



TUGAS PERTEMUAN: 2

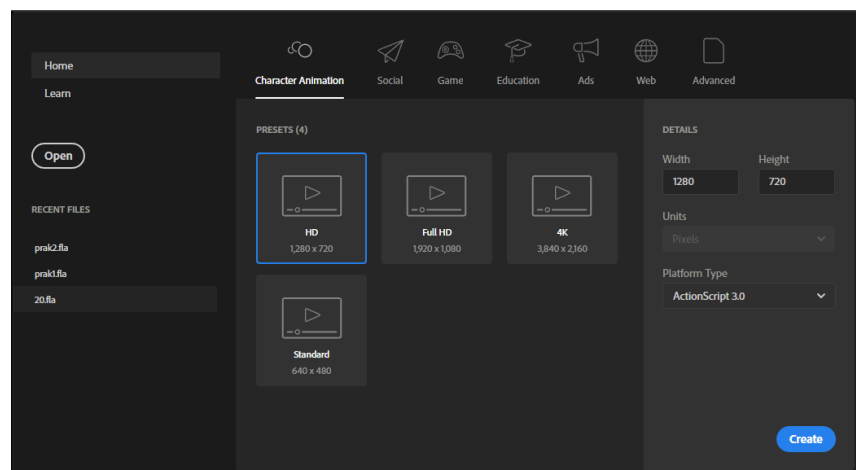
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118101
Nama	:	Marie Pangestu
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon (2218106)
Baju Adat	:	Baju Sakai (Prov Kalimantan Timur) – Indonesia Tengah
Referensi	:	https://berita.99.co/pakaian-adat-kalimantan-timur/

1.1 Tugas 1 : Camera Movement

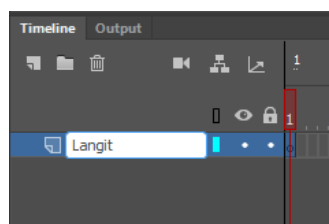
A. Membuat Latar

1. Buka adobe Animate dan pilih preset HD menggunakan platform type yaitu actionscript3.0.



Gambar 2.1 Buat Proyek Baru

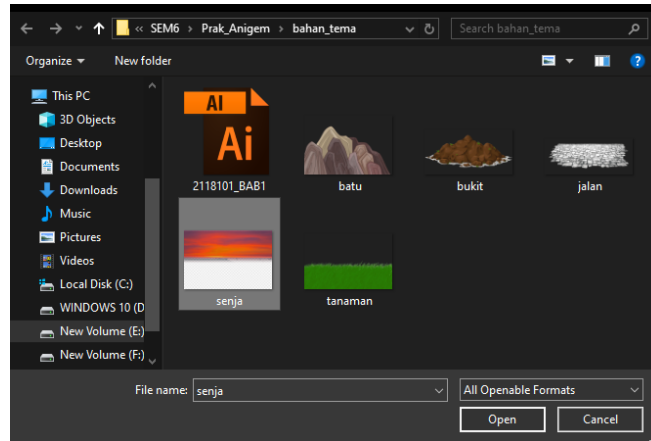
2. Kemudian jika ruang project telah terbuat secara default, ubah nama layer 1 menjadi “Langit”



Gambar 2.2 Layer Langit

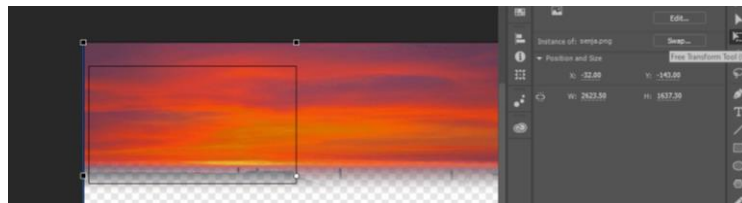


3. Kemudian pilih pada menu bar yaitu File, pilih import, lalu import to stage. Lalu akan muncul file explorer pilih gambar langit yang akan dimasukkan kedalam project.



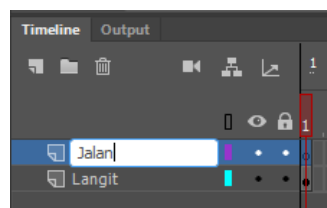
Gambar 2.3 Import Gambar Langit

4. Lalu atur tata letak gambar menggunakan Free Transform Tool dan lebihkan gambar ke arah kanan.



Gambar 2.4 Sesuaikan Gambar Langit

5. Kemudian ulangi Langkah 2 yaitu buat layer baru dan ganti nama sesuai gambar yang akan diimport.



Gambar 2.5 Layer Jalan

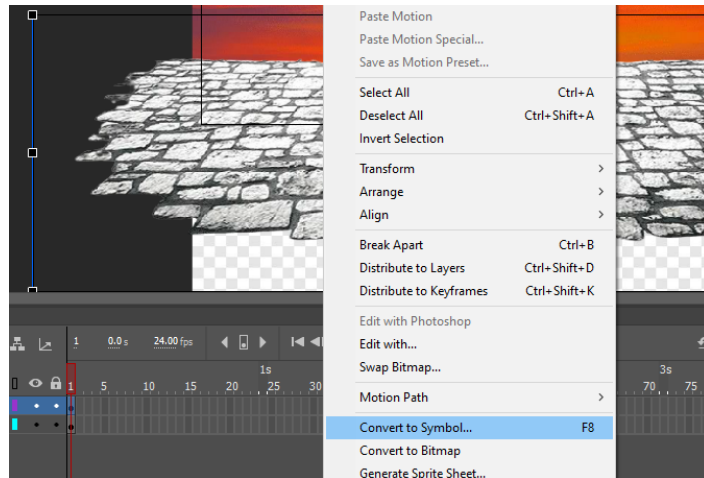
6. Atur tata letak gambar jalan di bagian bawah.



Gambar 2.6 Sesuaikan Gambar Jalan

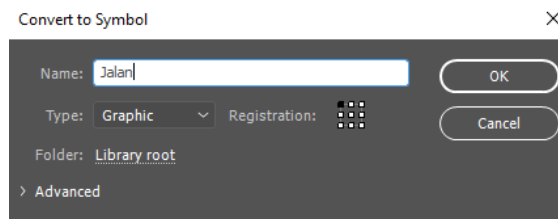


7. Lalu klik kanan pada gambar jalan dan ubah menjadi symbol.



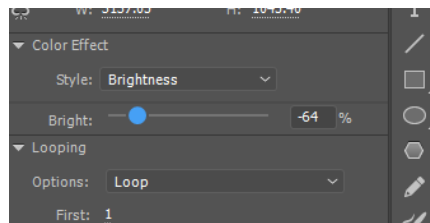
Gambar 2.7 Simbol Layer Jalan

8. Akan muncul pesan dialog, isi nama samakan dengan nama layer dan ubah tipenya menjadi grafik.



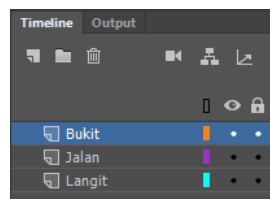
Gambar 2.8 Pengaturan Simbol Jalan

9. Lalu ubah kecerahannya agar sesuai dengan warna langit yang menggambarkan waktu di sore hari.



Gambar 2.9 Kecerahan Simbol Jalan

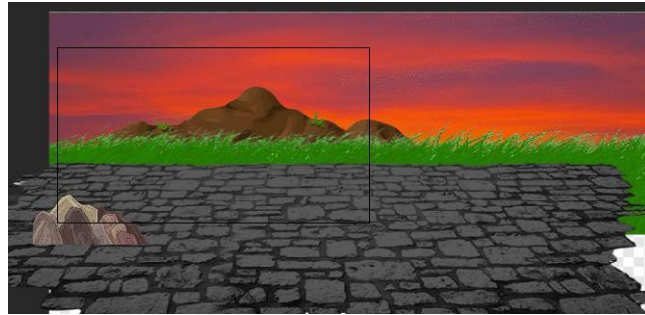
10. Kemudian tambahkan layer baru dengan nama “Batuan”.



Gambar 2.10 Layer Batuan

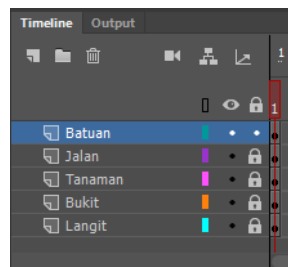


11. Ulangi beberapa langkah, dari Langkah 2 untuk menambahkan gambar.



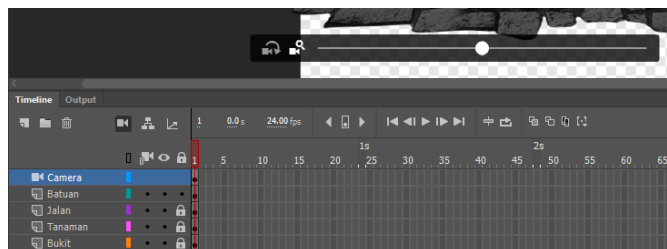
Gambar 2.11 Hasil Import Gambar

12. Tatanan layer juga diperhatikan untuk Menyusun gambar agar seimbang



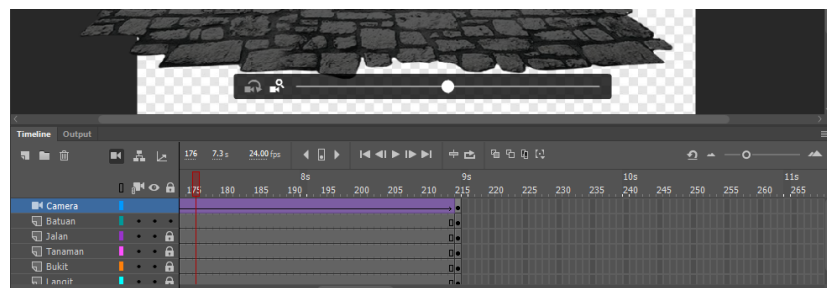
Gambar 2.12 Susunan Layer Latar Belakang

13. Kemudian tekan ikon kamera untuk memunculkan layer kamera.



Gambar 2.13 Add Camera

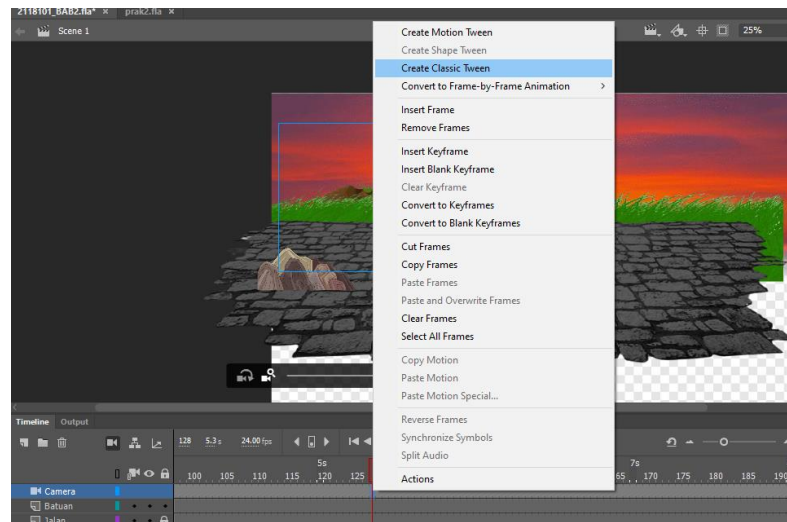
14. Lalu blok frame 215 pada semua layer, klik kanan, lalu pilih 'Insert Keyframe'



Gambar 2.14 Insert Keyframe On 215



15. Kemudian klik kanan diantara frame 1-215 pada layer Kamera, lalu pilih 'Create classic frame', tekan CTRL+Enter untuk melihat hasil.

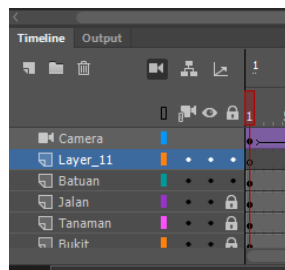


Gambar 2.15 Create Classic Tween On Camera

1.2 Tugas 2 : Layer Parenting

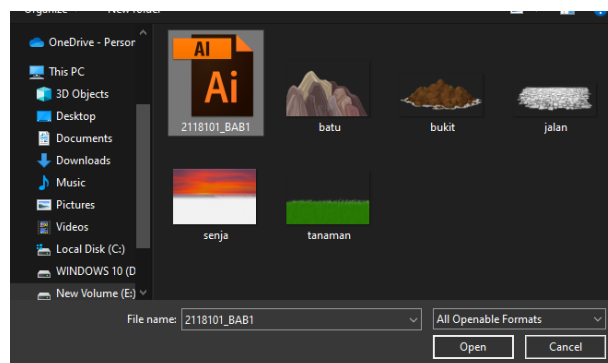
A. Membuat Parenting

1. Buat layer baru, agar saat mengimport ilustrasi dari AI layer tidak tertumpuk pada layer latar belakang.



Gambar 2.16 Tambah Layer Baru

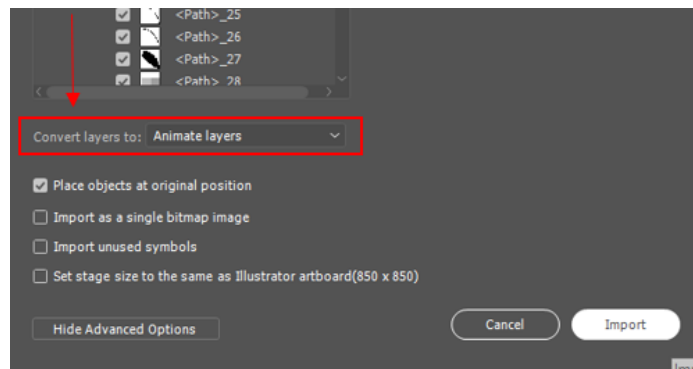
2. Import to stage ilustrasi yang telah dibuat pada praktikum bab 1.



Gambar 2.17 Import Ilustrasi

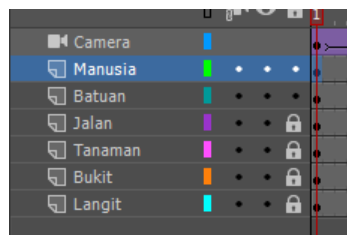


3. Lalu akan muncul pesan dialog seperti gambar 2.18, ubah convert to layer dari animate layer ke single.



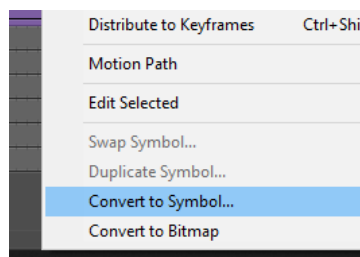
Gambar 2.18 Import AI

4. Kemudian hapus layer baru yang tadi dibuat sebagai bantuan(layer_11). Dan ubah nama layer AI menjadi “Manusia”. Klik pada frame 1 layer “Manusia”.



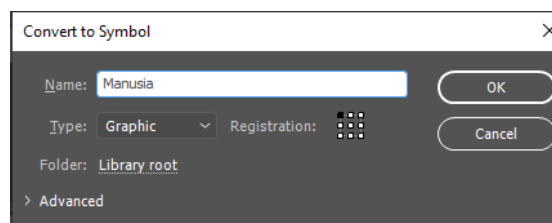
Gambar 2.19 Hasil Layer Import AI

5. Kemudian ubah menjadi symbol dengan cara klik kanan pada karakter.



Gambar 2.20 Convert Karakter Menjadi Simbol

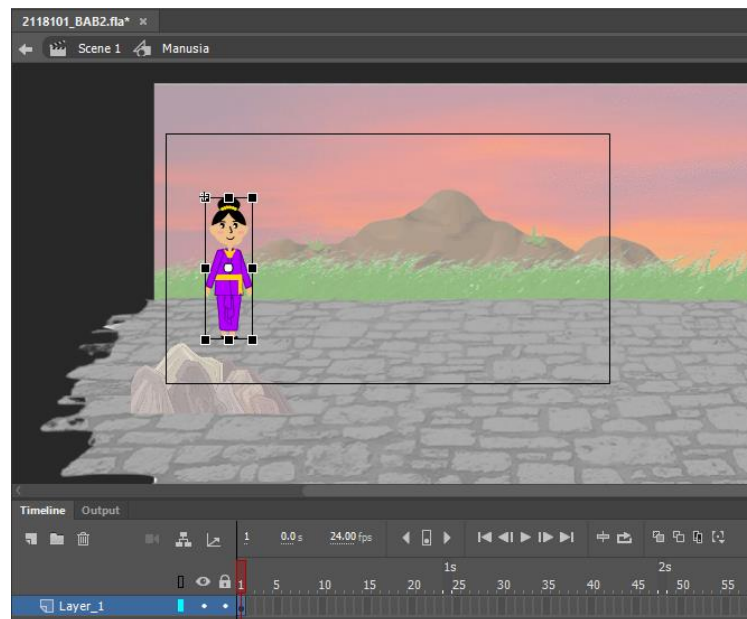
6. Ubah nama simbol dan tipenya menjadi grafik.



Gambar 2.21 Tipe Dan Nama Simbol Karakter



7. Klik dua kali pada simbol manusia hingga tampilan menjadi seperti berikut untuk masuk ke pengeditan simbol.



Gambar 2.22 Masuk Ke Simbol Karakter

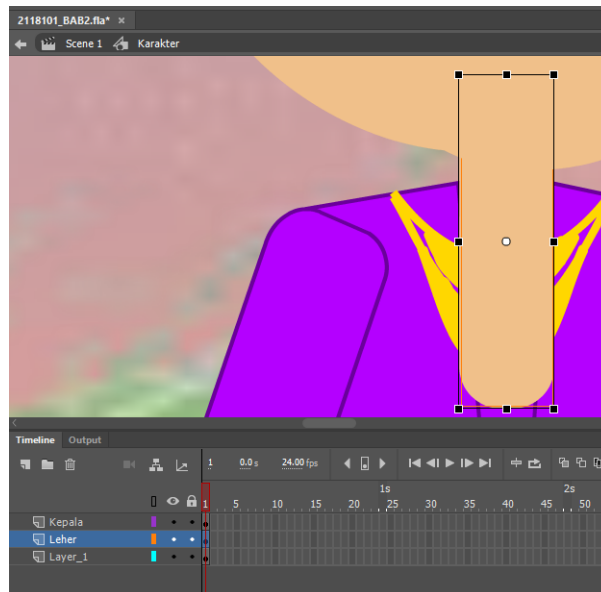
8. Kemudian tekan bagian kepala, lalu Cut atau CTRL+X



Gambar 2.23 Cut Bagian Tubuh Kepala

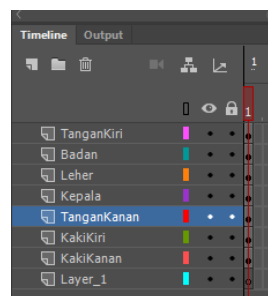


9. Lalu buat layer baru dengan nama kepala dan paste atau CTRL+V bagian kepala yang telah dicut. Lanjutkan dengan cut bagian leher.



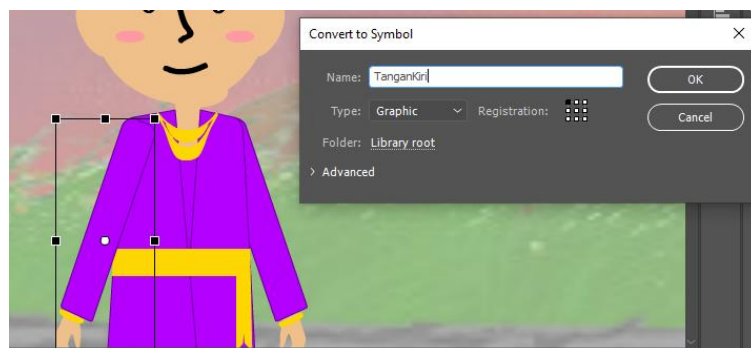
Gambar 2.24 Cut Bagian Tubuh Leher

10. Ulangi Langkah 8 dan 9 hingga ke seluruh bagian tubuh dan sesuaikan urutan,



Gambar 2.25 Cut Seluruh Bagian Tubuh Dan Susunan Layer

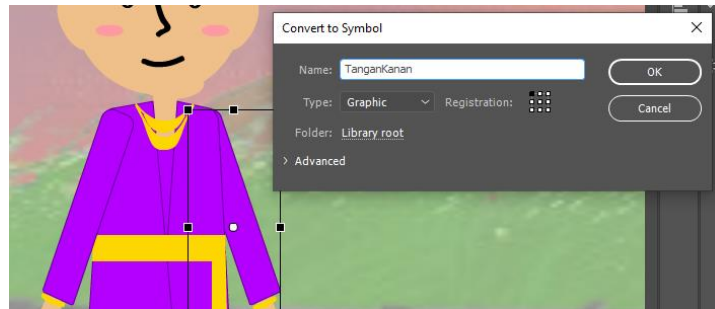
11. Setelah itu ubah bagian tangan kiri menjadi simbol dengan tipe grafik.



Gambar 2.26 Simbol Tangan Kiri

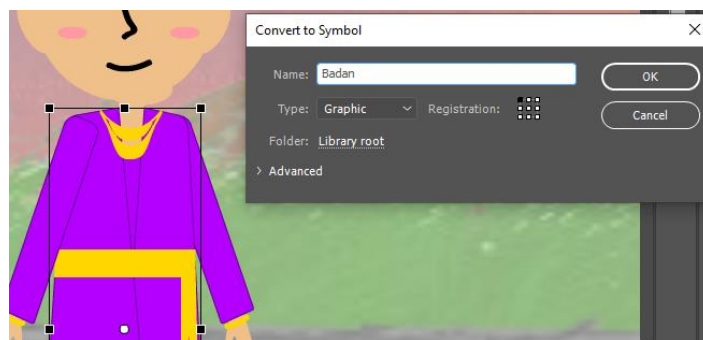


12. Setelah itu ubah bagian tangan kanan menjadi simbol dengan tipe grafik.



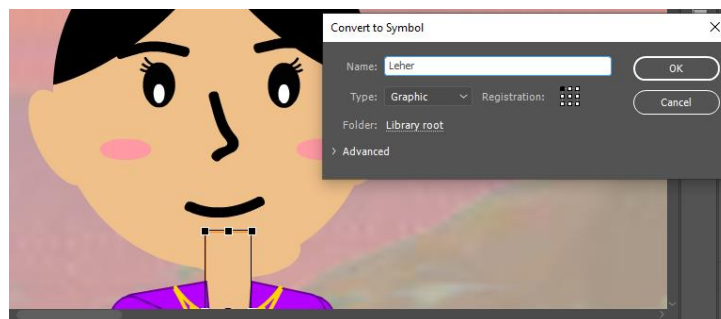
Gambar 2.27 Simbol Tangan kanan

13. Setelah itu ubah bagian badan menjadi simbol dengan tipe grafik.



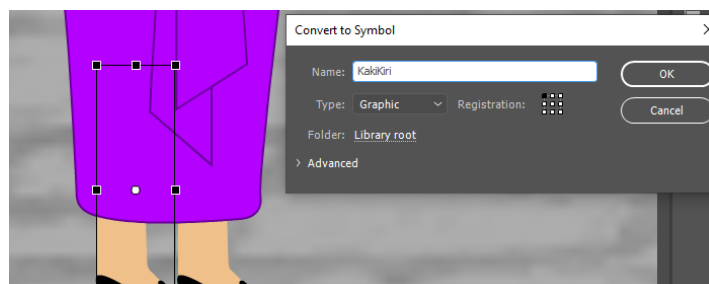
Gambar 2.28 Simbol Badan

14. Setelah itu ubah bagian leher menjadi simbol dengan tipe grafik.



Gambar 2.29 Simbol Leher

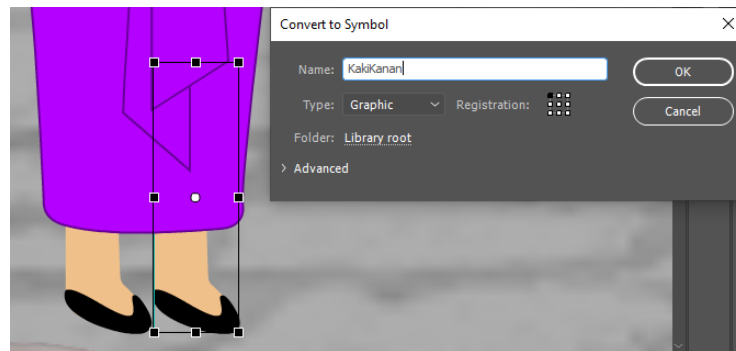
15. Setelah itu ubah bagian kaki kiri menjadi simbol dengan tipe grafik.



Gambar 2.30 Simbol Kaki Kiri

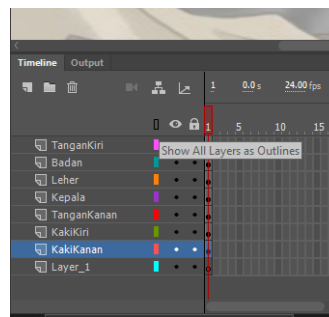


16. Setelah itu ubah bagian kaki kanan menjadi simbol dengan tipe grafik.



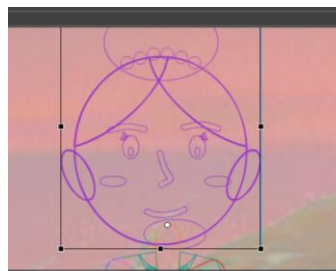
Gambar 2.31 Simbol Kaki Kanan

17. Setelah membuat layer tiap anggota tubuh, tekan tombol “show all layer as outlines”



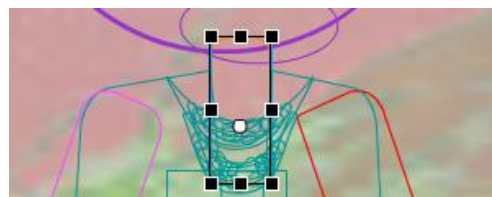
Gambar 2.32 Show All Layer As Outlines

18. Kemudian pada bagian kepala, akan ada titik putih sebagai titik putar, arahkan titik putih ke bagian leher.



Gambar 2.33 Titik Putar Kepala

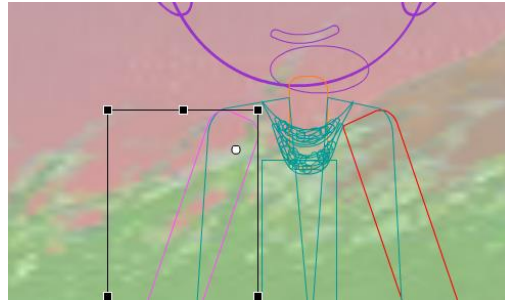
19. Kemudian arahkan titik putar leher ke badan.



Gambar 2.34 Titik Putar Leher

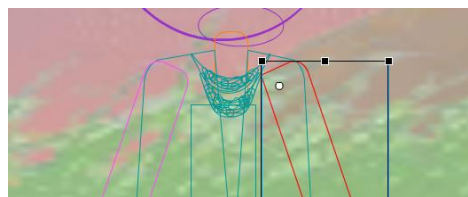


20. Lalu arahkan titik putar tangan kiri ke bagian ketiak/badan.



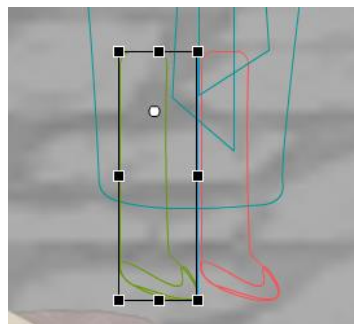
Gambar 2.35 Titik Putar Tangan Kiri

21. Arahkan titik putar tangan kanan ke bagian ketiak/badan



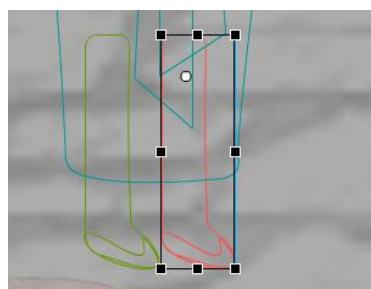
Gambar 2.36 Titik Putar Tangan Kanan

22. Arahkan titik putar kaki kiri ke badan/lutut.



Gambar 2.37 Titik Putar Kaki Kiri

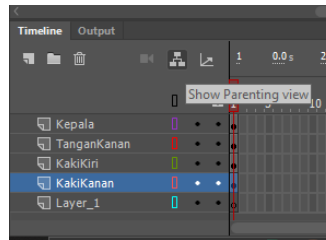
23. Arahkan titik putar kaki kanan ke badan/lutut.



Gambar 2.38 Titik Putar Kaki Kanan

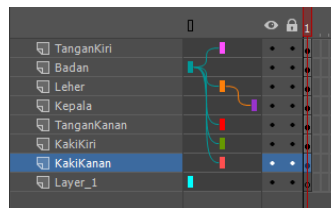


24. Kemudian tekan button ‘Show Parenting View’



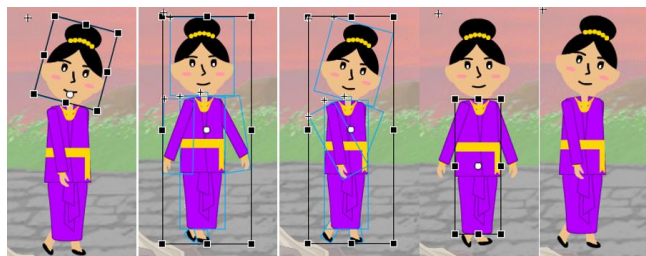
Gambar 2.39 Show Parenting View

25. Lalu drag bagian tangan kiri ke badan, kepala ke leher, dan seterusnya sesuai dengan sambungan dan pusat titik putar yaitu ke arah badan.



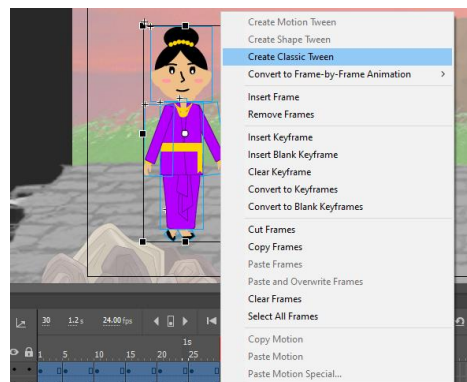
Gambar 2.40 Susunan Parenting View

26. Kemudian blok frame ke 5 dari semua layer dan “insert keyframe” lalu ubah bentuk karakter dan ubah hingga frame 30 dengan kelipatan 5.



Gambar 2.41 Gerakan Per Frame

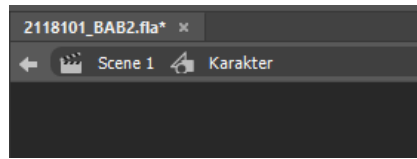
27. Lalu blok seluruh frame yang telah dibuat, klik kanan dan ‘create classic tween’.



Gambar 2.42 Create Classic Tween Pada Karakter

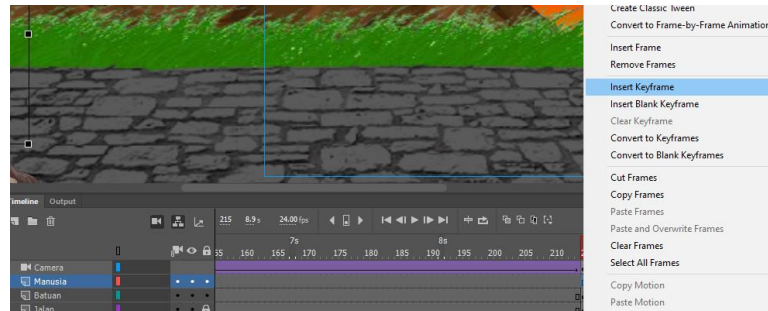


28. Kemudian tekan scene agar Kembali ke utama.



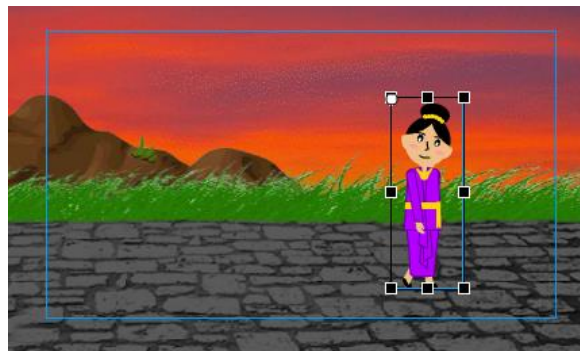
Gambar 2.43 Kembali Ke Scene

29. Tekan pada frame 215 layer Manusia, Insert Keyframe”.



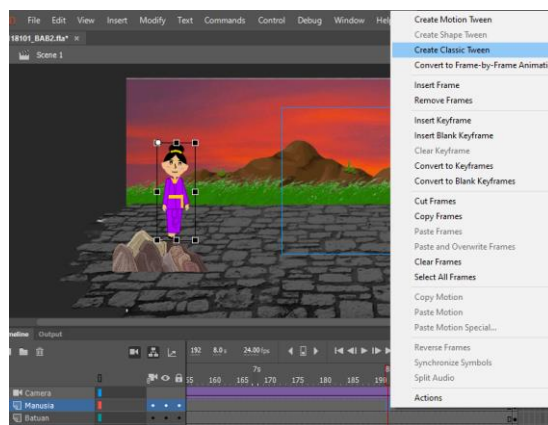
Gambar 2.44 Insert Keyframe Pada layer Manusia

30. Lalu pada frame 215, geser karakter hingga masuk ke kotak scene.



Gambar 2.45 Ubah letak Karakter

31. Lalu create classic tween pada layer manusia.



Gambar 2.46 Create Classic Tween Layer Karakter



32. Lalu tekan CTRL+Enter untuk melihat hasil.



Gambar 2.47 Hasil Camera Movement & Layer Parenting