



TUGAS PERTEMUAN: 2

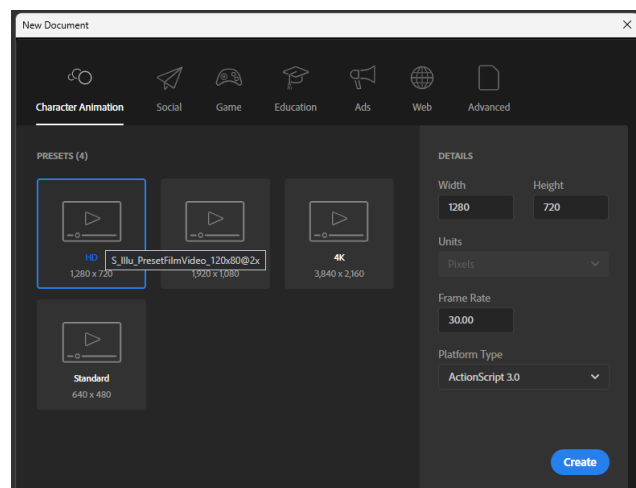
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118031
Nama	:	Muhammad Firman Prayogi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	Baju Koja (Maluku Utara)
Referensi	:	https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/12/4.-Baju-Koja.png.webp https://i0.wp.com/tambahpinter.com/wp-content/uploads/2020/08/Baju-Koja.jpg

2.1 Tugas 2 : Membuat Camera Movement dan Layer Parenting

A. Membuat Camera movement

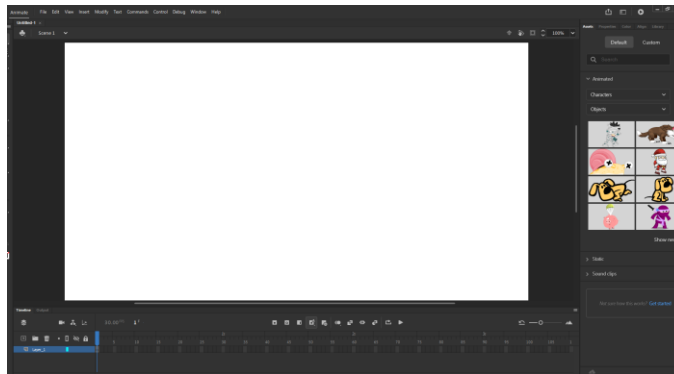
1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.1 Membuat dokumen baru



2. Tampilan Halaman Kerja.



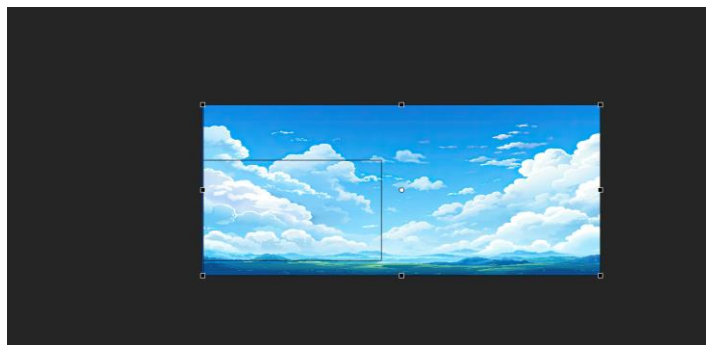
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja.

3. Save file dengan ketentuan nama sesuai kebutuhan.



Gambar 2.3 Save File

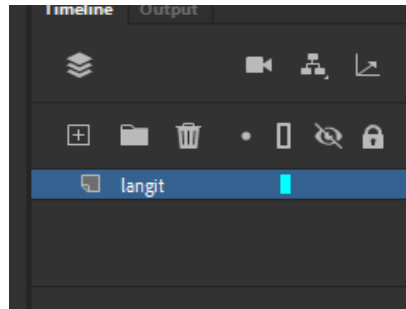
4. Klik file lalu pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 2.4 Import File

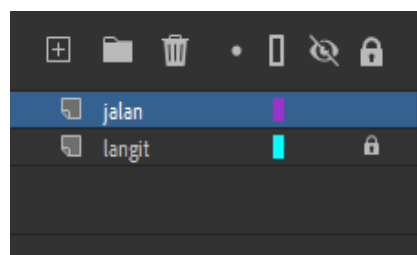


5. Buat Nama layer menjadi langit lalu kemudian kunci layer.



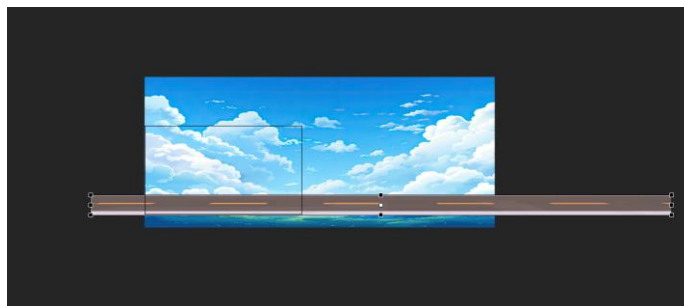
Gambar 2.5 Ubah nama layer & Kunci layer

6. Tambah layer lalu beri nama menjadi jalan.



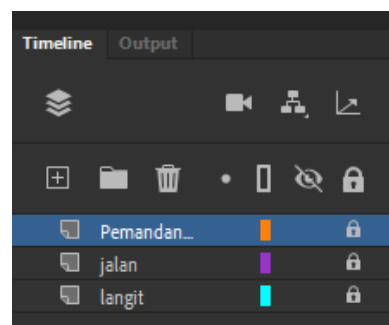
Gambar 2.6 Buat layer jalan

7. Lakukan import untuk aset jalan sama seperti cara sebelumnya, dan pastikan Frame 1 sudah diklik sebelum dilakukan penyesuaian.



Gambar 2.7 Import aset Jalan

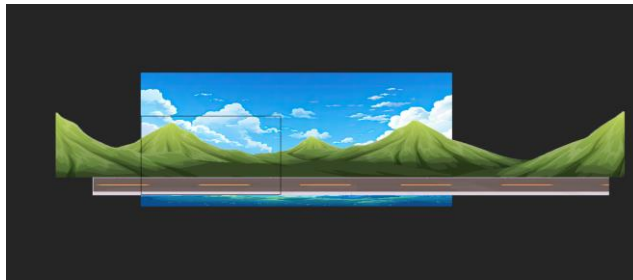
8. Tambah layer lalu beri nama dengan pemandangan.



Gambar 2.8 Buat layer pemandangan

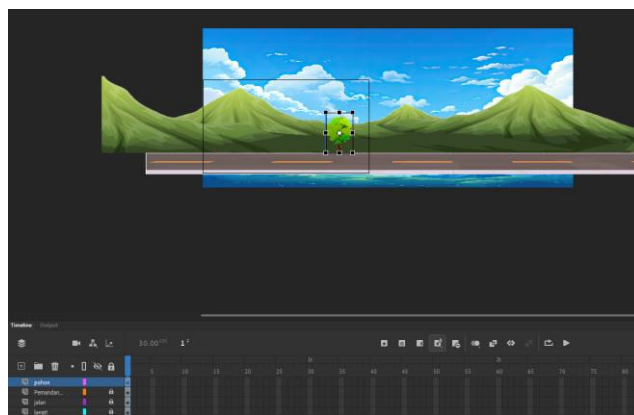


9. Lakukan import untuk aset pemandangan seperti cara sebelumnya, kemudian sesuaikan dengan frame



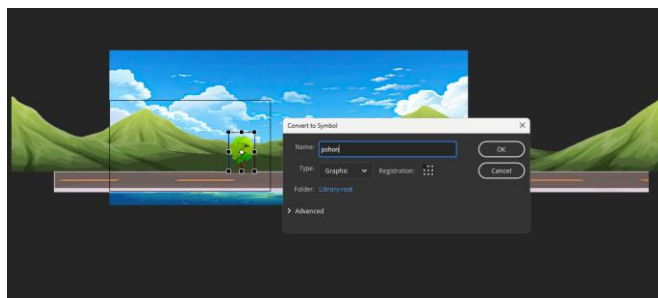
Gambar 2.9 Import aset pemandangan

10. Lakukan cara yang sama untuk menambahkan aset pohon.



Gambar 2.10 Tambahkan aset pohon

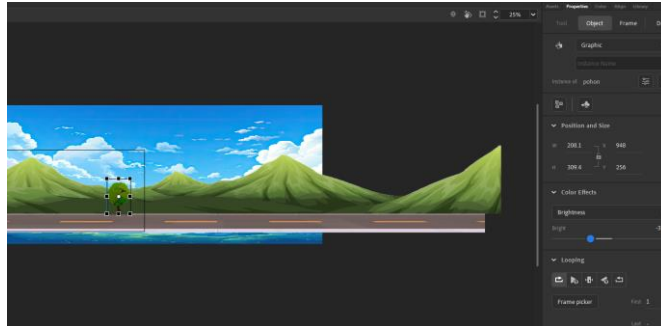
11. Setelah untuk klik kanan pada aset pohon lalu pilih Convert to Symbol ganti Namanya menjadi pohon dan ubah Type menjadi Graphic.



Gambar 2.11 convert aset pohon

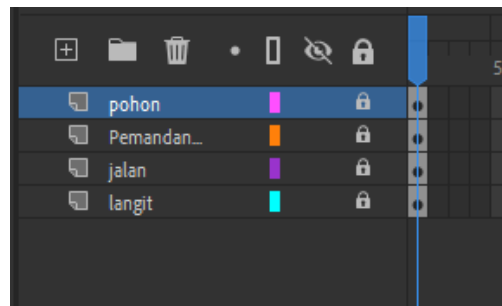


12. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah dibagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright agar tercipta gelap atau terang pada pohon.



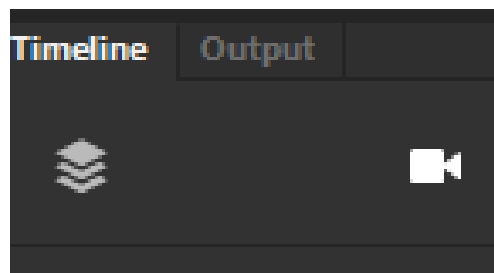
Gambar 2.12 Mengatur kecerahan aset pohon

13. Kunci semua layer.



Gambar 2.13 Kunci semua layer

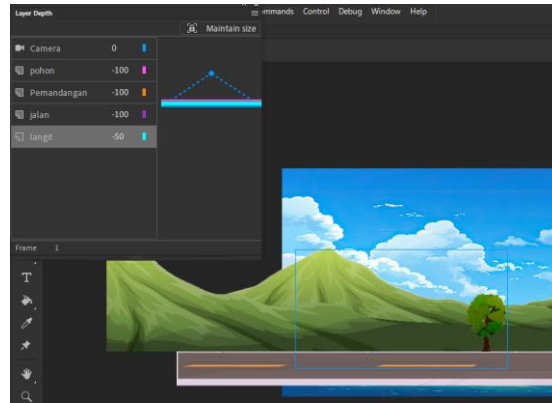
14. Klik kamera untuk menambahkan layer kamera.



Gambar 2.14 menambahkan layer kamera

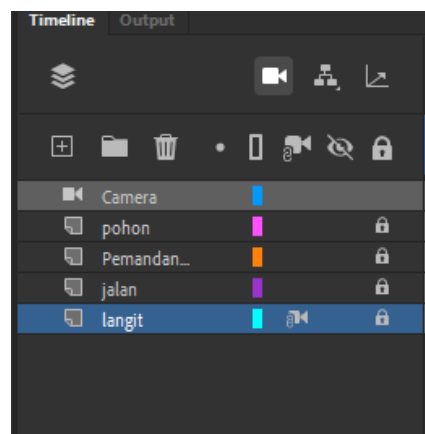


15. Klik menu Window pada menu bar, pilih Layer Depth. Sesuaikan nilai Layer Depth sesuai dengan kebutuhan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera.



Gambar 2.15 Mengatur layer depth

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



Gambar 2.16 attach layer langit

17. Seleksi semua layer pada frame ke 9 lalu insert key frame.



Gambar 2.17 insert key frame

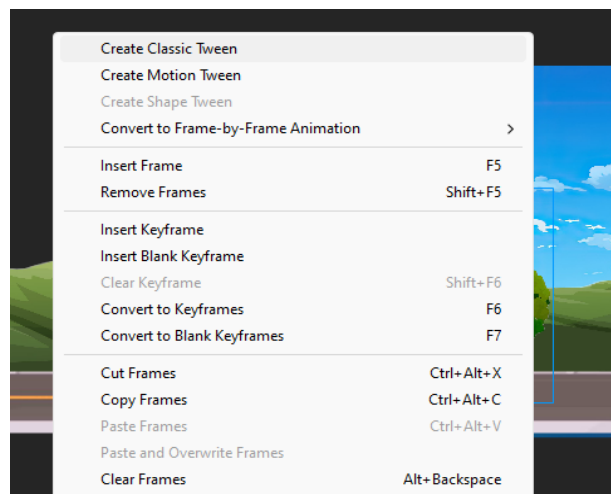


18. Pada Frame ke 270 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.18 Insert key frame

19. Klik frame mana saja diantara frame 1- 270 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.

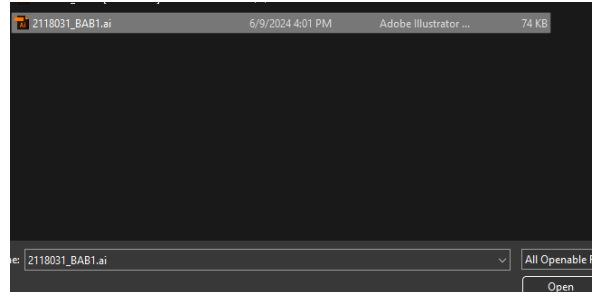


Gambar 2.19 Create classic tween.



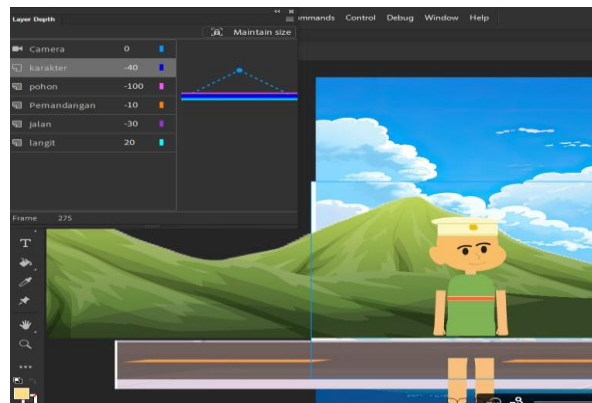
B. Layer Parenting

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



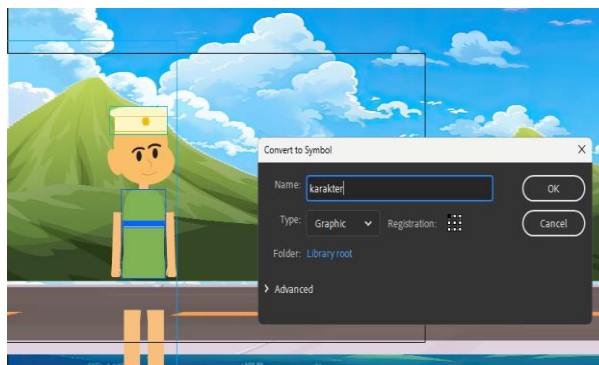
Gambar 2.20 Import karakter

2. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter



Gambar 2.21 Mengatur depth layer

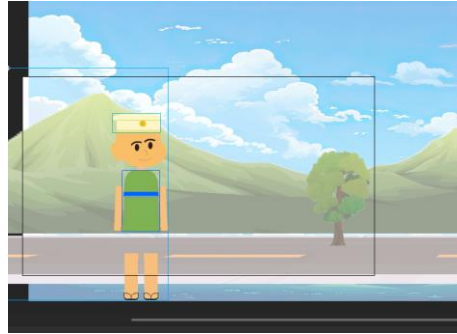
3. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.22 Convert symbol

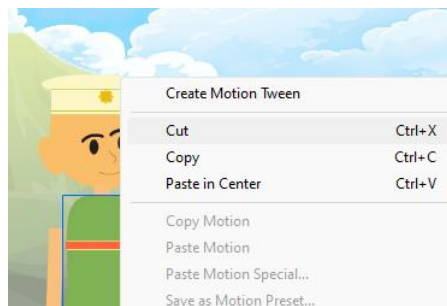


4. Double klik karakter tersebut, untuk menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan. Buat layer baru dan beri nama badan



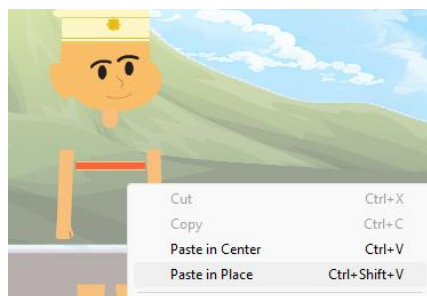
Gambar 2.23 Membuat Layer baru

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



Gambar 2.24 cut setiap bagian karakter

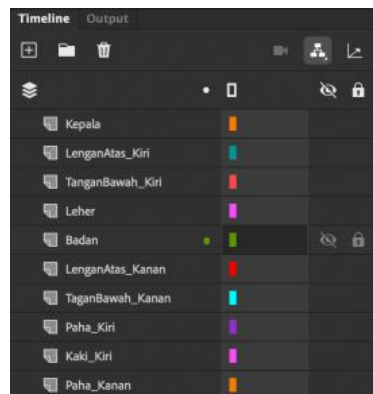
6. Buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V.



Gambar 2.25 paste in place

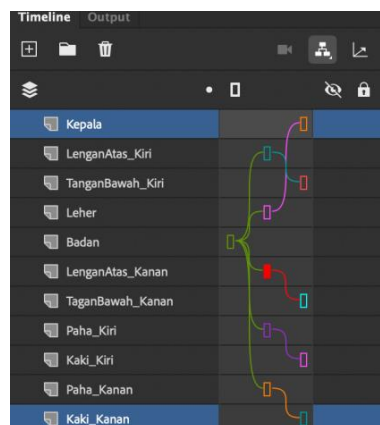


7. Lakukan pada semua bagian karakter dengan susunan layer seperti berikut.



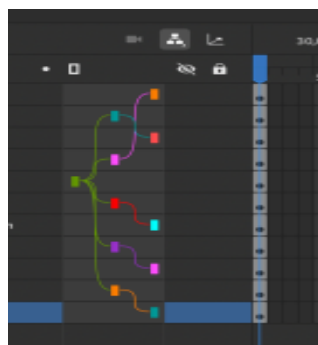
Gambar 2.26 Layer karakter

8. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah.



Gambar 2.27 sambungan antar layer karakter

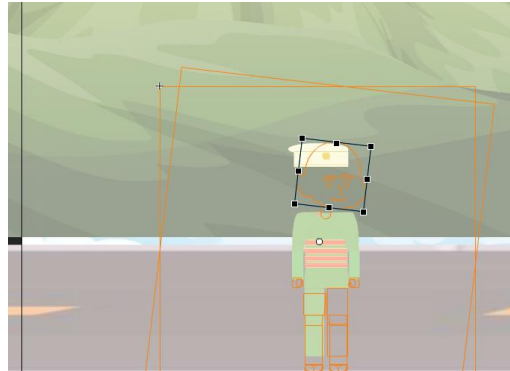
9. Blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



Gambar 2.28 insert keyframe

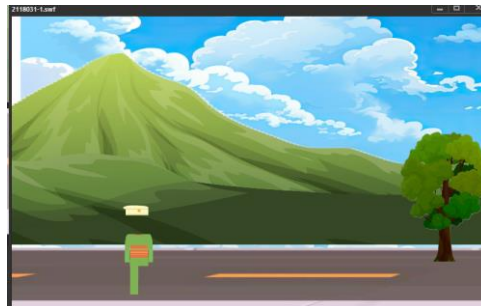


10. Buat pose karakter dan insert key frame



Gambar 2.28 insert key frame

11. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi



Gambar 2.29 hasil animasi