



## TUGAS PERTEMUAN: 2

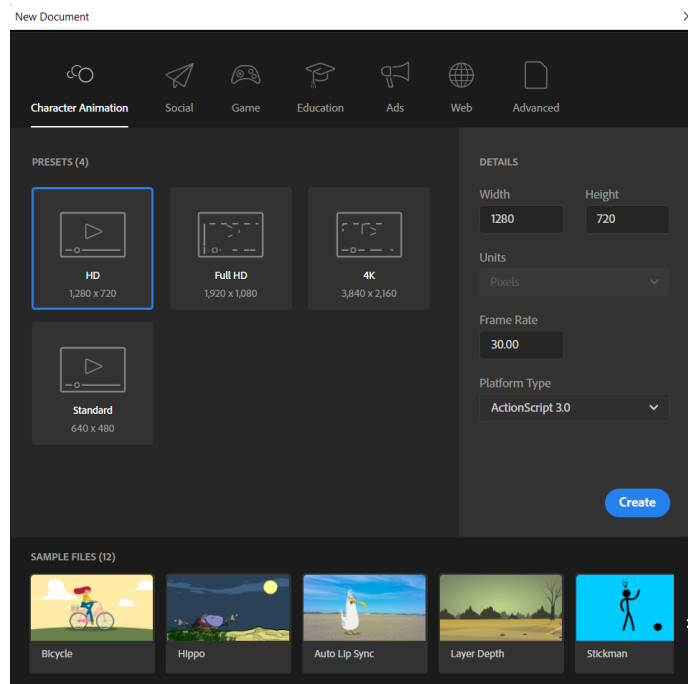
### MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING PADA KARAKTER

NIM	:	2118026
Nama	:	Bryan Ifan Etikamena
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S (2118143)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Alor (NTT-Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://wartaalor.com/wp-content/uploads/2021/03/FB_IMG_1614674877140-300x170.jpg">https://wartaalor.com/wp-content/uploads/2021/03/FB_IMG_1614674877140-300x170.jpg</a>

#### 2.1 Tugas 2 : Menerapkan Camera Movement Dan Layer Parenting

##### A. Camera Movement

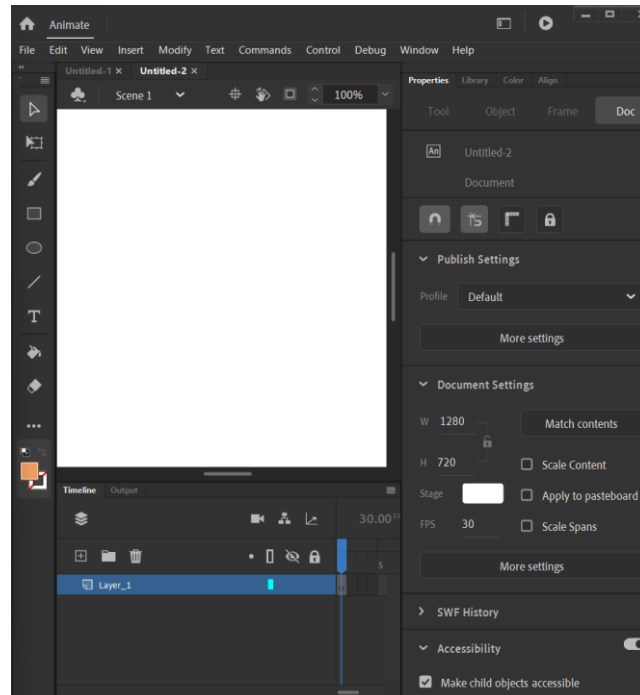
1. Buka *Adobe Animate CC*, pilih *preset HD* dan *platform type* menggunakan *Action Script 3.0* lalu klik *create*.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

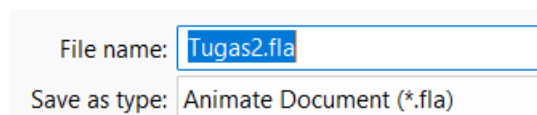


2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.



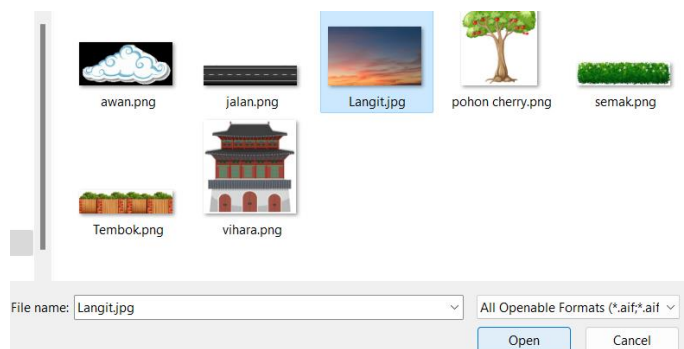
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja

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



Gambar 2.3 Mengubah Nama *File*

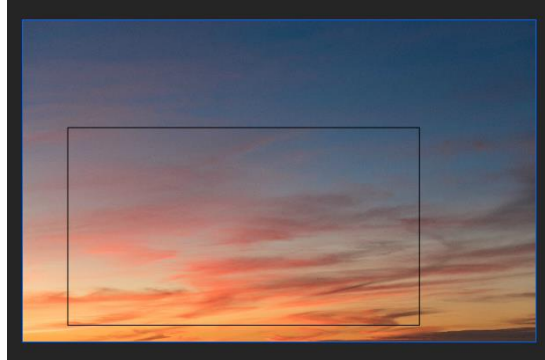
4. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan. Pilih *file* gambar bernama 'Langit.jpg' lalu klik *open*



Gambar 2.4 Mengimport *File* Langit

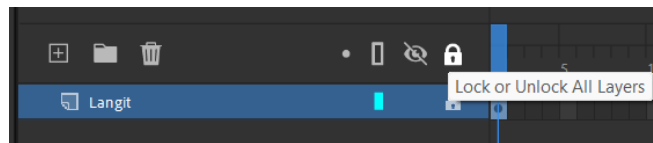


5. Sesuaikan ukuran *background* langit dengan ukuran *frame* menggunakan *Free Transform Tool* (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol *Shift* agar ukuran panjang dan lebar tetap sama



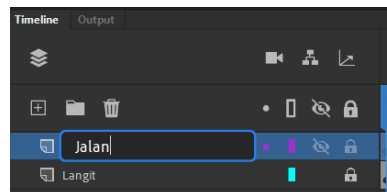
Gambar 2.5 Mengatur Ukuran Langit

6. Ubah nama Layer\_1 menjadi 'Langit', kemudian kunci *layer*.



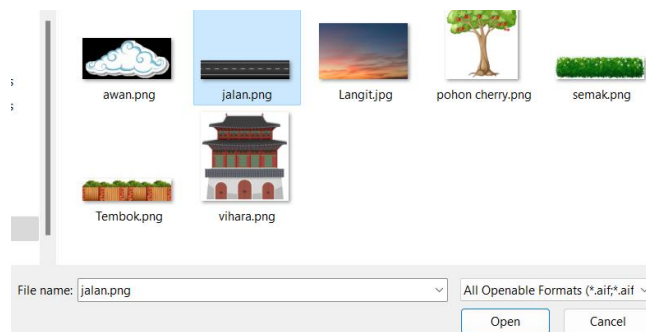
Gambar 2.6 Mengubah Nama Layer 1 Ke Langit

7. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'Jalan'



Gambar 2.7 Membuat *Layer* Jalan

8. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih *file* gambar bernama 'Jalan.png', lalu klik *Open*.



Gambar 2.8 Mengimport *File* Jalan

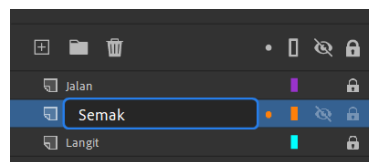


9. Sesuaikan ukuran gambar tersebut.



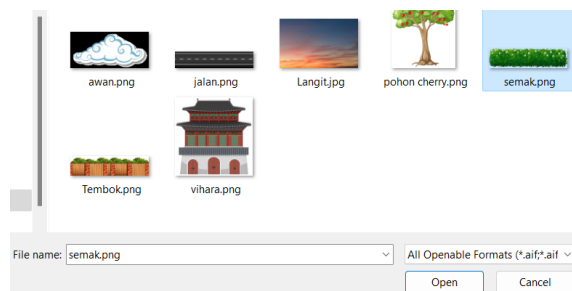
Gambar 2.9 Mengatur Ukuran Jalan

10. Buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi ‘Semak’, kemudian geser dan letakkan dibawah *layer* ‘Jalan’.



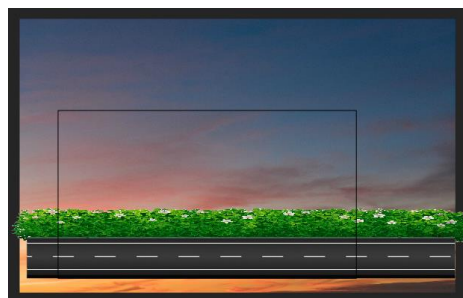
Gambar 2.10 Membuat *Layer* Semak

11. *Import file* gambar di *layer* ‘Semak, dengan klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘Semak.png’, lalu klik *Open*.



Gambar 2.11 Mengimport *File* Semak

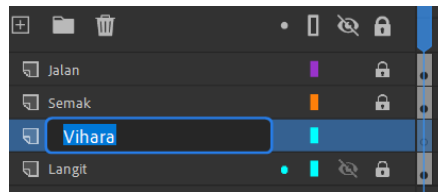
12. Sesuaikan ukuran gambar, tekan *Free Transform Tool* (Q), kemudian *lock layer* tersebut.



Gambar 2.12 Mengatur Ukuran Jalan

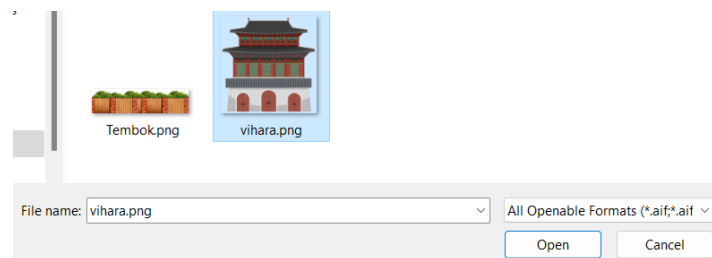


13. Buat *new layer*, ganti namanya menjadi Vihara dan letakkan *layer* tersebut di bawah *layer* 'Semak'.



Gambar 2.13 Membuat *Layer* Vihara

14. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama 'Vihara.png' lalu klik *Open*, Pastikan sebelumnya sudah klik di *frame 1 layer* 'Vihara'.



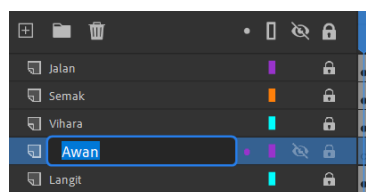
Gambar 2.14 Mengimport *File* Semak

15. Sesuaikan ukurannya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.15 Mengatur Ukuran Vihara

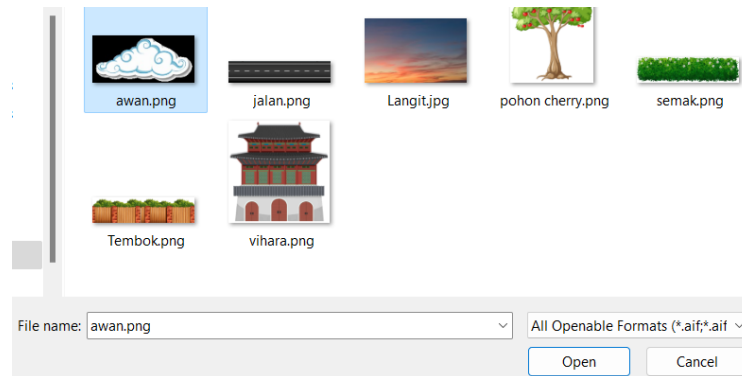
16. Buat *new layer*, ganti namanya menjadi 'Awan' dan letakkan *layer* tersebut di bawah *layer* 'Vihara'.



Gambar 2.16 Membuat *Layer* Awan



17. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘awan.png’ lalu klik *Open*. Pastikan sebelumnya sudah klik di *frame 1 layer ‘Awan’*.



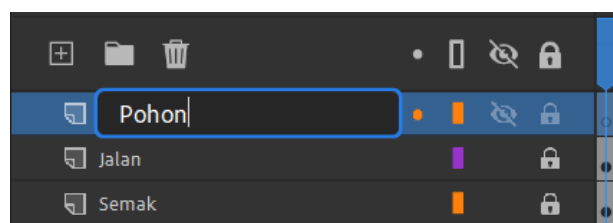
Gambar 2.17 Mengimport File Awan

18. Sesuaikan ukurannya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.18 Mengatur Ukuran Vihara

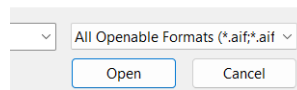
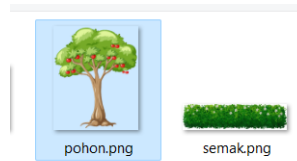
19. Buat *new layer*, ganti nama menjadi ‘Pohon’ dan letakkan diatas *layer ‘Jalan’*.



Gambar 2.19 Membuat Layer Awan



20. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘Pohon.png’ lalu klik *Open*.



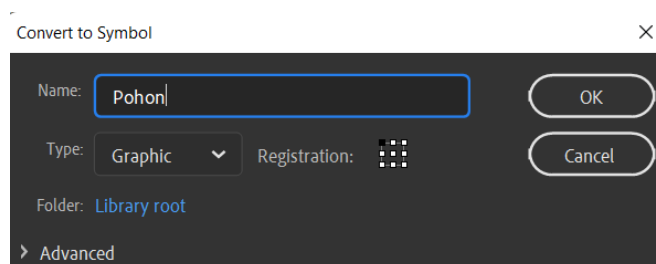
Gambar 2.20 Mengimport File Awan

21. Sesuaikan ukuran pohon tersebut dan posisikan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.21 Mengatur Ukuran Vihara

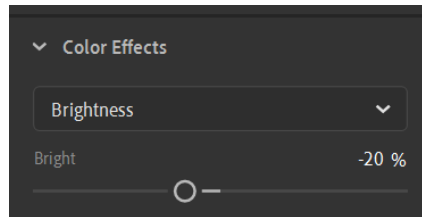
22. Klik kanan ‘Pohon’ tersebut lalu pilih *Convert to Symbol*. Lalu ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti *Typenya* menjadi *Graphic*, lalu klik *OK*.



Gambar 2.22 Mengonversi Pohon Menjadi Simbol



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



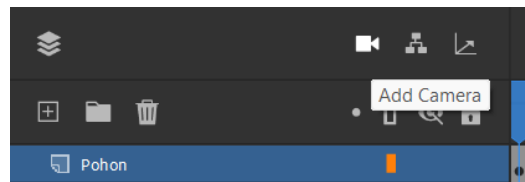
Gambar 2.23 Mengatur Tingkat Kecerahan Pohon

24. Kemudian Kunci *Layer* Langit, Awan, Vihara, Semak dan Jalan, kecuali *Layer* Pohon



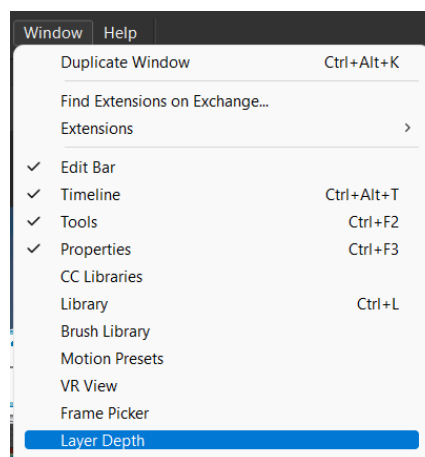
Gambar 2.24 Mengunci *Layer*

25. Klik *Camera* maka *Layer Camera* akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.25 Mengaktifkan Kamera

26. Klik menu *Windows* di menu bar, pilih *Layer Depth*.

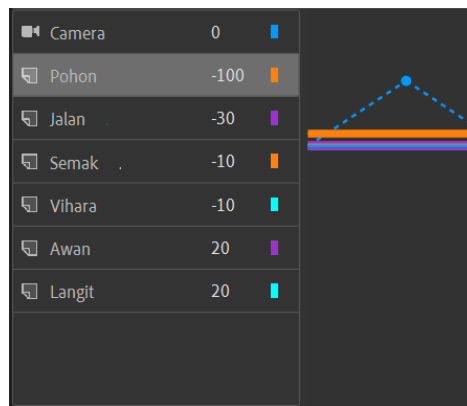


Gambar 2.26 *Layer Depth*





27. Isikan nilai *Layer Depth* seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai *depth*, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform Tool(Q)* untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



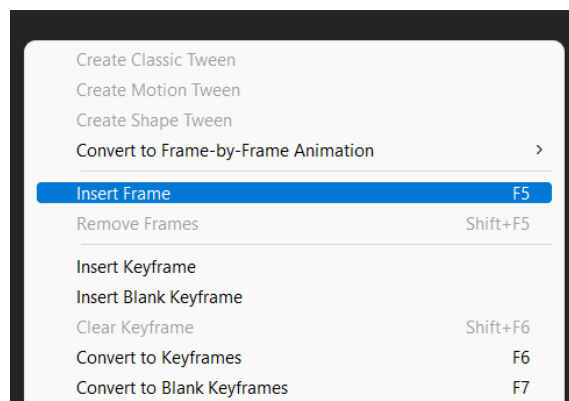
Gambar 2.27 Mengatur *Layer Depth*

28. Klik *Attach* pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat *Camera* digunakan.



Gambar 2.28 Mengaktifkan *Attach Layer* Langit

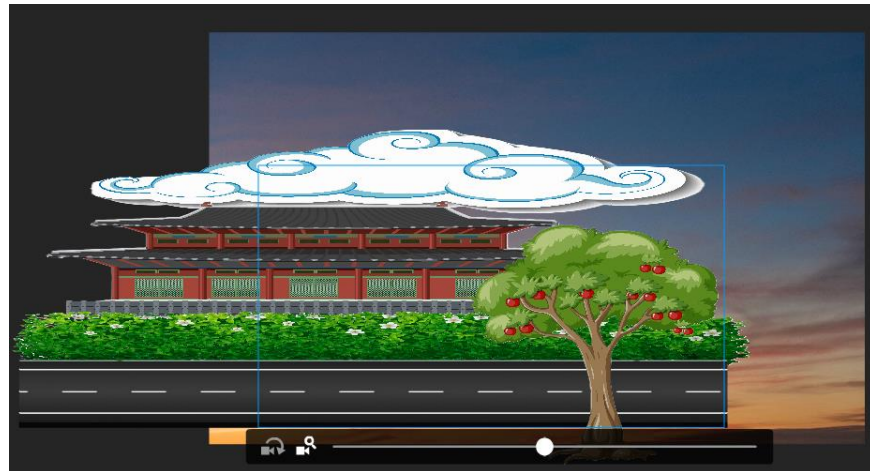
29. *Block frame* pada semua layer di detik 9 atau di *frame* 215, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.29 Menambahkan *Keyframe* Ke Semua *Layer* di *Frame* 215

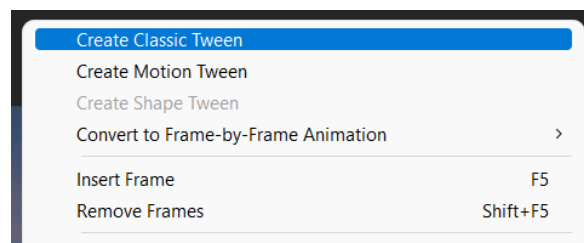


30. Pada *Frame* ke 215 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan *cursor* ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan *Shift*, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.30 Menggeser objek di *Frame* 215

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

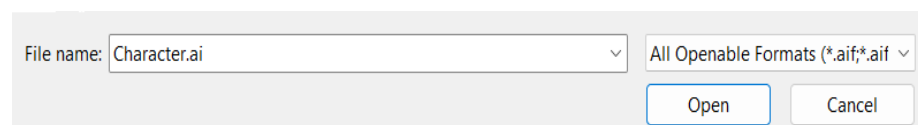


Gambar 2.31 Membuat *Classic Tween* Antara *Frame* 1-215

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

## B. Layer Parenting

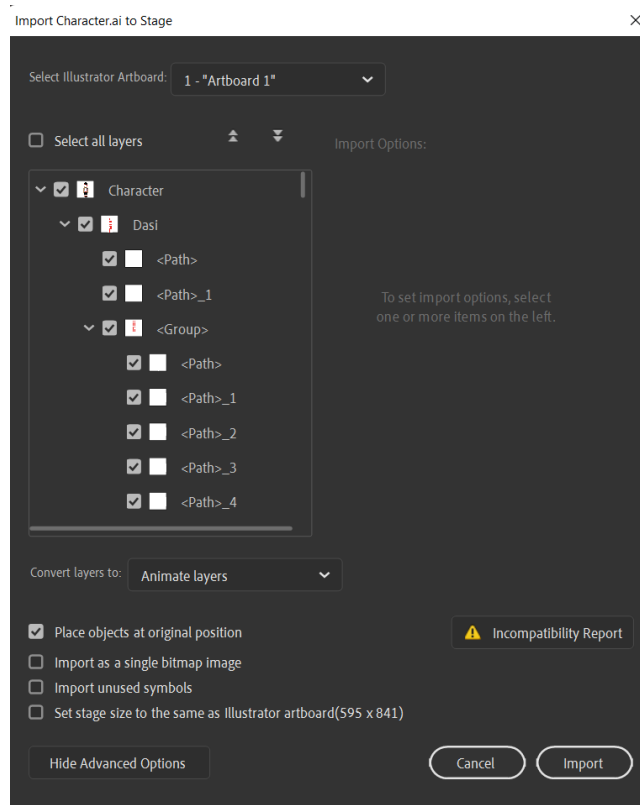
1. Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* dan pilih *file* dengan nama '*Character.ai*' lalu klik *Open*.



Gambar 2.32 Tampilan *Mengimport File*

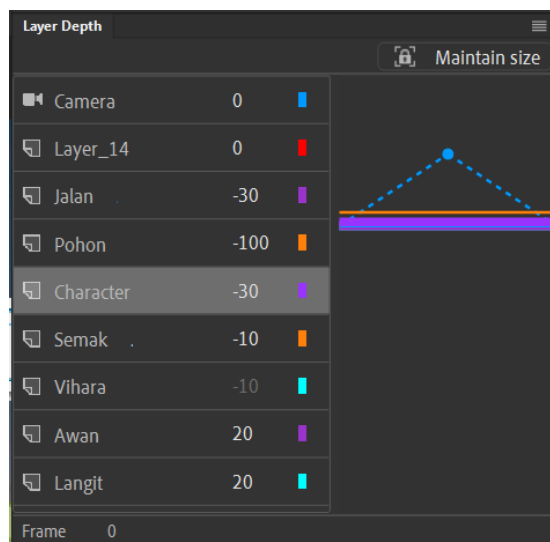


2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



Gambar 2.33 Jendela *Import*

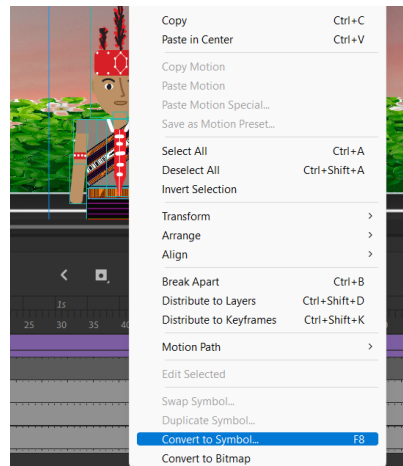
3. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth layer* 'Character' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



Gambar 2.34 Mengatur *Layer Depth Character*

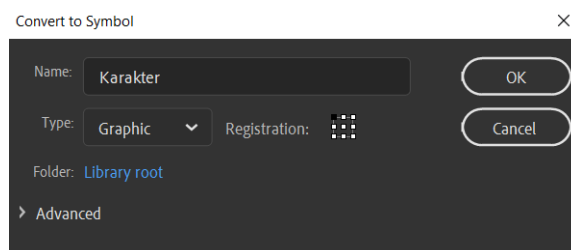


4. Klik *frame 1 layer 'Character'* kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



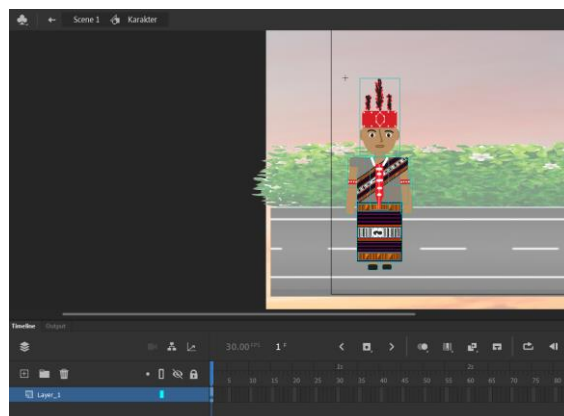
Gambar 2.35 Mengonversi *Character* ke *Symbol*

5. Ubah namanya menjadi *Karakter* dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, kemudian klik *OK*.



Gambar 2.36 Menamai *Symbol*

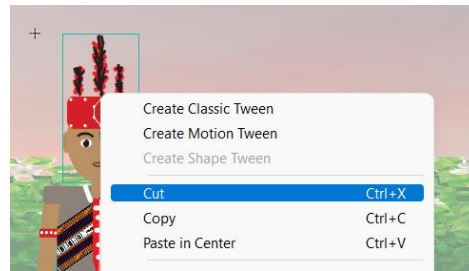
6. *Double* klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi *layer* terpisah, jadi 1 *layer* untuk 1 bagian badan.



Gambar 2.37 Menganimasi Karakter



7. Klik kepala, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut Ctrl+X*.



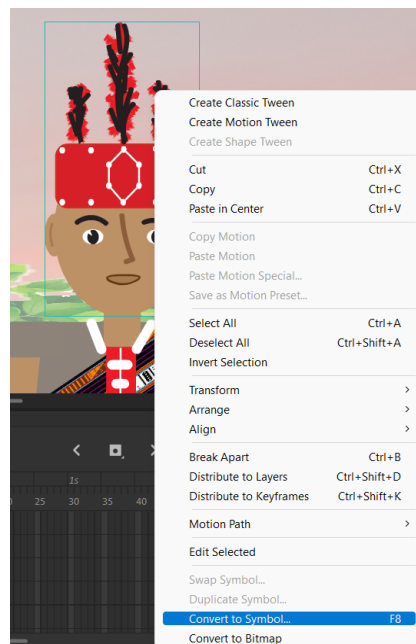
Gambar 2.38 Meng-*cut* Bagian Kepala

8. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut Ctrl+Shift+V*.



Gambar 2.39 Membuat *Layer* Kepala

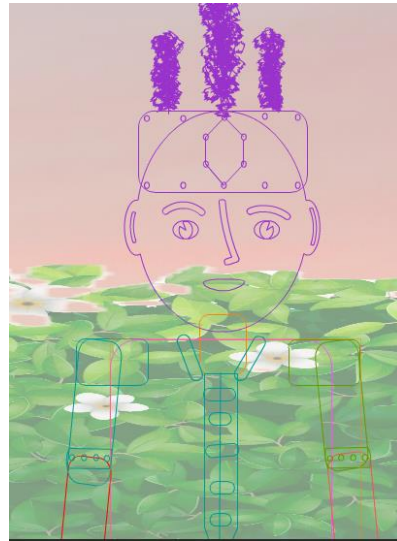
9. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam *layer* yang berbeda, urutkan *layer* tersebut seperti gambar di bawah ini.
10. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik *OK*. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.40 Mengonversikan Bagian Kepala ke Simbol

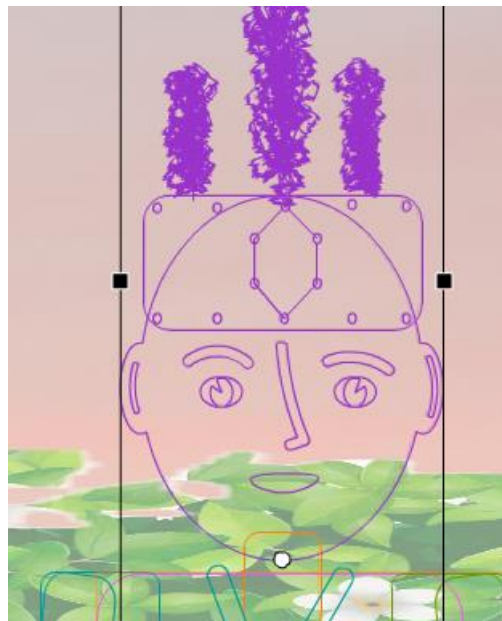


11. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.41 Menampilkan *Outline Layers*

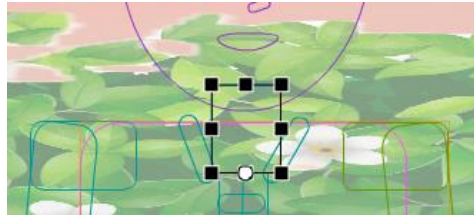
12. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 2.42 Mengatur Titik Putar Kepala

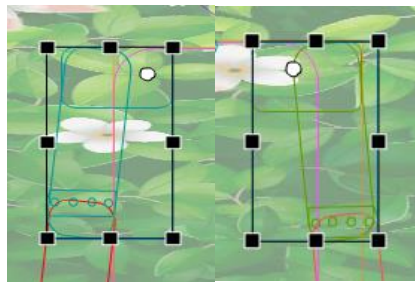


13. Titik putar Leher dan Badan.



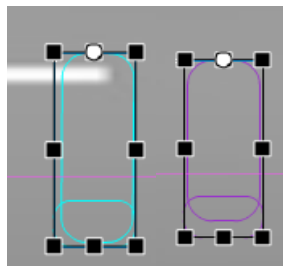
Gambar 2.43 Mengatur Titik Putar Leher

14. Titik putar LenganKiri\_Atas, LenganKanan\_Atas, LenganKiri\_Bawah, dan LenganKanan\_Bawah.



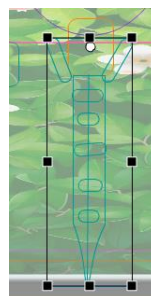
Gambar 2.44 Mengatur Titik Putar Lengan

15. Titik pusat KakiKiri\_Atas, KakiKanan\_Atas, KakiKiri\_Bawah, KakiKanan\_Bawah.



Gambar 2.45 Mengatur Titik Putar Kaki

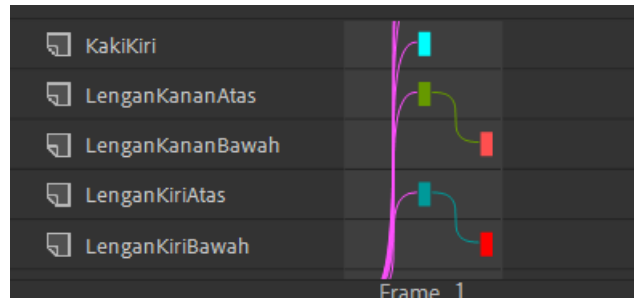
16. Titik pusat Dasi.



Gambar 2.46 Mengatur Titik Putar Dasi

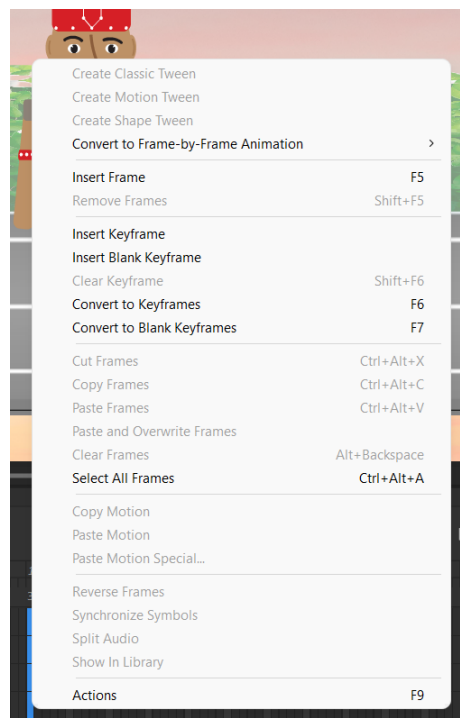


17. Klik *Show Parenting View* dan sambungkan antara *layer* satu dengan yang lain dengan men-*drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan *layer* anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.47 Mengatur *Parenting View*

18. Ubah *pose* pada *frame 1* (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh *layer frame 1*, gunakan *free transform tool(Q)*.
19. Blok di *Frame 30* semua *layer*, klik kanan *Insert Keyframe*.

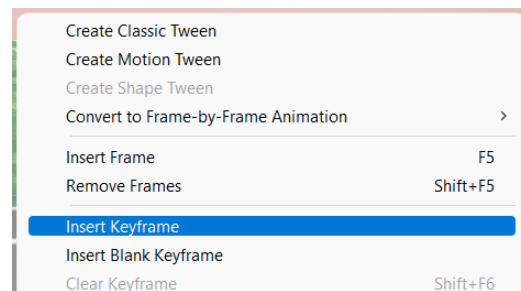


Gambar 2.48 Menambahkan *Keyframe* di *Frame 30*



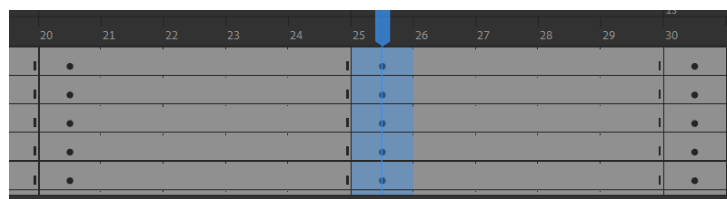


20. Blok di *Frame 5* semua *layer*, kemudian Insert *Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



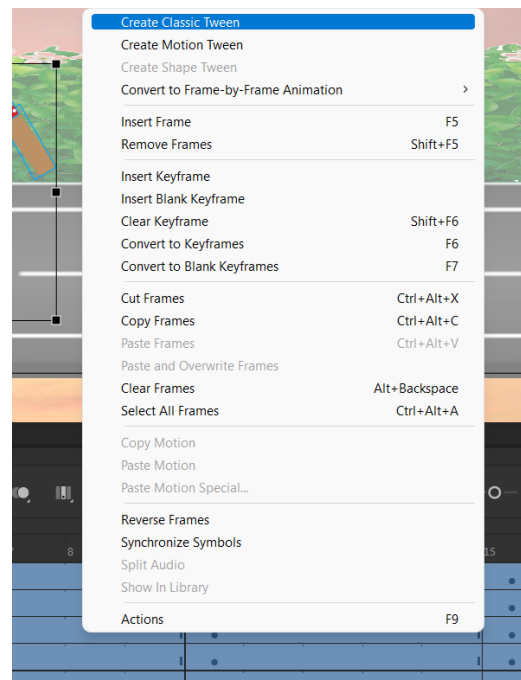
Gambar 2.49 Menambahkan *Keyframe* di *Frame 5*

21. Lakukan hal yang sama pada *frame 10, 15, 20, 25*.



Gambar 2.50 Menambahkan *Keyframe* di *Frame 10, 15, 20 dan 25*

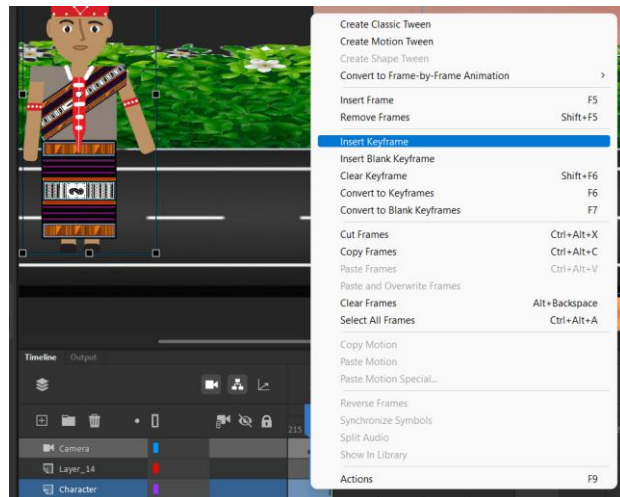
22. Blok semua *frame* di semua *layer* tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.51 Menambahkan *Create Classic Tween*



23. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 215* pada *layer* 'Charakter' kemudian pilih *Insert Keyframe*.



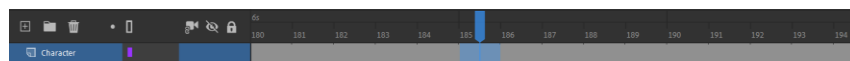
Gambar 2.52 Menambahkan *Keyframe* di *Frame 215*

24. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.53 Mengubah Posisi Karakter

25. Klik kanan antara *Frame 1* sampai *215* di *layer* 'Charakter', kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.54 Menambahkan *Create Classic Tween*

26. Tekan *Ctrl+Enter* untuk melihat hasil animasi.