



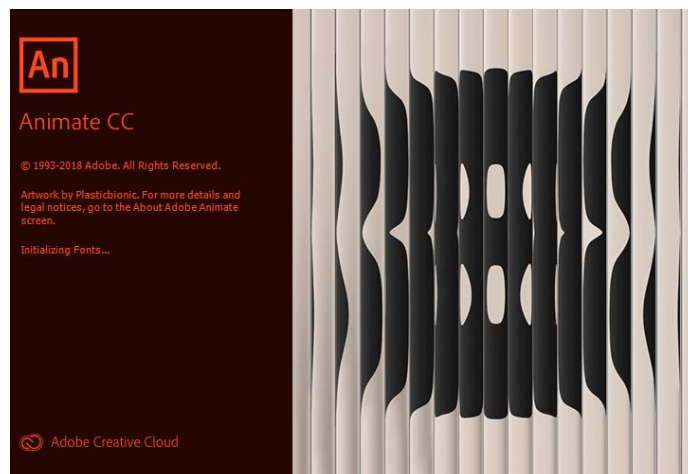
TUGAS PERTEMUAN: 2

CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.instagram.com/vameru.indonesia/p/CzjB5Bopnxm/?img_index=1

1.1 Tugas 2: Membuat Movement Camera Pada Adobe Animation

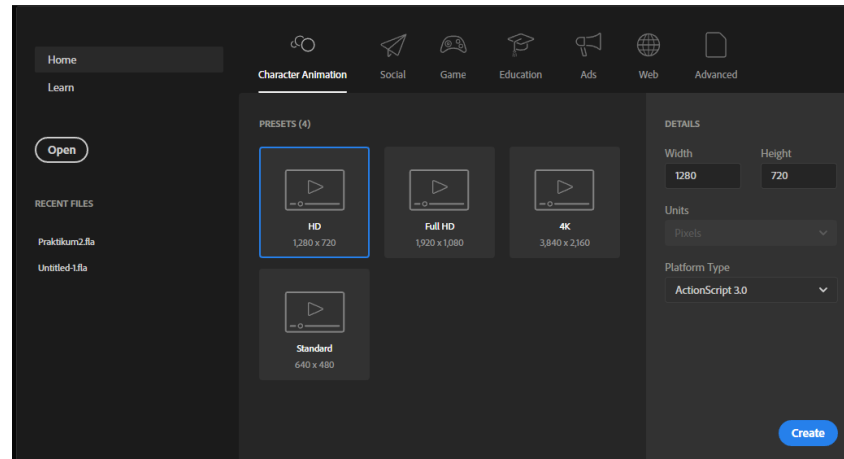
1. Buka adobe animate yang telah dilakukan pemasangan



Gambar 2. 1 Aplikasi Adobe Animate

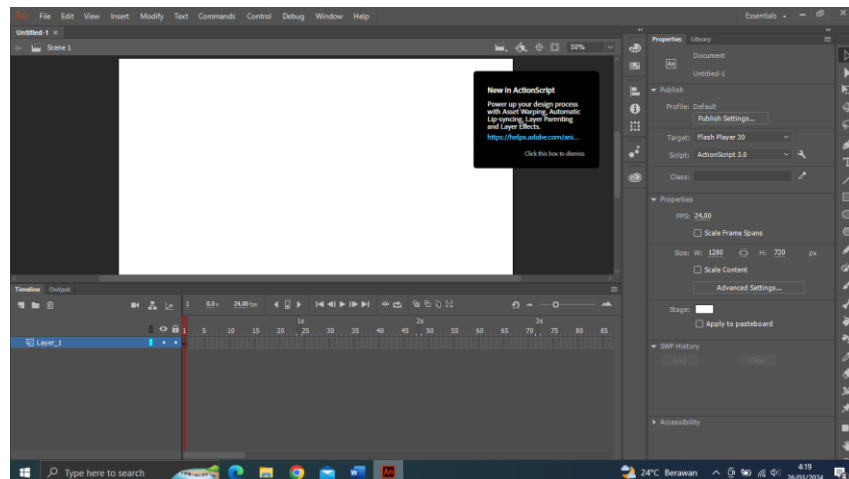


2. Pada tahap membuat project baru pilih tab Character Animation, dan presets pilih yang HD 1280x720 dan platformnya pilih Action Script 3.0, setelah itu pilih create



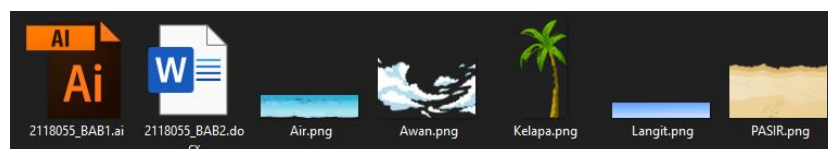
Gambar 2. 2 Membuat Project Baru

3. Berikut merupakan halaman awal tampilan project yang telah dibuat



Gambar 2. 3 Halaman Awal Tampilan Project

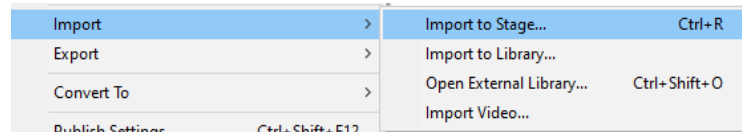
4. Setelah berhasil terbuka, berikut merupakan bahan yang akan digunakan untuk tugas, untuk temanya adalah Pantai



Gambar 2. 4 Bahan Tugas

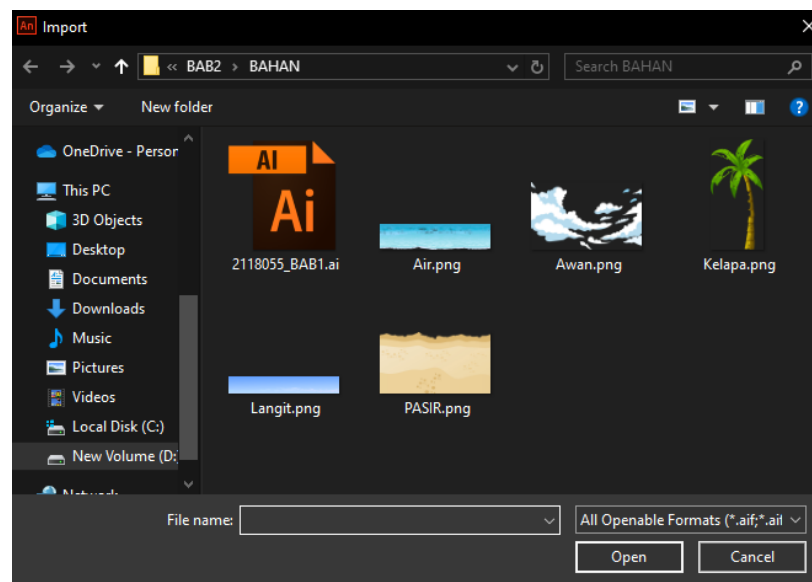


- Setelah bahan yang disiapkan sudah oke maka selajutnya adalah melakukan import, gambar yang pertama akan diimport adalah langit. Untuk mengimport gambar dengan cara klik File->Import->Import To Stage



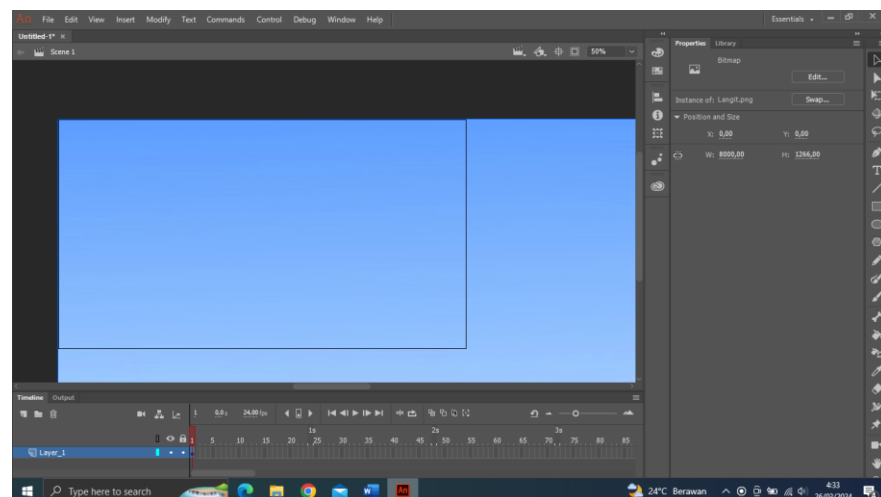
Gambar 2. 5 Melakukan Import Stage

- Setelah import stage Langkah selanjutnya adalah memilih gambar yang akan dipilih



Gambar 2. 6 Import Stage Gambar

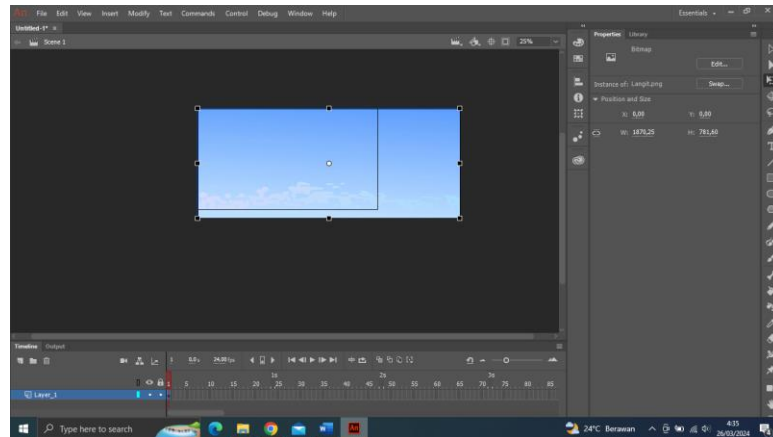
- Maka langit.png sudah diimport kedalam stage



Gambar 2. 7 Import Langit Kedalam Stage



8. Karena langit terlalu besar kemudian kecilkan agar pas dengan ukuran, untuk alasan mengapa tidak dipaskan dengan lembar frame akan dijelaskan di point terakhir



Gambar 2. 8 Melakukan Import Stage

9. Dengan cara yang sama import stage untuk air



Gambar 2. 9 Import Stage Air

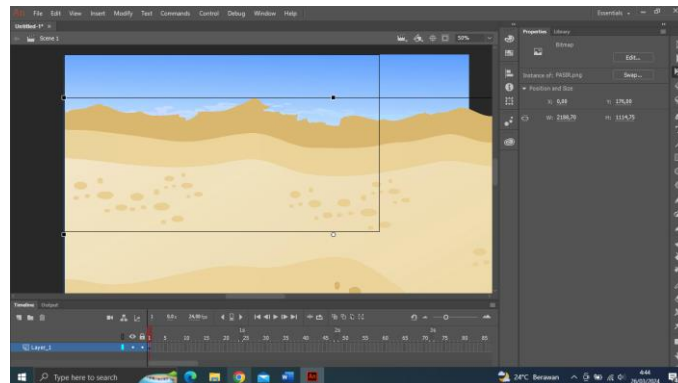
10. Setelah itu perkecil dan taruh dibawah langit



Gambar 2. 10 Perkecil Air



11. Setelah perkecil air Langkah selanjutnya adalah import stage untuk pasir dengan cara yang sama



Gambar 2. 11 Import Stage Pasir

12. Jangan lupa perkecil gambar dan taruh dibawah stage air



Gambar 2. 12 Perkecil Stage Pasir

13. Dikarenakan seluruh stage berada di layer yang sama selanjutnya akan dipindah kedalam masing masing layer baru, buat 3 layer untuk menampung stage Langit, air dan pasir



Gambar 2. 13 Membuat Layer Baru

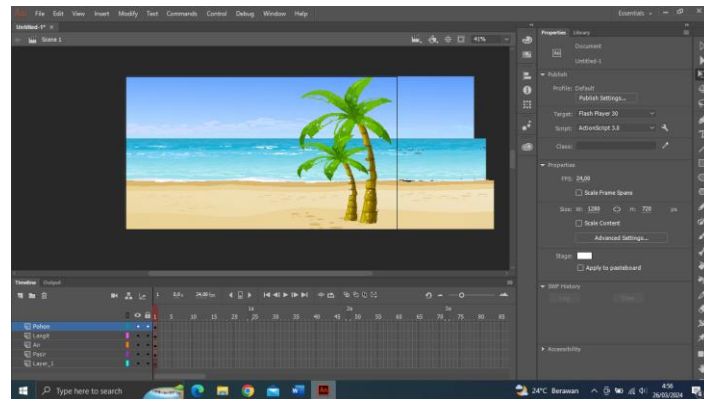
14. Copy pada setiap stage terhadap layer yang sudah disiapkan dengan cara klik ctrl+c dan paste kedalam layer dengan cara ctrl+shift+v agar stage benar benar berpindah kedalam layer yang baru



Gambar 2. 14 Copy Stage

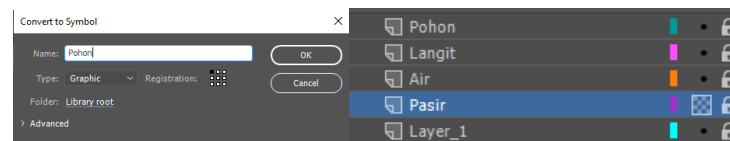


15. Sebagai pelengkap agar tidak terasa pantainya kosong maka buat layer baru bernama pohon dan lakukan import stage untuk pohon kelapa



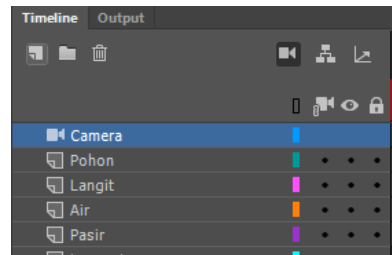
Gambar 2. 15 Import Stage Pohon

16. Lakukan convert to symbol kemudian kunci semua layer



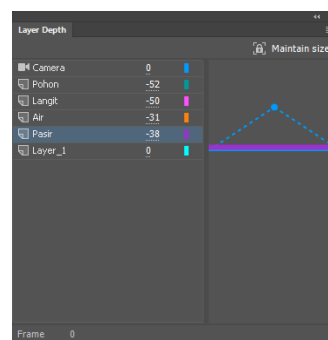
Gambar 2. 16 Mengunci Semua Layer

17. Pada setelah itu klik icon camera



Gambar 2. 17 Kamera

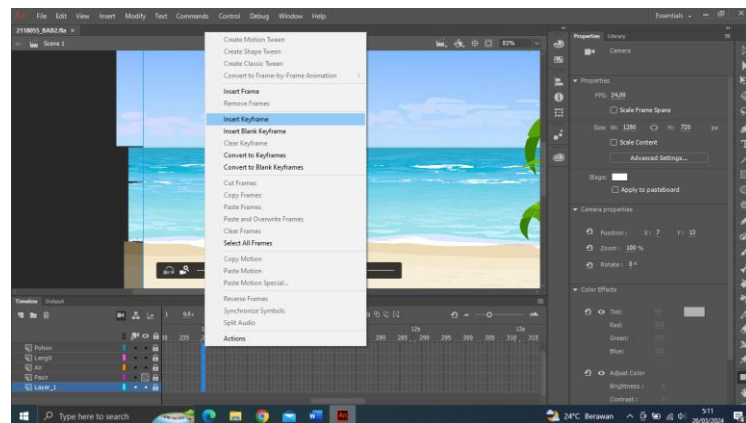
18. Atur layer depth, layer depth ini digunakan untuk mengubah jarak jauh/dekatnya objek terhadap kamera



Gambar 2. 18 Mengatur Layer Depth

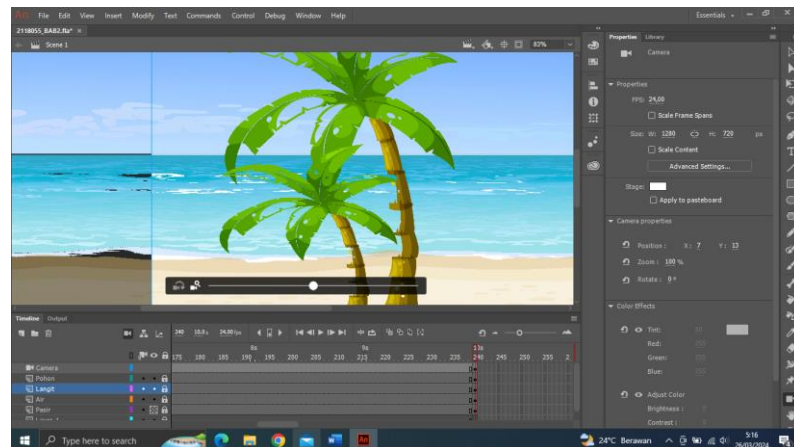


19. Setelah itu insert keyframe sampai 250 milidetik atau setara dengan 10 seconds



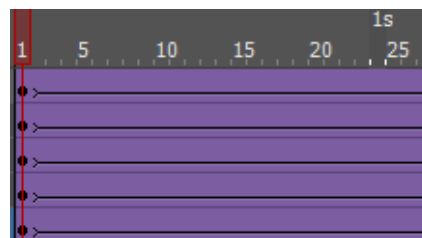
Gambar 2. 19 Insert Key Frame

20. Pada frame 250 lakukan pergerakan kamera



Gambar 2. 20 Pergeseran Kamera

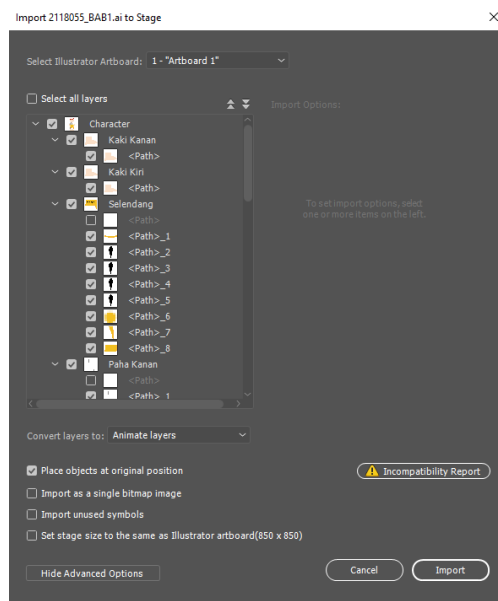
21. Setelah itu klik kanan pada seluruh layer klik create classic tween



Gambar 2. 21 Create Classic Tween

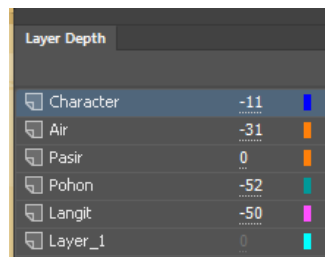


22. Selanjutnya adalah melakukan import pada stage untuk character, caranya sama seperti import stage objek klik File->Import->Import Stage dan pilih file yang akan di import



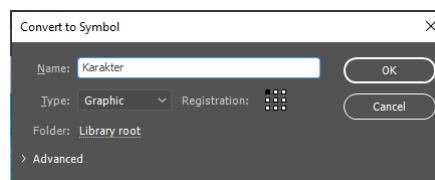
Gambar 2. 22 Import Stage Karakter

23. Lakukan perubahan pada layer depth, ubah seperti gambar berikut



Gambar 2. 23 Merubah Pada Layer Depth

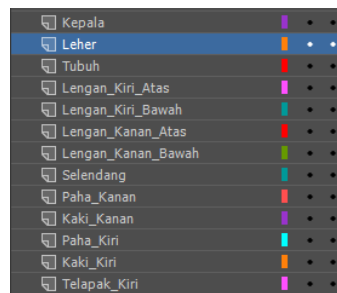
24. Ubah karakter menjadi symbol, dengan cara klik kanan pada karakter->convert to symbol, ubah menjadi graphic



Gambar 2. 24 Convert To Symbol

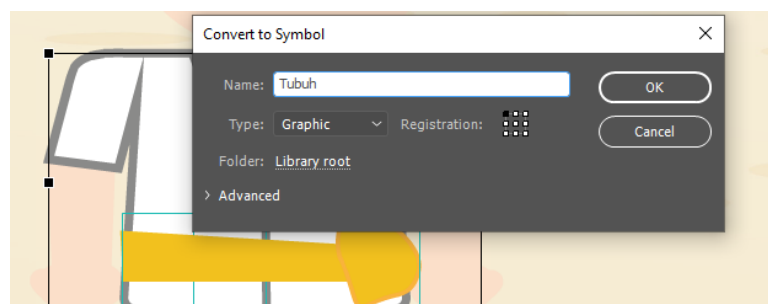


25. Setelah itu klik 2 kali pada karakter, buat layer baru sejumlah berikut, lalu copy seluruh anggota tubuh dan pastekan kedalam layer



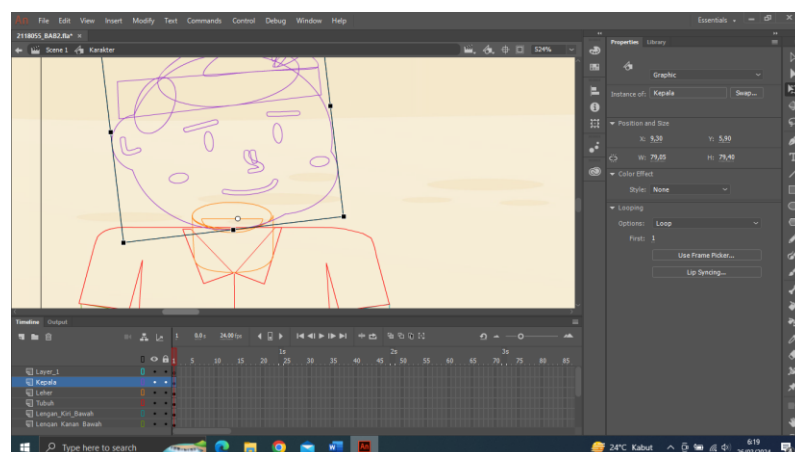
Gambar 2. 25 Melakukan Manipulasi Layer

26. Setelah itu ubah kedalam bentuk symbol pada seluruh layer atau anggota tubuh lainnya



Gambar 2. 26 Ubah Kedalam Bentuk Symbol

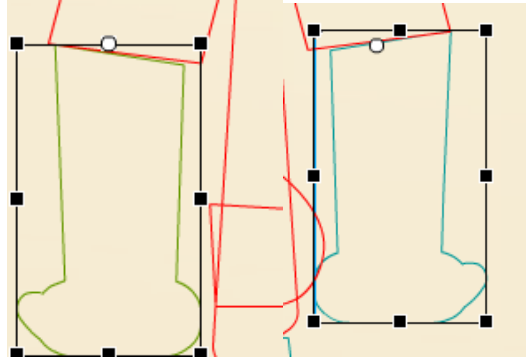
27. Lakukan pergeseran perputaran dengan klik Show As Outline untuk mempermudah menentukan sudut putar dari sendi sendi objek



Gambar 2. 27 Putar Bagian Kepala

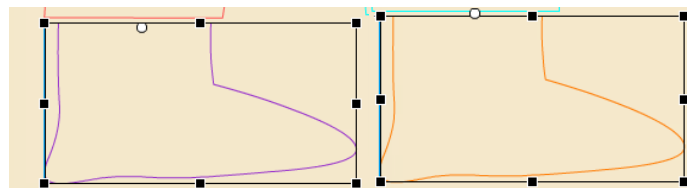


28. Untuk bagian tangan kanan dan kiri



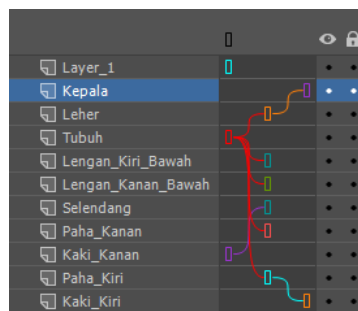
Gambar 2. 28 Bagian Tangan Kanan Dan Kiri

29. Pada pusat sendi kaki



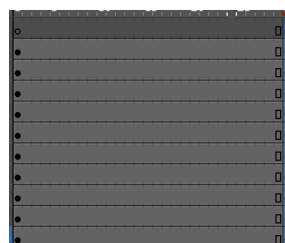
Gambar 2. 28 Bgian Kaki dan Sendi Kaki

30. Setelah itu sambungkan agar sinkron ketika pergerakan dilakukan, dari sini pastikan layer ke layer sudah urut urutannya



Gambar 2. 30 Sinkron Persendian

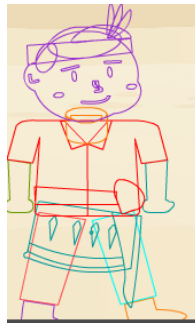
31. Setelah itu blok layer 1-30 pilih insert keyframe



Gambar 2. 31 Insert KeyFrame

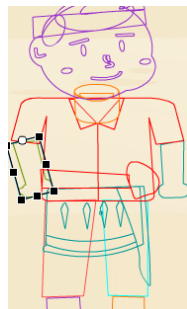


32. Atur ekspresi pada setiap detik, pada gambar berikut merupakan ekspresi pada detik ke 10



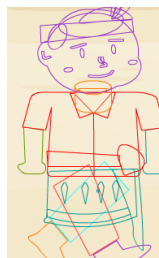
Gambar 2. 32 Ekspresi Detik Ke 5

33. Ekspresi pada detik ke 15



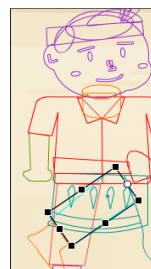
Gambar 2. 33 Ekspresi Detik ke 10

34. Ekspresi pada detik ke 20



Gambar 2. 34 Ekspresi Detik 20

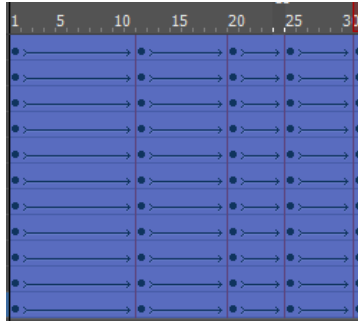
35. Ekspresi pada detik ke 25



Gambar 2. 35 Ekspresi Detik 25



36. Block pada seluruh keyframe lalu klik “Create Classic Tween”



Gambar 2. 36 Classic Tween

37. Jika sudah kembali kedalam Scene 1 insert keyframe lalu geser character ke paling kanan sebelum pohon



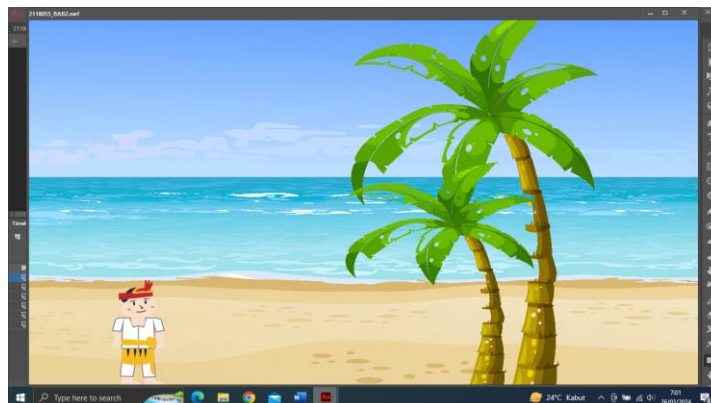
Gambar 2. 37 Geser Karakter

38. Setelah itu pada klik kanan pada frame klik create classi tween, dan klik ctrl+enter



Gambar 2. 38

39. Berikut merupakan hasil akhir



Gambar 2. 39 Hasil Akhir



Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git