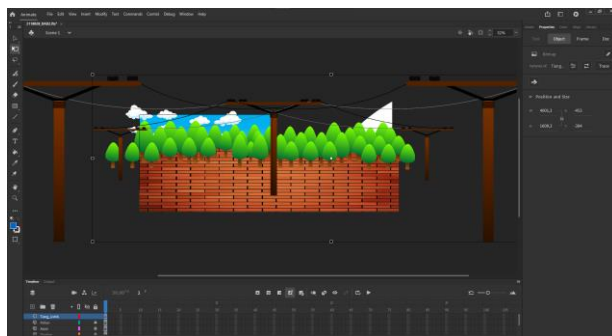
Gambar 2.9 Menambahkan Gambar Awan

10. Lalu buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi Pohon. Tambahkan gambar ‘Pohon.png’ serta letakkan gambar seperti berikut.



Gambar 2.10 Menambahkan Gambar Pohon

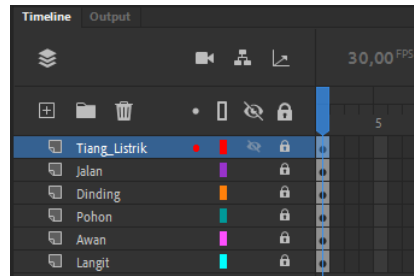
11. Kemudian buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi Tiang_Listrik. Tambahkan gambar ‘Tiang Listrik.png’ serta letakkan gambar seperti berikut.



Gambar 2.11 Menambahkan Gambar Tiang Listrik

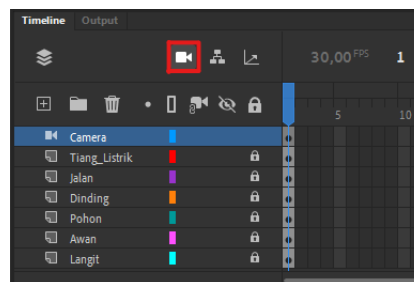


12. Selanjutnya susun *layer* menjadi seperti gambar berikut.



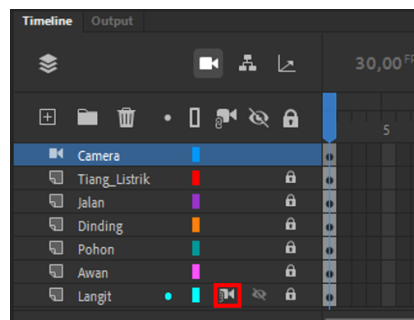
Gambar 2.12 Menyusun Layer

13. Klik *Add Camera* maka *layer Camera* akan muncul di paling atas sendiri.



Gambar 2.13 Menambahkan Kamera

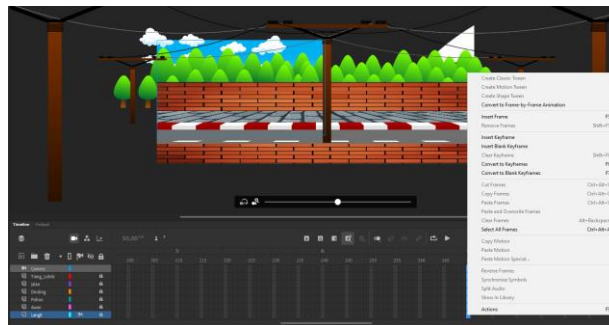
14. Klik *Attach* pada *layer Langit* seperti gambar dibawah ini, agar layer Langit tetap berada di tempat saat *Camera* digerakkan.



Gambar 2.14 Attach Layer Langit

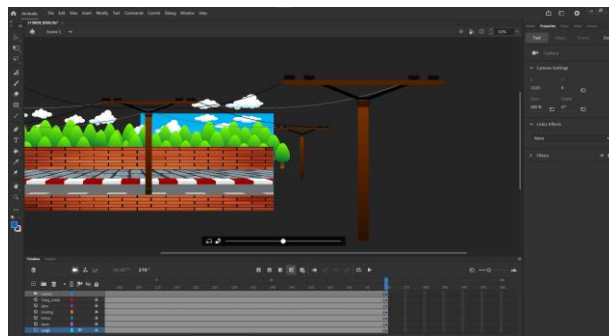


15. Block *frame* pada semua *layer* di detik 9 atau di *frame* 270, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



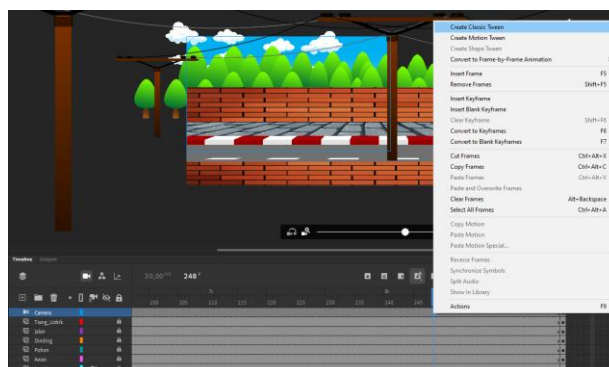
Gambar 2.15 Menambahkan Keyframe (Scene 1)

16. Pada *Frame* ke 270 gunakan *Camera Tool*, kemudian arahkan kursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menahan *Shift*.



Gambar 2.16 Menggeser Kamera

17. Kemudian klik *frame* mana saja diantara frame 1-270 di *layer* 'Camera', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan animasi yang telah dibuat.

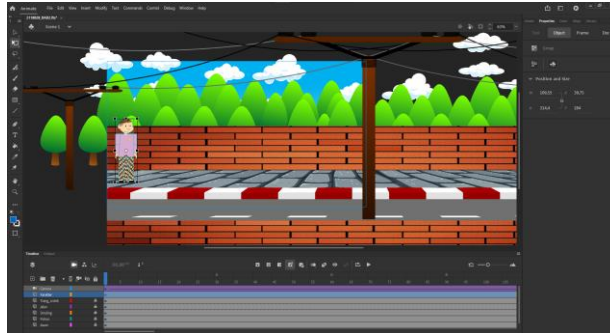


Gambar 2.17 Menambahkan Classic Tween



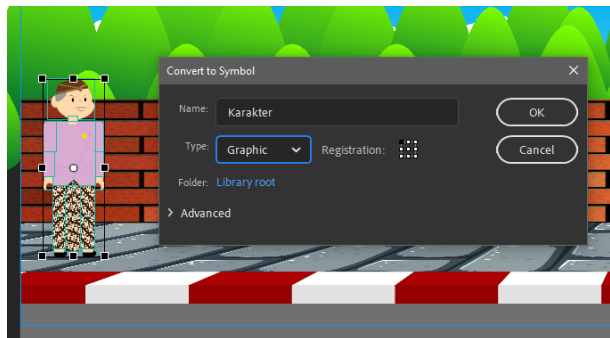
B. Layer Parenting

1. Buat *layer* baru dan *import* karakter yang sudah dibuat menggunakan Adobe Illustrator ke dalam *stage*. Lalu hapus *layer* yang kosong.



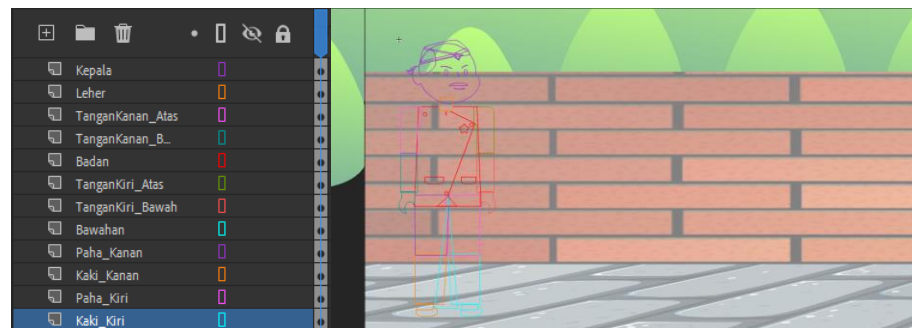
Gambar 2.18 Menambahkan Karakter

2. Kemudian ubah karakter menjadi simbol dengan klik kanan pada karakter, lalu pilih *convert to symbol*. Ubah *type* menjadi *Graphic* dan pilih OK.



Gambar 2.19 Mengubah Karakter Menjadi Simbol

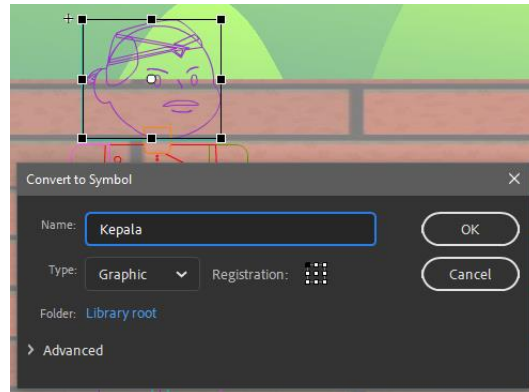
3. Selanjutnya *double* klik pada bagian karakter dan pisahkan tiap bagian badan ke *layer* yang berbeda-beda. Lalu klik *Show All Layers as Outline*.



Gambar 2.20 Membuat Layer Tiap Bagian Badan

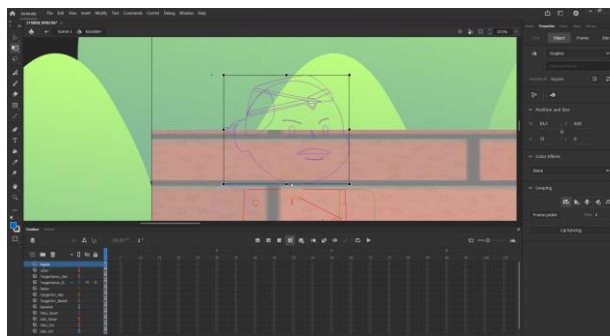


4. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



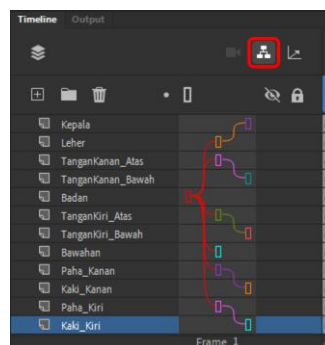
Gambar 2.21 Mengubah Tiap Bagian Tubuh Menjadi Simbol

5. Lalu pilih bagian badan yang telah dipisahkan tadi dan pindahkan titik putar tiap bagian tubuh menggunakan *Free Transform tool (Q)* ke bagian penghubung tubuhnya.



Gambar 2.22 Titik Putar Bagian Kepala

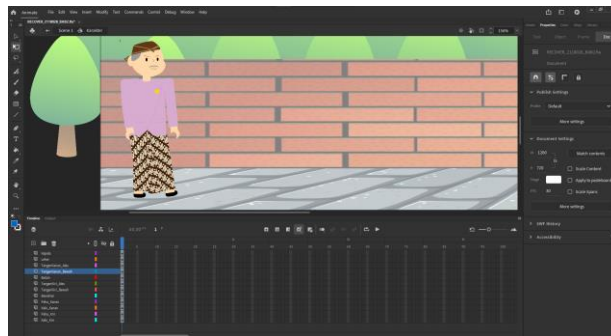
6. Klik *Show Parenting View*, lalu sambungkan antara *layer* anggota badan satu dengan yang lain dengan *drag and drop* pada kotak warna *frame* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.23 Melakukan Layer Parenting

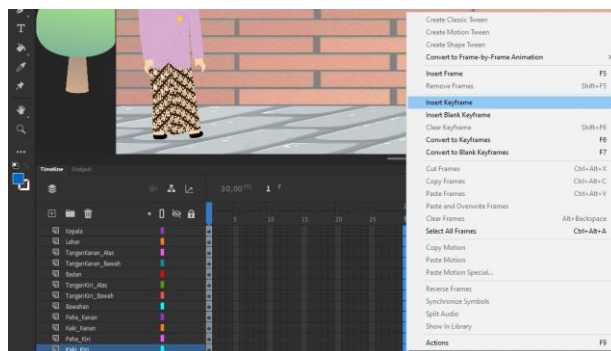


7. Ubah pose pada *frame* 1 sesuai keinginan menggunakan *Free Transform tool* (Q).



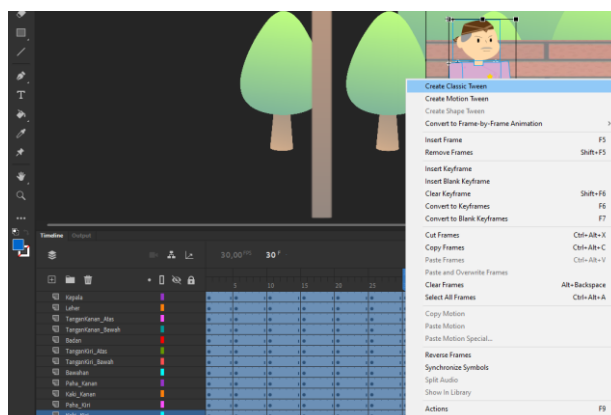
Gambar 2.24 Mengubah Pose Frame 1

8. Blok semua *layer* pada *frame* 30, lalu klik kanan dan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.25 Menambahkan Keyframe (Karakter)

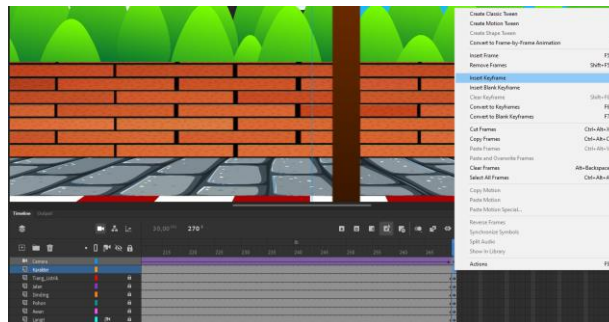
9. Lalu ubah pose pada *frame* 5, 10, 15, 20, dan 25 agar terlihat seperti orang yang berjalan. Kemudian blok semua *frame* yang telah dibuat dan klik kanan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.26 Membuat Karakter Terlihat Berjalan

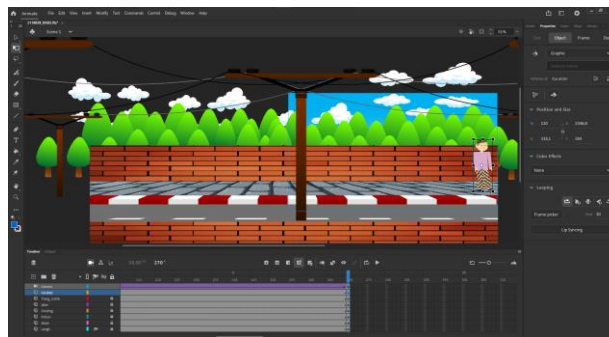


10. Selanjutnya kembali ke *scene 1*, pada *layer Karakter frame 270* tambahkan *Keyframe*.



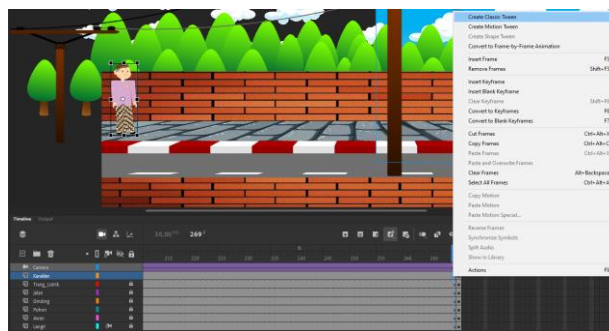
Gambar 2.27 Menambahkan Keyframe (Layer Karakter)

11. Lalu pada *frame 270*, geser karakter ke sebelah kanan *stage*.



Gambar 2.28 Meletakkan Karakter Di Sebelah Kanan

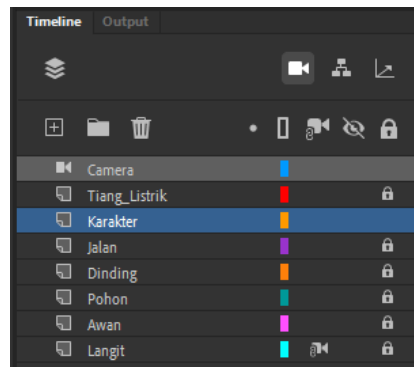
12. Kemudian di antara *frame 1* dan 270 pada *layer Karakter* tambahkan *Classic Tween*.



Gambar 2.29 Menambahkan Classic Tween



13. Selanjutnya letakkan *layer* karakter di bawah *layer* Tiang_Listrik.



Gambar 2.30 Memindahkan Layer Karakter

14. Lalu animasi dapat dijalankan dengan menekan Ctrl+Enter.



Gambar 2.31 Hasil Tampilan