



## TUGAS PERTEMUAN: 2

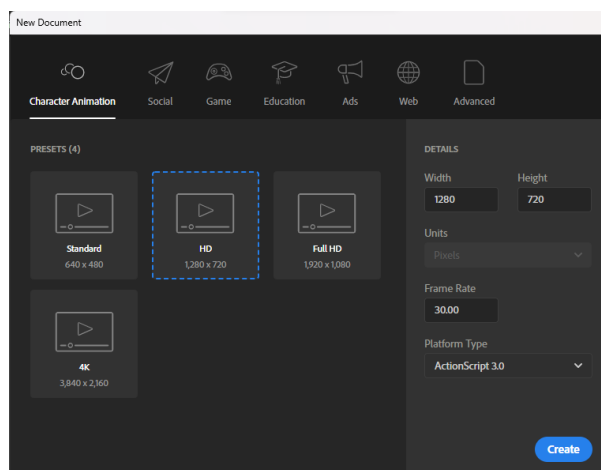
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	1818018
Nama	:	Muhamad Fauzan Nashir
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah
Tugas	:	Buat langkah-langkah Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1

#### 2.1 Tugas 2 : Baju Adat Wilayah Provinsi

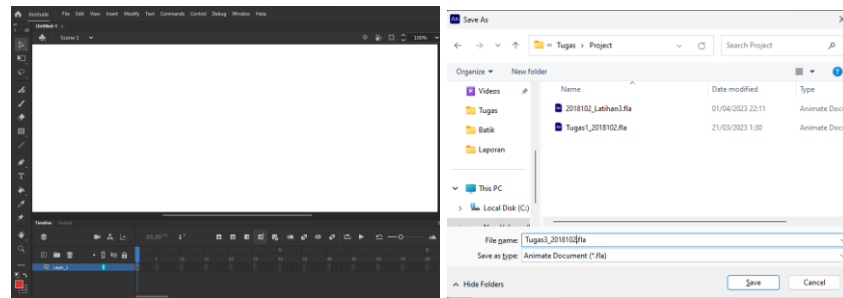
##### A. Camera Moment dan Layer Parenting

1. Buka *Adobe Animate CC 2020*, pilih preset HD dan *platform type* menggunakan Action Script 3.0.



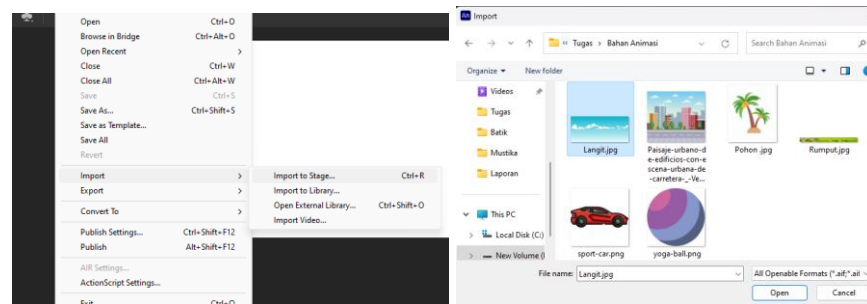
Gambar 2.1 Membuat File baru

2. Tampilan halaman *Adobe Animate* CC 2020 lalu Save As terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



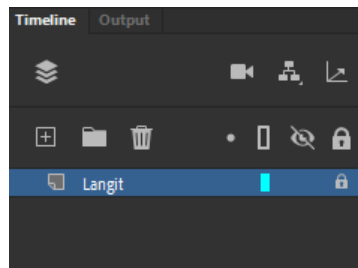
Gambar 2.2 Tampilan awal Adobe Animate

3. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'langit.png' lalu klik open.



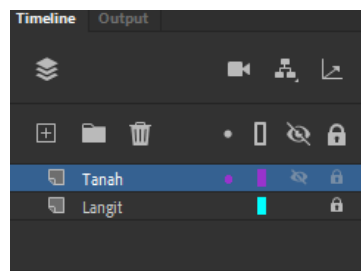
Gambar 2.3 Mengimport file

4. Ubah nama Layer 1 menjadi 'Langit', kemudian kunci layer.



### Gambar 2.4 Membuat Layer

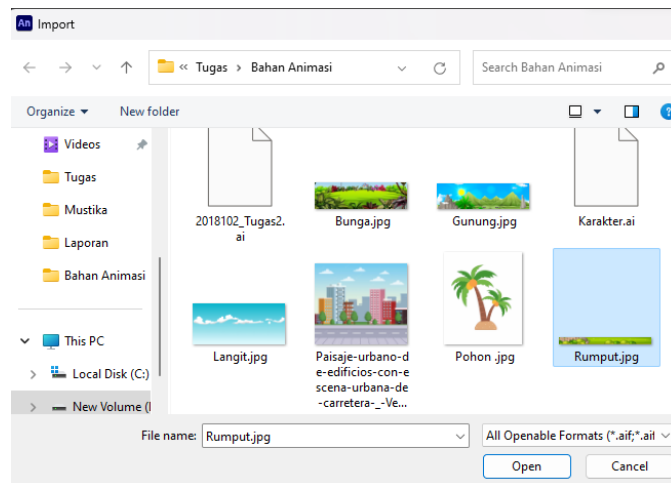
5. Buat layer baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'Rumput'.



### Gambar 2.5 Membuat Layer

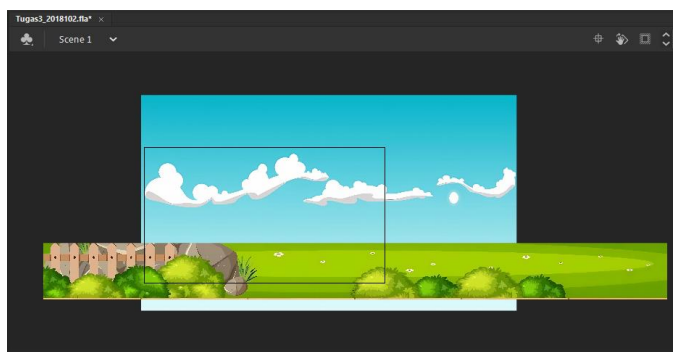


6. Klik File, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'rumpun.png', lalu klik *Open*.



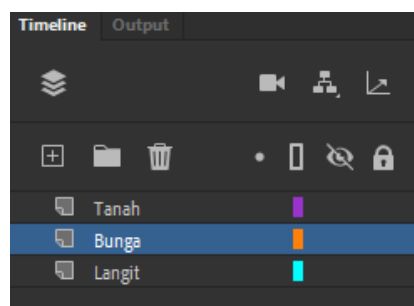
Gambar 2.6 Mengimport File

7. Pastikan layer 'Tanah' frame 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut, dengan cara tekan di keyboard Free Transform Tool (Q), saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama.



Gambar 2.7 Mengatur Frame

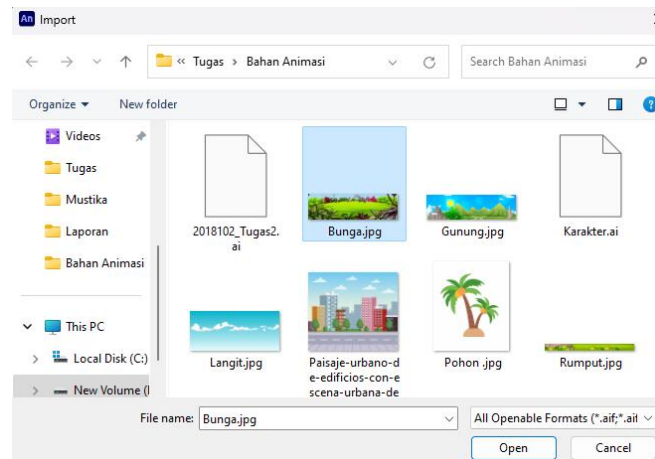
8. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Bunga', kemudian geser dan letakkan layer 'Bunga' dibawah layer 'Rumpun'.



Gambar 2.8 Membuat Layer

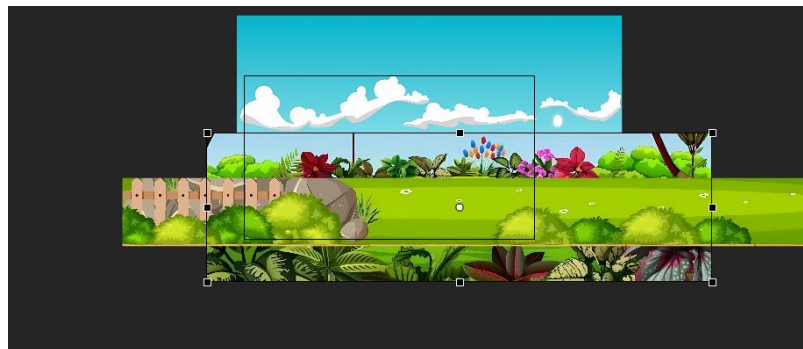


9. *Import* file gambar di layer ‘Bunga’, dengan klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘bunga.png’, lalu klik *Open*.



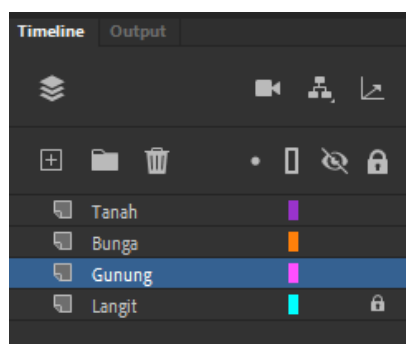
Gambar 2.9 Mengimport File

10. Sesuaikan ukuran gambar, tekan *Free Transform Tool* (Q), kemudian sesuaikan sambil menekan *Shift* di *keyboard* agar panjang dan lebar tidak berubah.



Gambar 2.10 Menyesuaikan Ukuran Gambar

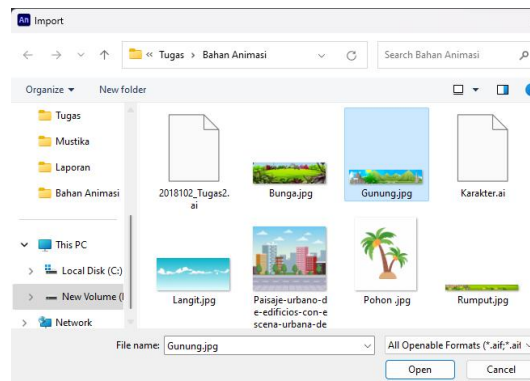
11. Buat *new* layer, ganti namanya menjadi ‘Gunung’ dan letakkan layer tersebut dibawah layer ‘Bunga’.



Gambar 2.11 Membuat Layer

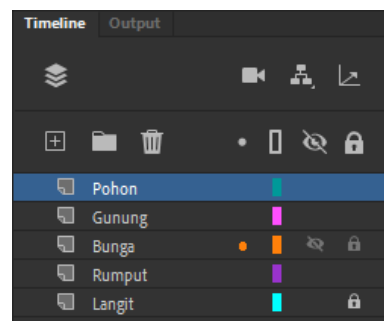


12. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘gunung.png’ lalu klik *Open*, Pastikan sebelumnya sudah klik di frame 1 layer ‘Gunung’.



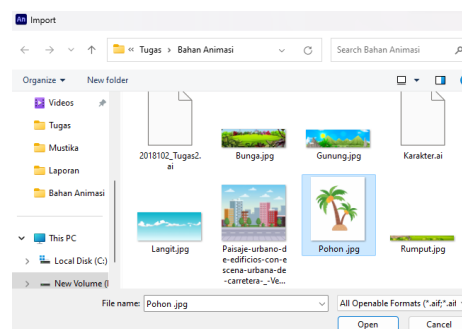
Gambar 2.12 Mengimport Gambar

13. Buat new layer, ganti nama menjadi ‘Pohon’ dan letakkan diatas layer ‘Rumput’.



Gambar 2.13 Membuat Layer

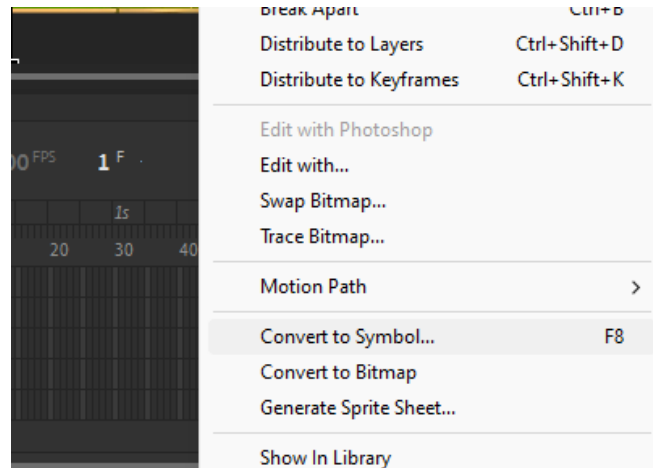
14. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘pohon.png’ lalu klik *Open* lalu Sesuaikan ukuran batu tersebut dan posisikan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.14 Mengimport File

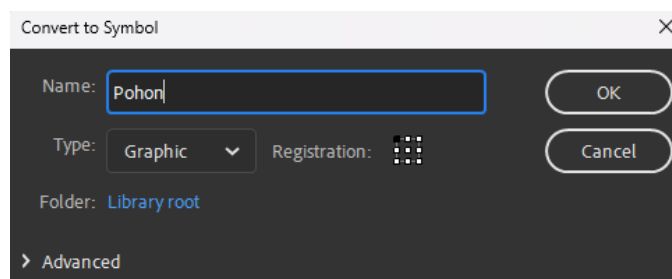


15. Klik kanan ‘pohon’ tersebut lalu pilih *Convert to Symbol*.



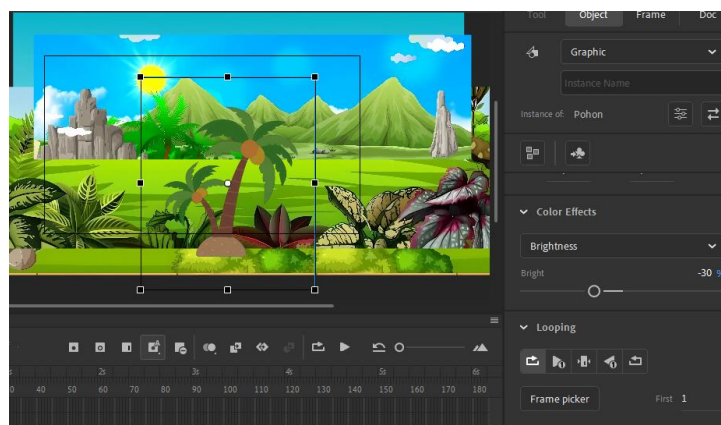
Gambar 2.15 Convert to Symbol

16. Ganti namanya menjadi “pohon” dan ganti *Typenya* menjadi *Graphic*, lalu klik OK.



Gambar 2.162.10 Convert to Symbol

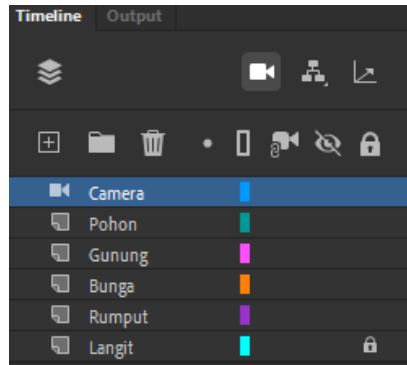
17. Klik gambar pohon, pergi ke *Properties*, cari *Color Effect* dan ubah di bagian *Style* menjadi *Brightness*, ubah nilai *Bright* ke -30%, agar tercipta efek batu dengan bayangan gelap.



Gambar 2.17 Tampilan Properties

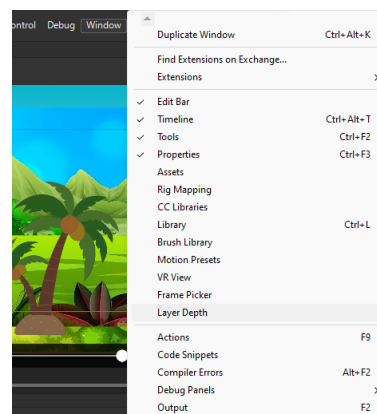


18. Klik *Camera* maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



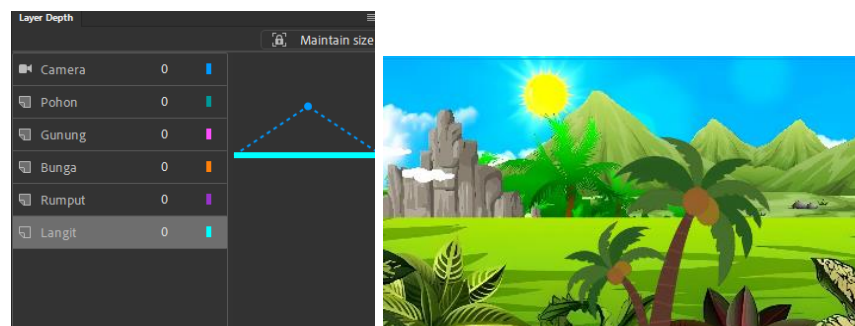
Gambar 2.18 Membuat Layer

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



Gambar 2.19 Layer Depth

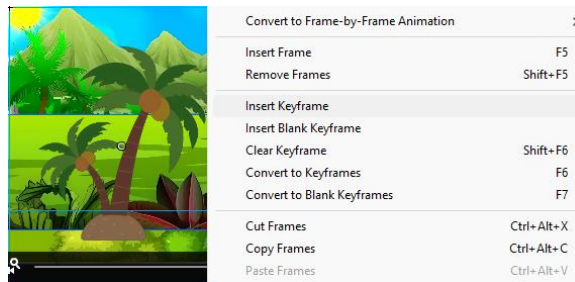
20. Isikan nilai *Layer Depth* seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai *depth*, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform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



Gambar 2.20 Nilai Layer Depth

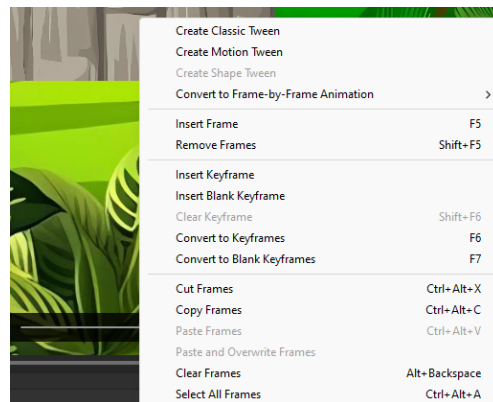


21. *Block frame* pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



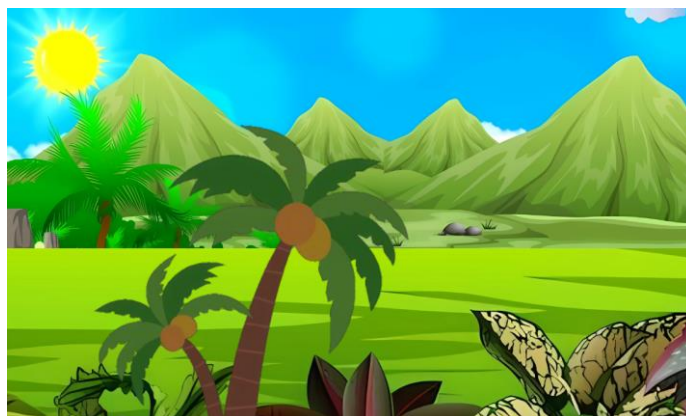
Gambar 2.21 Block Frame

22. 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. Kemudian Klik frame mana saja di layer '*Camera*', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.22Create Classic Tween

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



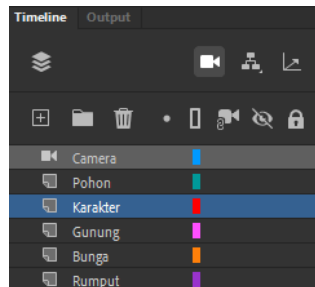
Gambar 2.23 Tampilan Camera Movement





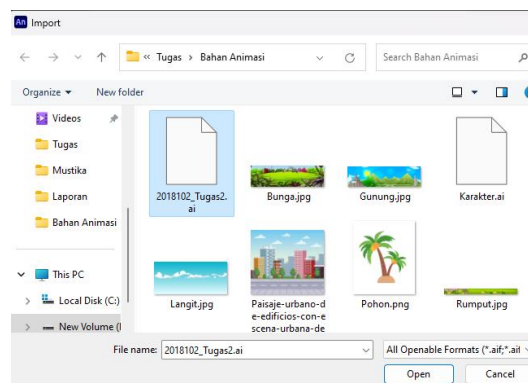
## A. Layer Parenting

1. Buat new layer, ganti nama menjadi 'Karakter' dan letakkan diatas layer 'Rumput'.



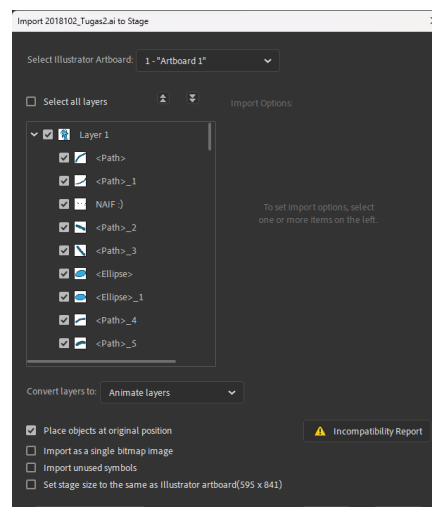
Gambar 2.24 Membuat Layer

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



Gambar 2.25 Import to Stage

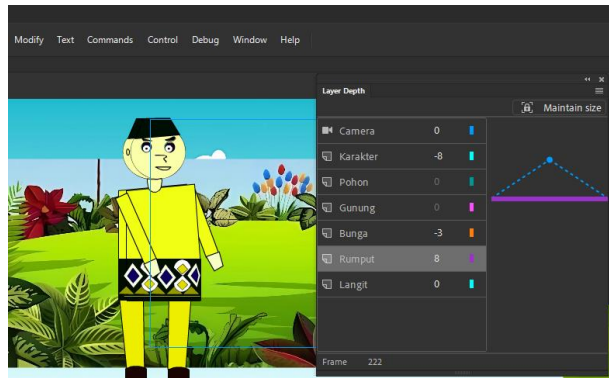
3. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



Gambar 2.26 Import Gambar

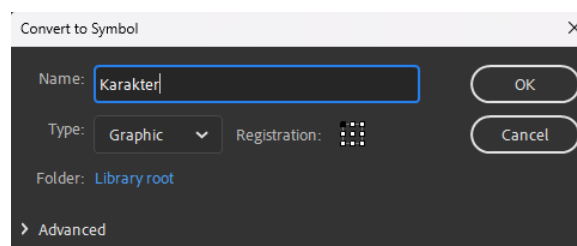


4. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth* layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



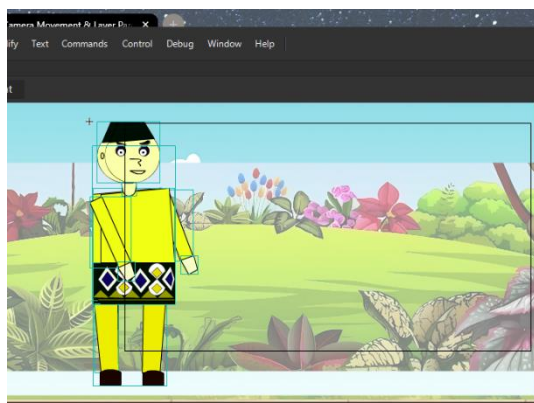
Gambar 2.27 Tampilan Layer Depth

5. Klik *frame 1* layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*, lalu Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 2.28 Convert to Symbol

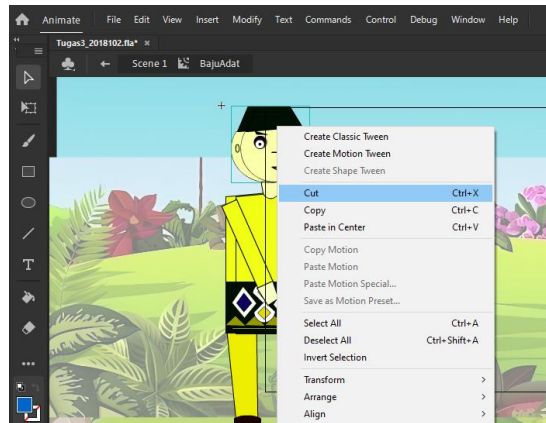
6. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



Gambar 2.29 Double Klik Karakter

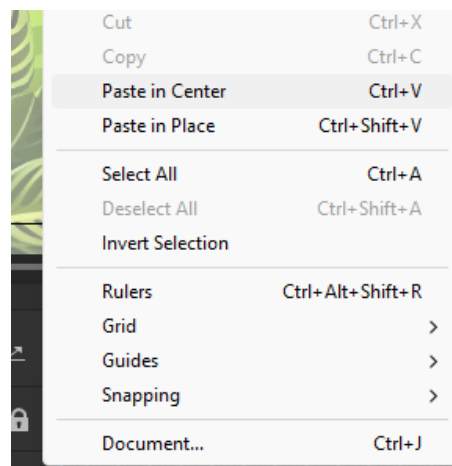


7. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



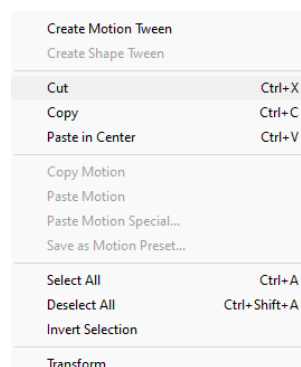
Gambar 2.30 Shortcut Ctrl+X

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 2.31 Shorcut Ctrl+Shift+V

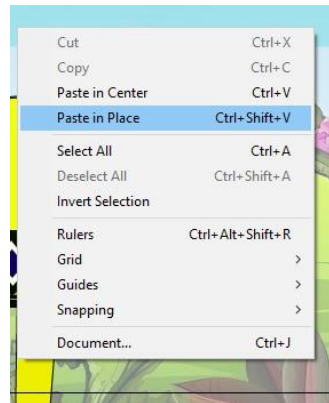
9. Lakukan *Cut* di bagian tangan kiri.



Gambar 2.32 Shortcut Ctrl+X

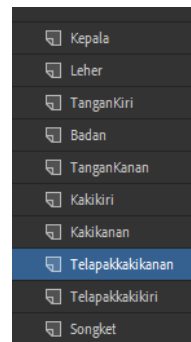


10. Buat new layer, beri nama ‘Leher’ dan Paste in Place (Ctrl+Shift+V) untuk menampung objek gambar dari tangan kiri.



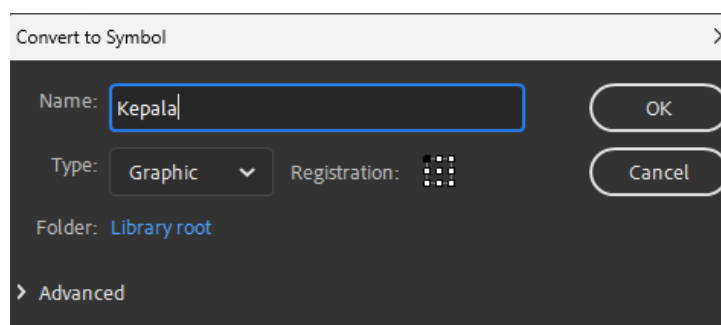
Gambar 2.33 Shorcut Ctrl+Shift+V

11. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.34 Tampilan Urutan Layer

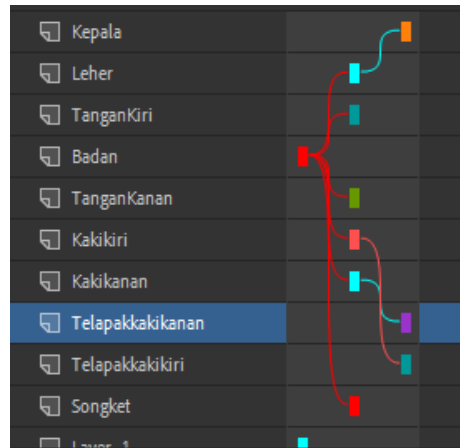
12. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.35 Convert to Symbol



13. 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.



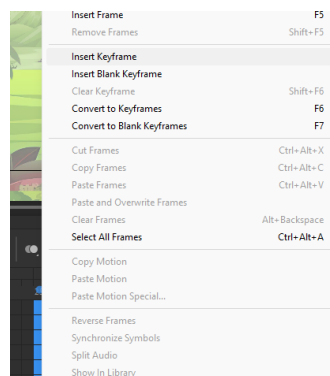
Gambar 2.36 Menyambungkan Layer

14. Ubah pose karakter seperti dibawah ini, di seluruh layer frame 1, gunakan *free transform tool*(Q).



Gambar 2.37 Mengubah Pose Karakter

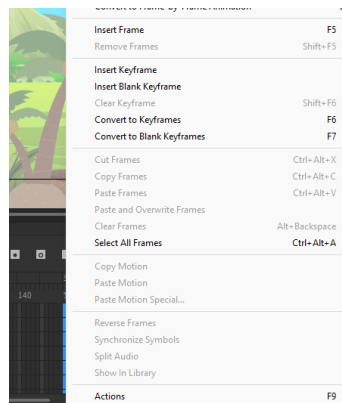
15. Blok di Frame 25 semua layer, klik kanan *Insert Keyframe*.



Gambar 2.38 Melakukan Insert Kayframe

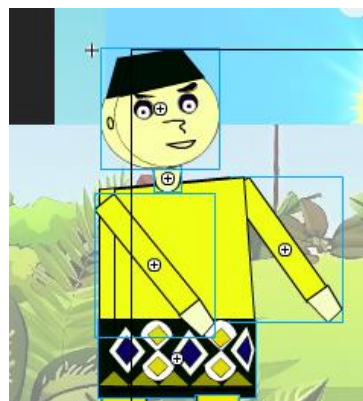


16. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian *Insert Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



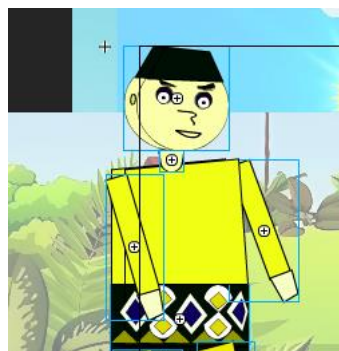
Gambar 2.39 Melakukan Insert Kayframe

17. *Insert Keyframe* di *Frame 10* semua layer, ubah posisi karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.40 Melakukan Insert Kayframe

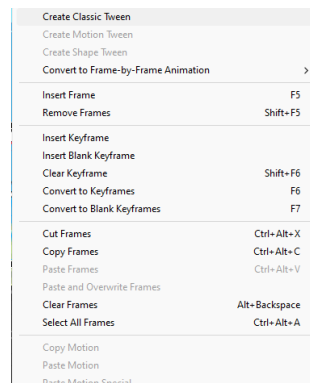
18. *Insert Keyframe* di *Frame 15* semua layer, ubah posisi karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.41 Melakukan Insert Kayframe



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



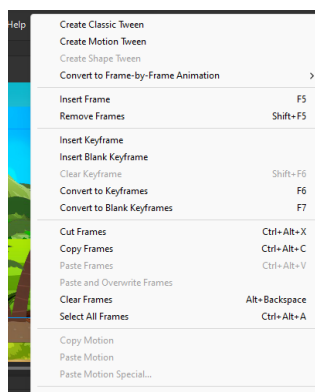
Gambar 2.42 Melakukan Create Classic Tween

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



Gambar 2.43 Melakukan Insert Kayframe

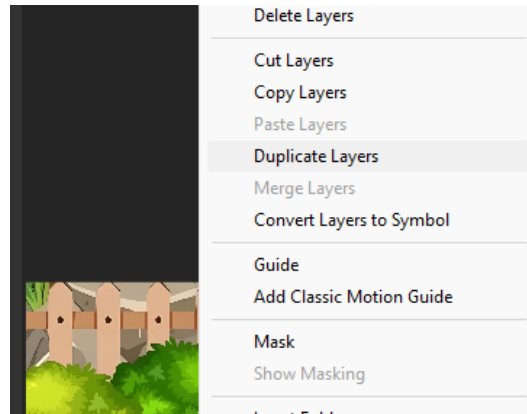
21. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer 'Karakter', kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.44 Melakukan Create Classic Tween

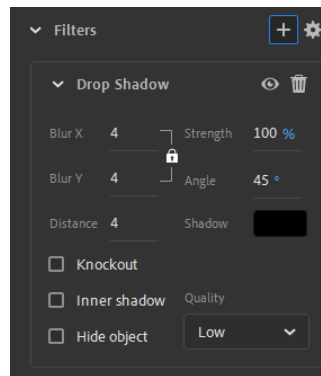


22. Klik kanan layer ‘Karakter’ kemudian pilih *Duplicate Layers*.



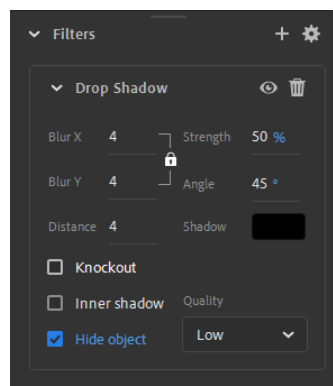
Gambar 2.45 Melakukan Duplicate Layer

23. Klik Frame 1 layer ‘Bayangan\_Karakter’, pergi ke *Properties* > Filter kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



Gambar 2.46 Melakukan Drop Shadow

24. Pada Filter *Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.47 Mengatur Filter Drop Shadow