



TUGAS PERTEMUAN: 2

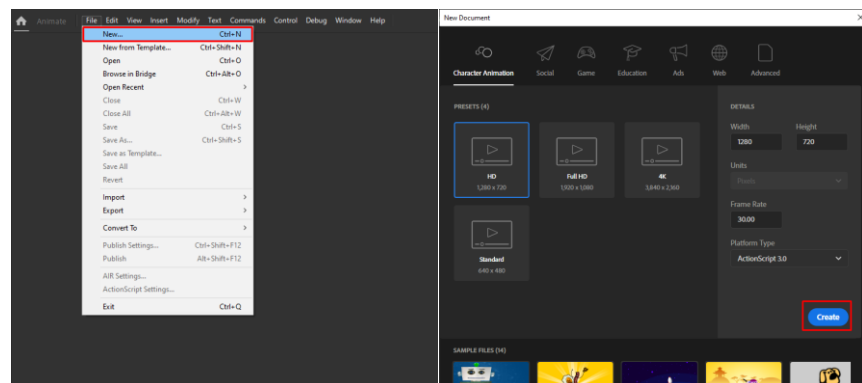
Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2118139
Nama	:	Farhan Maulana Ridho
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BAGAS ANARDI SURYA W. (2118004)
Baju Adat	:	Baju Rok Rumbai (Papua)
Referensi	:	https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-papua/

2.1 Tugas 2 : Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter

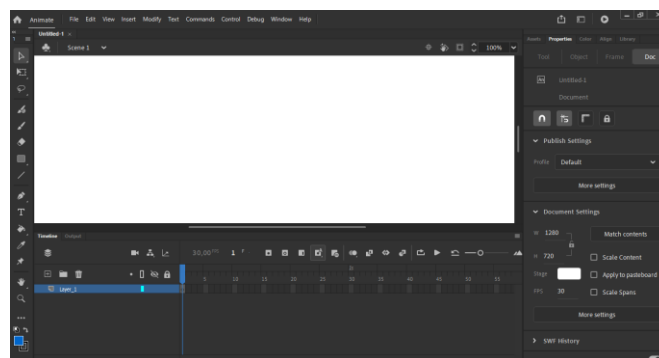
A. Langkah penerapan camera movement

1. Langkah pertama buka Software adobe animate, kemudian pada menu File pilih new, klik create.



Gambar 2.1 Hasil Tampilan Buka Animate

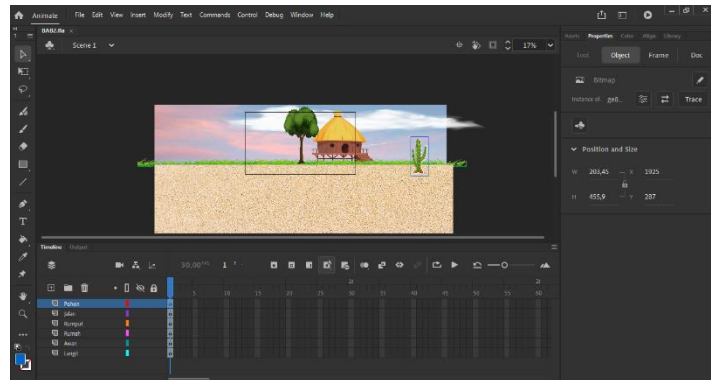
2. Maka sebuah halaman baru akan ditampilkan di Adobe Animate.



Gambar 2.2 Hasil Tampilan Membuat Halaman

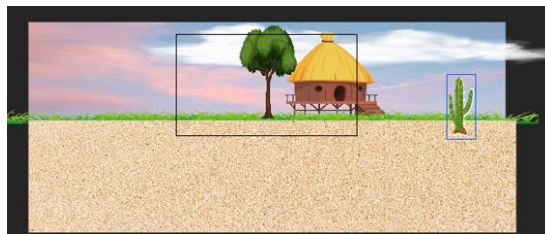


- Setelah menyimpannya, langkah berikutnya adalah mengklik "File" dan memilih "Import" > "Import ke stage" untuk mengimpor gambar bahan yang telah disediakan. Pilih file bahan yang bernama "Langit, Awan, Rumah, Rumput, Jalan, Pohon.png".



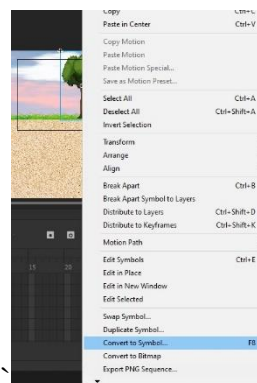
Gambar 2.3 Hasil Tampilan Import File

- Jika sudah di import, selanjutnya ukurannya gambar di sesuaikan dengan menggunakan Free Transform Tool.



Gambar 2.4 Hasil Tampilan Import File

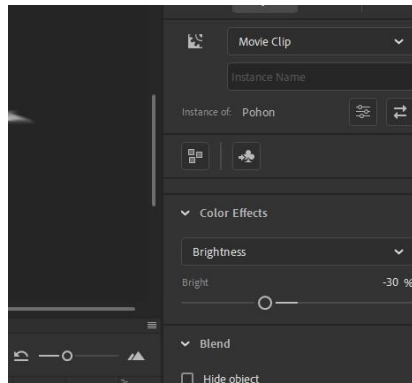
- Pada tahap ini klik Frame Pohon, pada objek di klik kanan dan pilih convert to symbol, beri nama Pohon.



Gambar 2.5 Hasil Tampilan Convert To Symbol

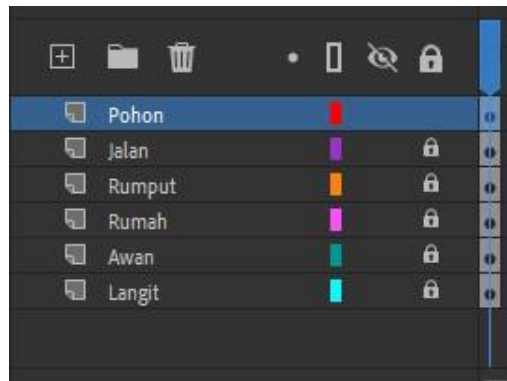


- Selanjutnya ubah brightness menjadi -30 pada properties.



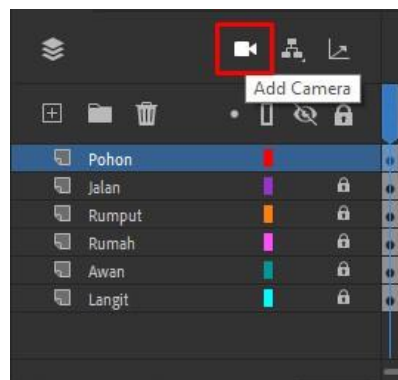
Gambar 2.6 Hasil Tampilan Properties

- Setelah itu lock/kunci semua layer kecuali pohon.



Gambar 2.7 Hasil Tampilan Kunci Layer

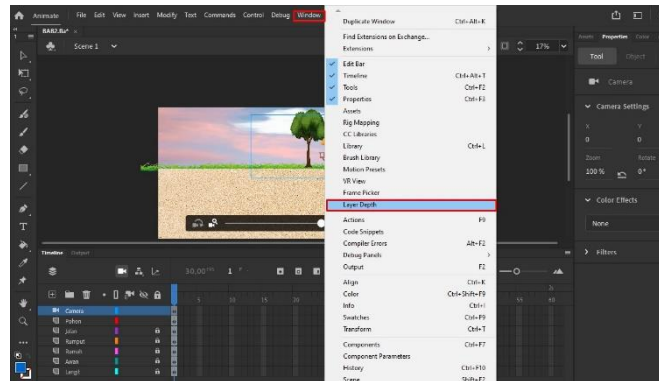
- Jika sudah klik bagian add camera.



Gambar 2.8 Hasil Tampilan Add Camera

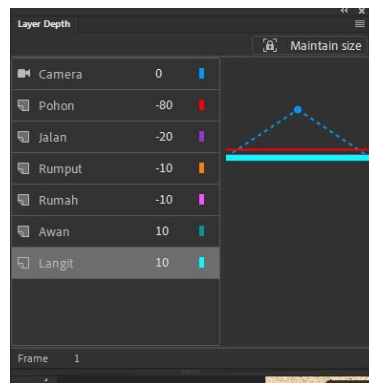


9. Selanjutnya pada menu dibagian atas klik Windows>Pilih Layer Depht.



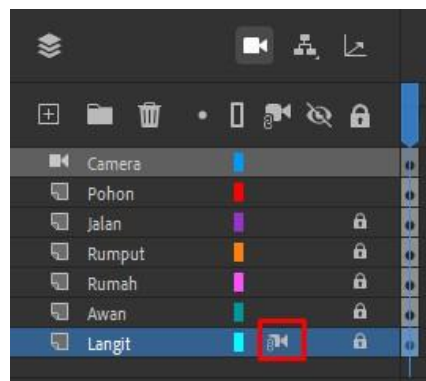
Gambar 2.9 Hasil Tampilan Windows

10. Jika sudah isi semua layer menjadi seperti dibawah.



Gambar 2.10 Hasil Tampilan Melakukan Layer Depht

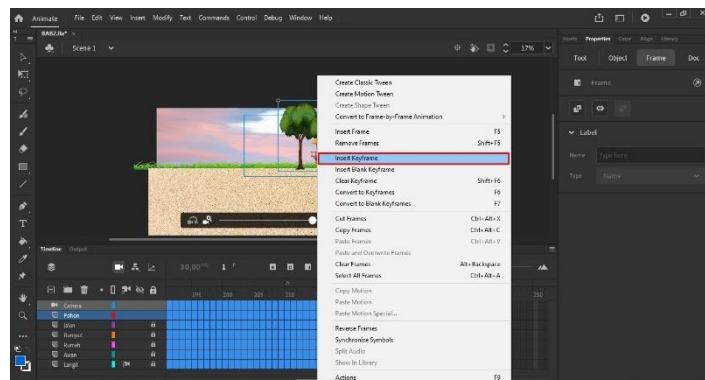
11. Jika sudah pada layer Langit klik camera.



Gambar 2.11 Hasil Tampilan Layer Langit

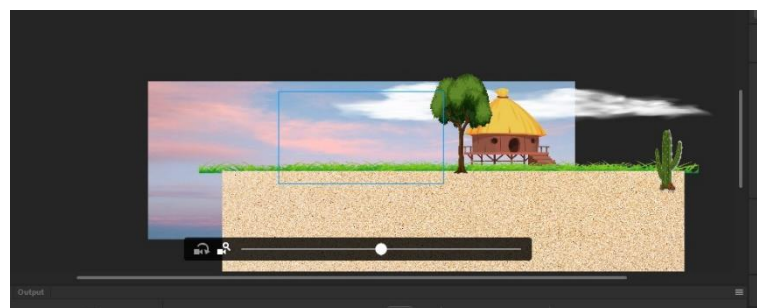


12. Selanjutnya blok semua frame dari 1-215, klik kanan pilih insert keyframe.



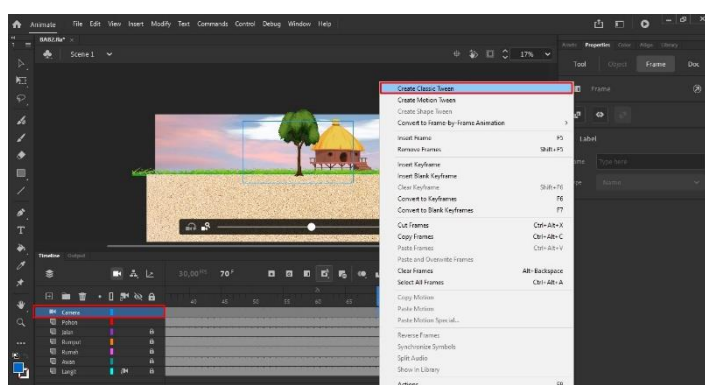
Gambar 2.12 Hasil Tampilan Insert Keyframe

13. Selanjutnya pada frame 215 geser ditengah dengan menekan CTRL lalu geser.



Gambar 2.13 Hasil Tampilan Frame

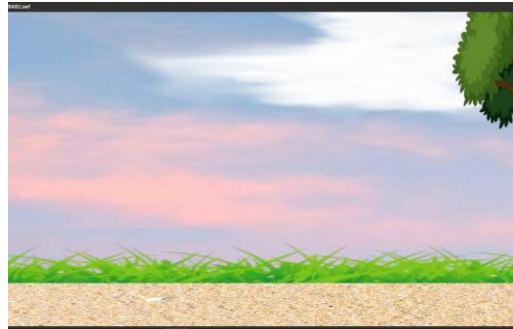
14. Jika sudah pada layer camera klik kanan pada tengah frame kemudian pilih create classic tween.



Gambar 2.14 Hasil Tampilan Classic Tween



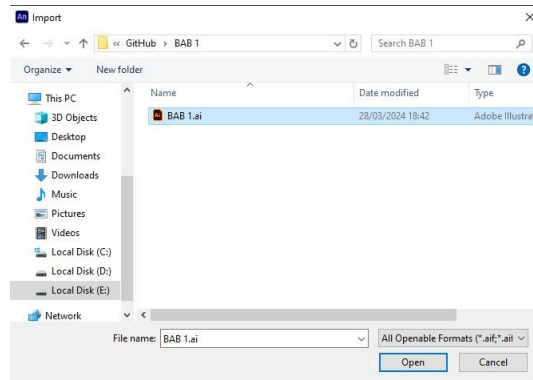
15. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi.



Gambar 2.15 Hasil Tampilan Camera Movement

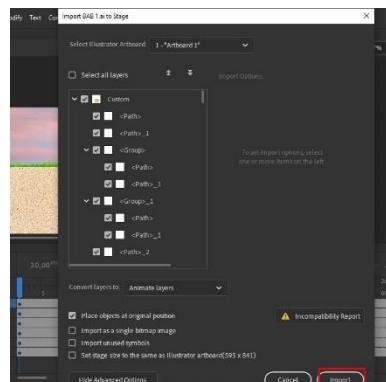
B. Layer Parenting

1. Langkah pertama Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file yang sudah dibuat pertemuan sebelumnya, klik open.



Gambar 2.16 Hasil Tampilan Import Character

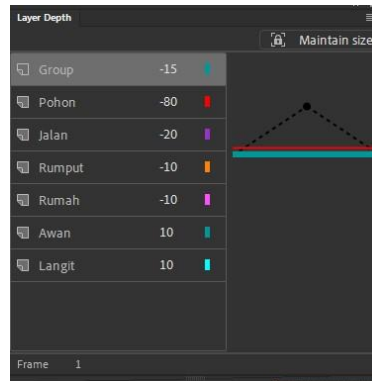
2. Maka akan menampilkan menampilkan jendela import maka klik import.



Gambar 2.17 Hasil Tampilan Melakukan Import

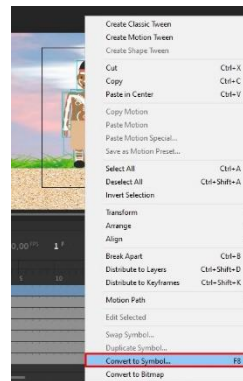


3. Jika Sudah klik menu windows>layer depeht.



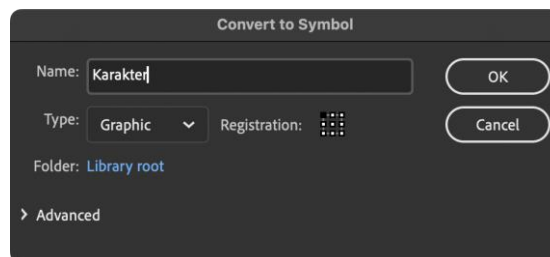
Gambar 2.18 Hasil Tampilan Layer Depht

4. Selanjutnya klik kanan pada karakter, pilih convert to symbol.



Gambar 2.19 Hasil Tampilan Character Convert to Symbol

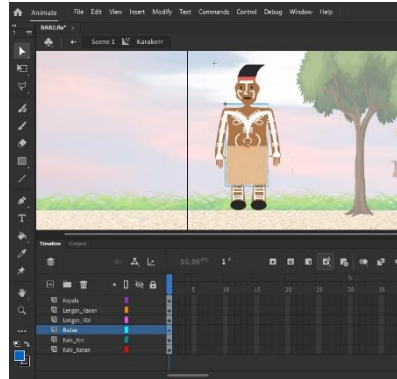
5. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.20 Hasil Tampilan Ganti Nama Symbol

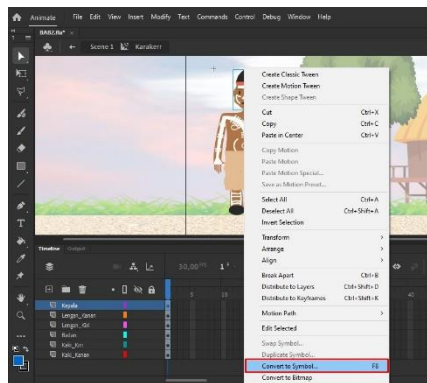


6. Double klik karakter tersebut, memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan dengan cara di seleksi kemudian di ctrl+x, setelah itu ctrl+shift+c.



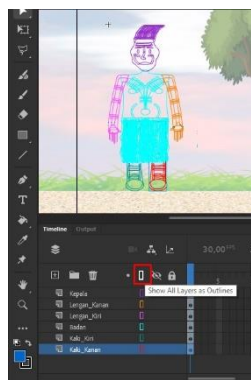
Gambar 2.21 Hasil Tampilan Double Klik Karakter

7. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama sesuai dengan yang dilayer. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.22 Hasil Tampilan Membuat Convert to Symbol

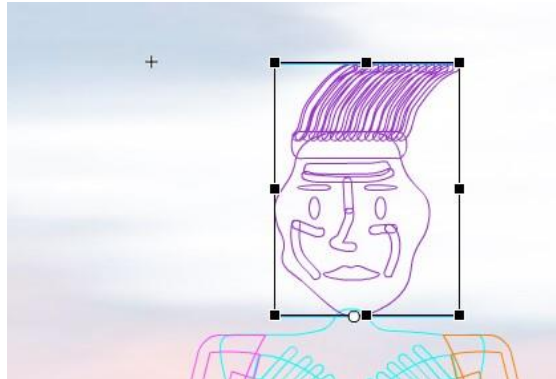
8. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja,.



Gambar 2.23 Hasil Tampilan Melihat Garis Tepi Character

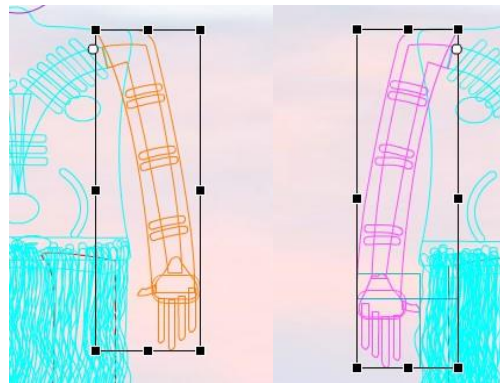


9. Klik pada objek kepala, kemudian tekan tombol Free Transform Tool (Q) pada keyboard untuk memindahkan titik putar. Di bawah ini adalah posisi titik putar pada bagian kepala.



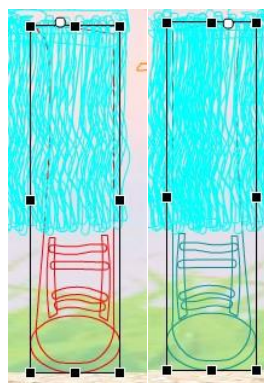
Gambar 2.24 Hasil Tampilan Titik Putar Kepala After

10. Selanjutnya Lakukan Hal yang sama pada potongan lengan.



Gambar 2.25 Hasil Tampilan Titik Putar Lengan

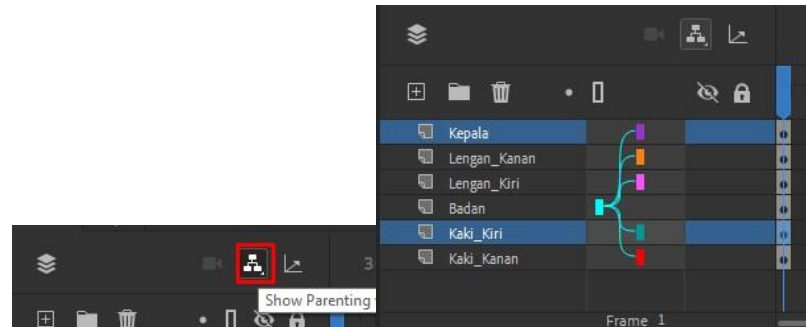
11. Selanjutnya Lakukan Hal yang sama pada potongan kaki



Gambar 2.26 Hasil Tampilan Titik Putar Kaki

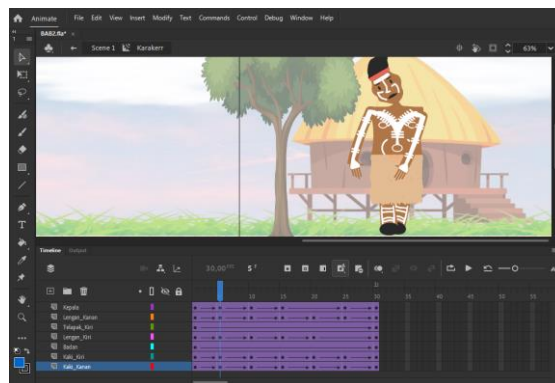


12. Pilih opsi "Tampilkan Parenting", lalu sambungkan lapisan satu dengan yang lain dengan menarik kotak warna frame untuk menghubungkan lapisan bagian tubuh yang terpisah, seperti yang ditunjukkan dalam gambar di bawah ini..



Gambar 2.27 Hasil Tampilan Sanbung Antar Layer

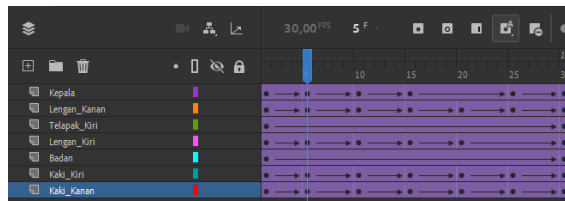
13. Ubah pose pada frame 1, 5, 10, 15, 20, 25, di seluruh layer frame, gunakan free transform tool(Q)..



Gambar 2.28 Hasil Tampilan Pose

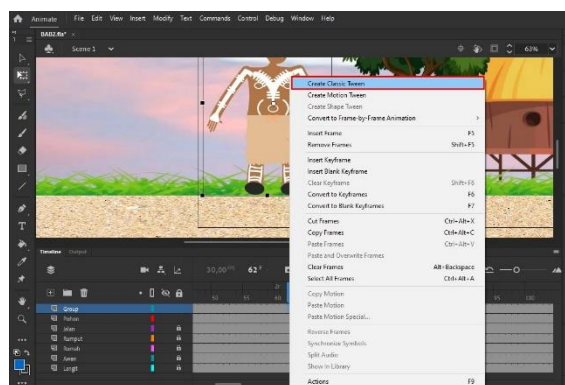


14. Jika sudah selanjutnya blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe, setelah itu block semua dan pilih create classic tween.



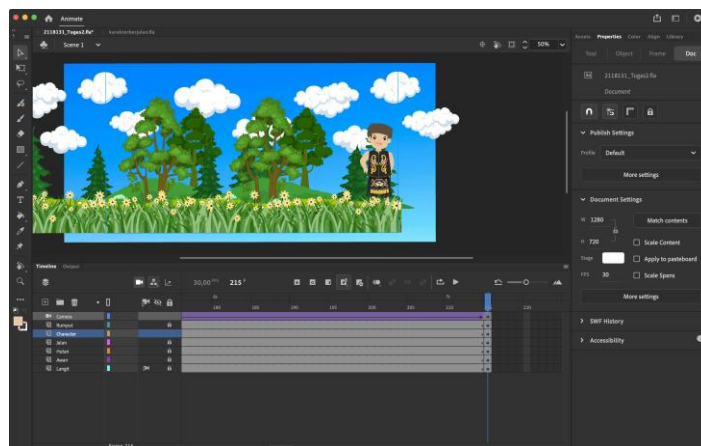
Gambar 2.29 Hasil Tampilan Insert Keyframe

15. Kembali ke Scene 1, pada kamera klik pada bagian tengah kemudian create classic twenn.



Gambar 2.28 Hasil Tampilan Cut Character

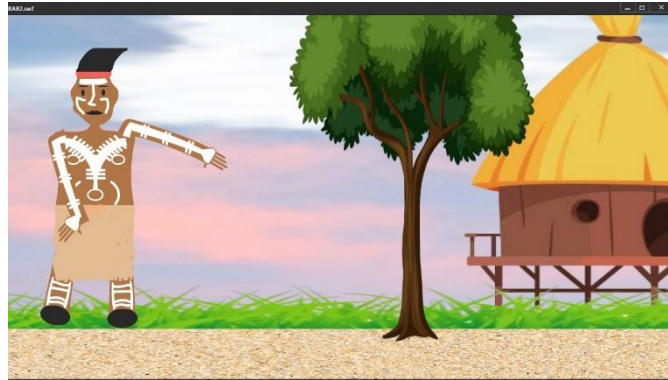
16. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.29 Hasil Tampilan Geser Character



17. Maka Akan menampilkan Hasil akhir dengan cara klik ctrl+enter.



Gambar 2.30 Hasil Tampilan Layer Parenting