



TUGAS PERTEMUAN: 2

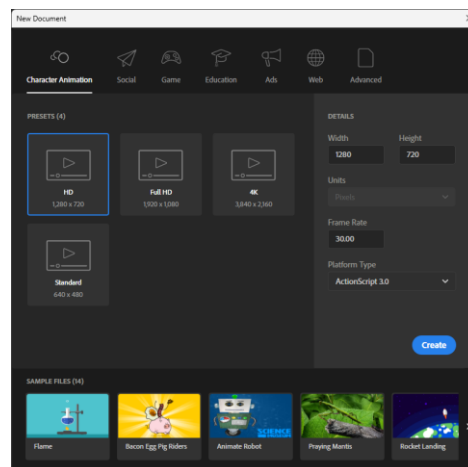
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118014
Nama	:	Muhammad Ridho Putra Syalabi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NAUFAL DHIAURRAFIF (2218059)
Baju Adat	:	Nama Baju Adat (Provinsi-Indonesia Timur)

2.1 Tugas 2 : Penerapan Camera Movement dan Parenting Layer

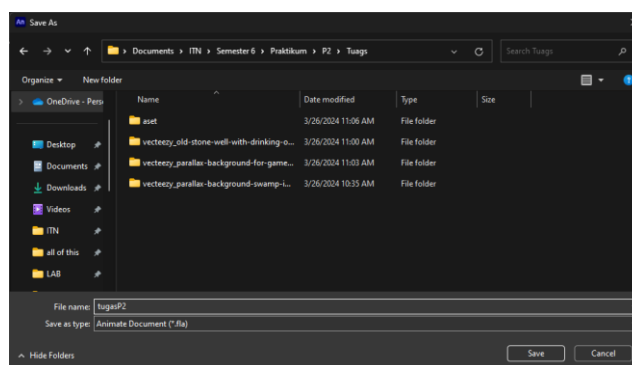
A. Penerapan Camera Movement

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



Gambar 2. 1 *Create Project*

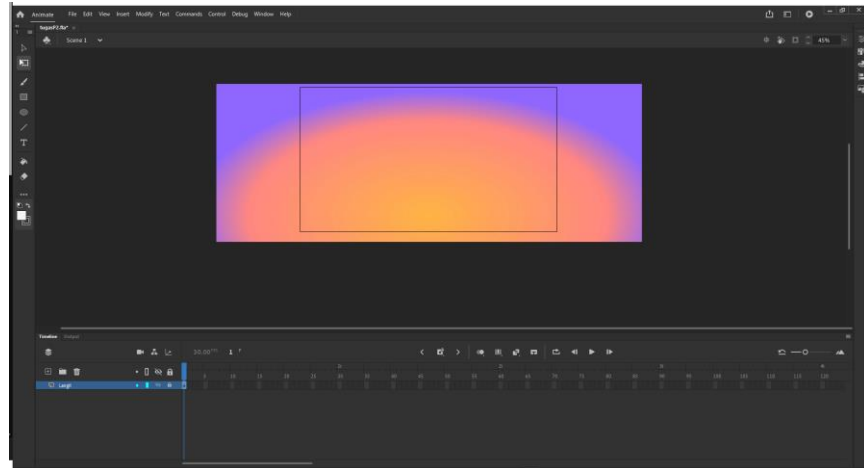
2. Save As terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan



Gambar 2. 2 *Save as Project*

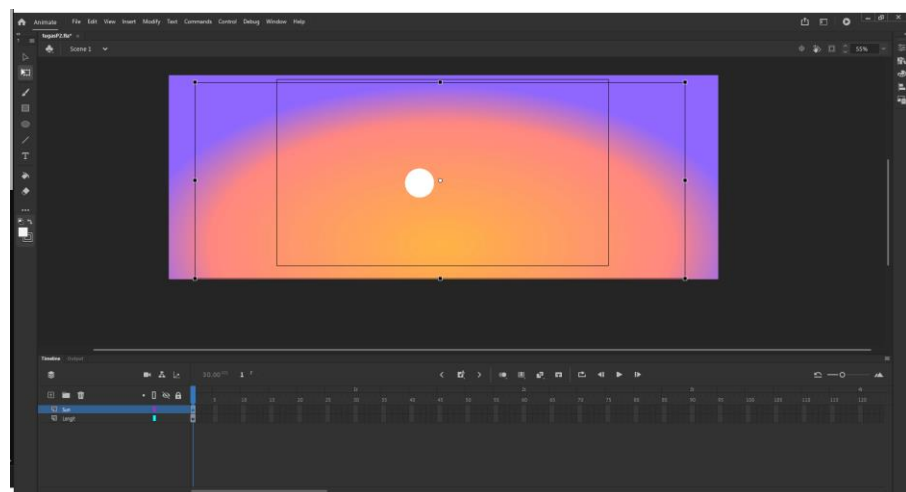


3. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'sky.png' lalu klik open. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama.



Gambar 2. 3 *Add Layer Sky*

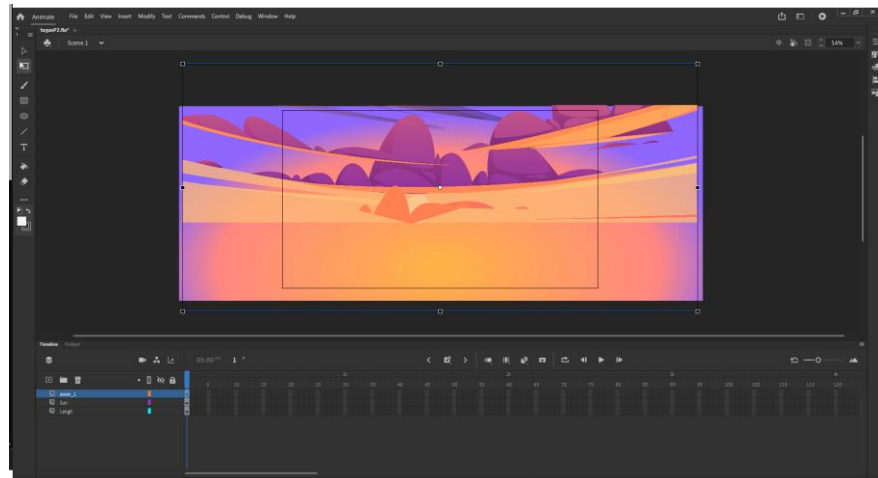
4. Buat layer baru dengan pilih New Layer dan ganti namanya menjadi 'Jalan', Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'sun.png', lalu klik Open. Pastikan layer 'Sun frame 1' sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 4 *Add Layer Sun*

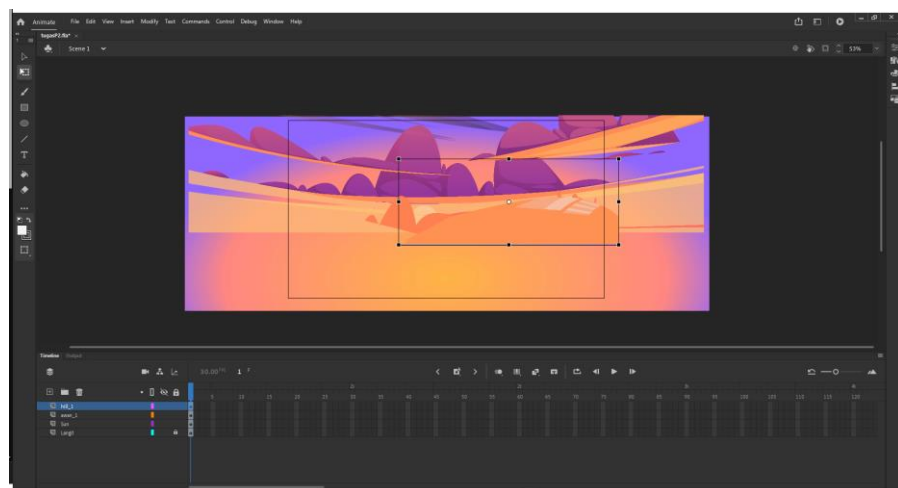


5. Buat layer baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'awan_1', Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'awan_1.png', lalu klik *Open*. Pastikan layer 'awan_1' frame 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 5 Add Layer Awan_1

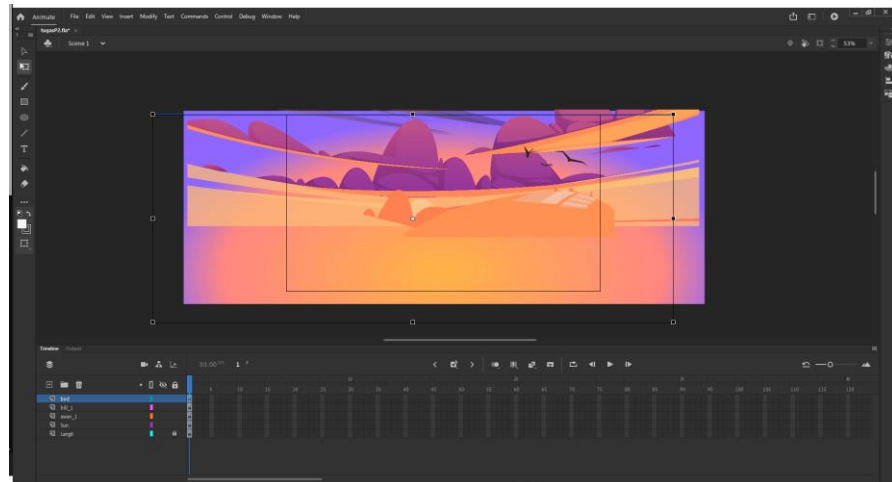
6. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'hill_1', Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'hill_1.png', lalu klik *Open*. Pastikan *layer* 'hill_1' frame 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 6 Add Layer Hill1

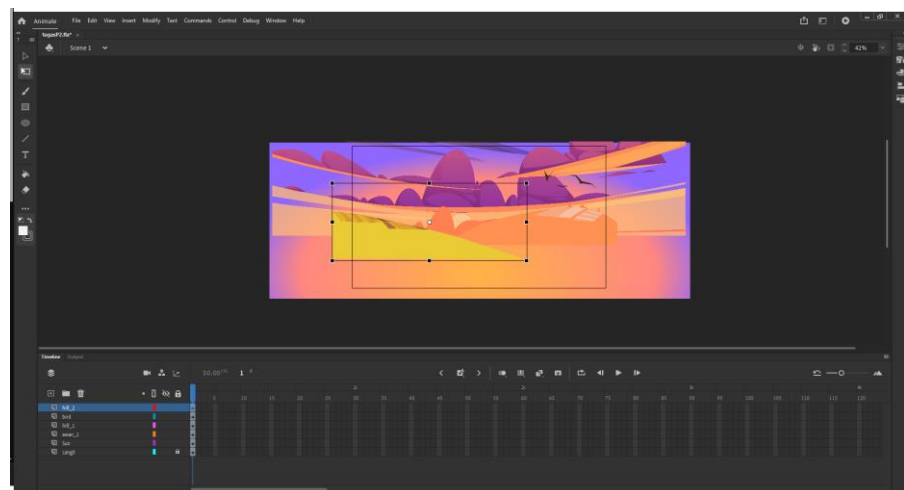


7. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'bird, Klik File, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'bird.png', lalu klik *Open*. Pastikan *layer* 'bird' *frame* 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 7 Add Layer Bird

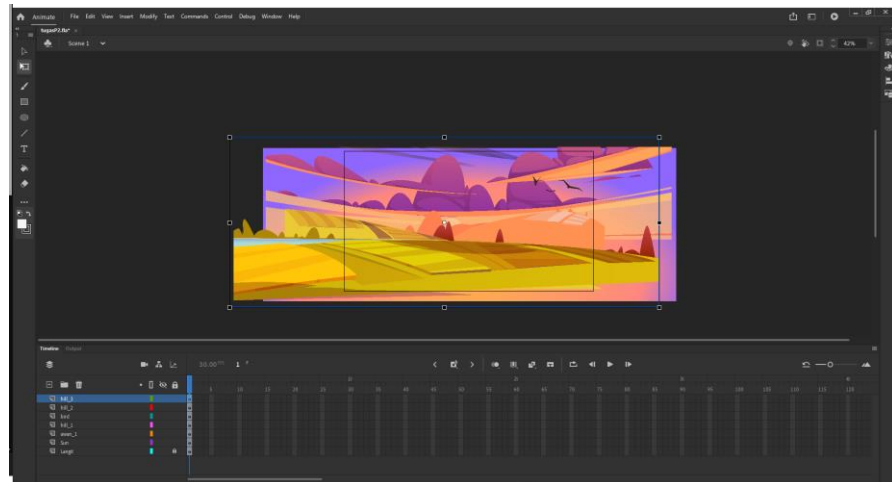
8. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'hill_2, Klik File, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'hill_2.png', lalu klik *Open*. Pastikan *layer* 'hill_2' *frame* 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 8 Add Layer Hill_2

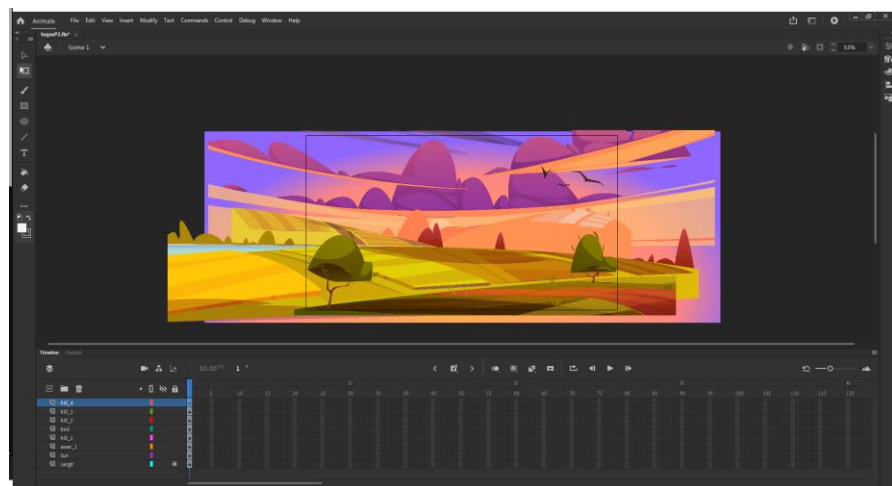


9. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi '*hill_3*', Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama '*hill_3.png*', lalu klik *Open*. Pastikan *layer* '*hill_3*' *frame 1* sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2. 9 Add Layer Hill_3

10. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi '*hill_4*', Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama '*hill_4.png*', lalu klik *Open*. Pastikan *layer* '*hill_4*' *frame 1* sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.

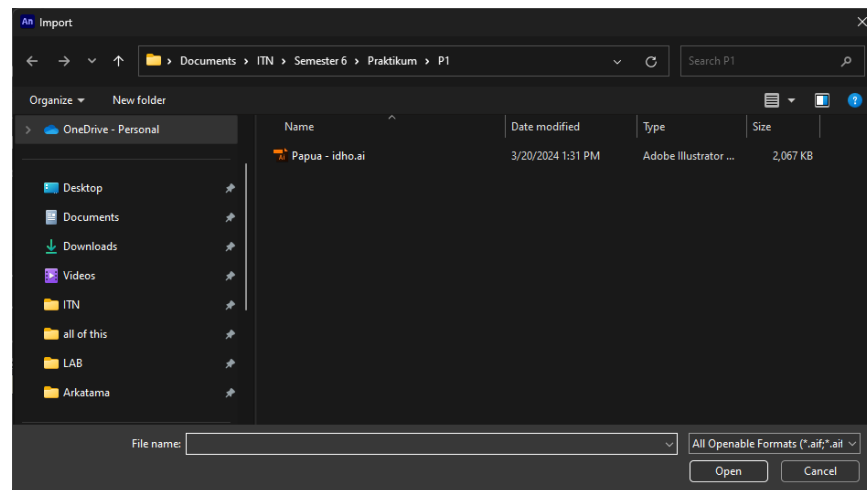


Gambar 2. 10 Add Layer Hill_4



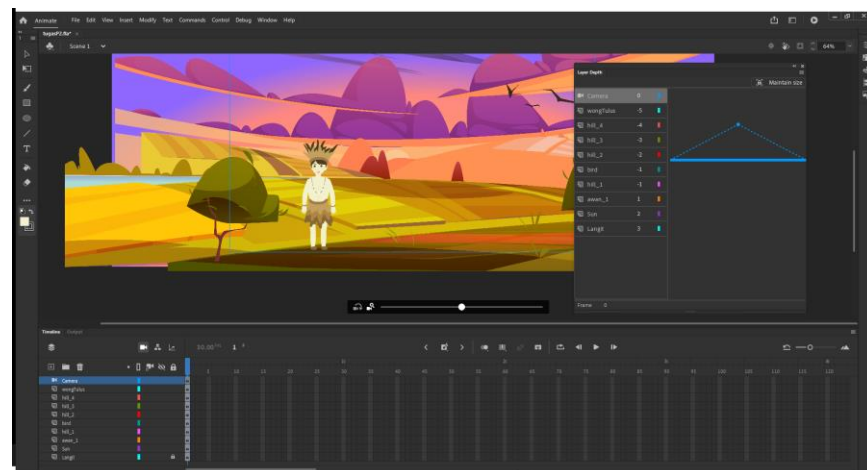
B. Parenting Layer

1. *Import to stage* karakter yang telah dibuat pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 2. 11 Import Karakter

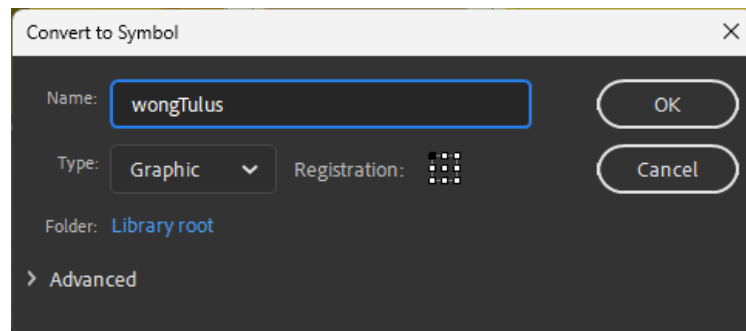
2. Atur *Layer Depth* untuk memberikan *view global* koordinat pada *layer* yang telah ditambahkan.



Gambar 2. 12 Setting Layer Depth

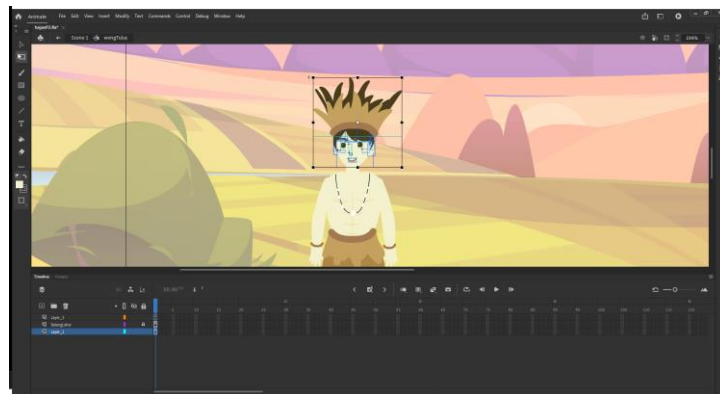


3. Kemudian jadikan *layer* karakter sebagai simbol dengan cara *convert to symbol*.



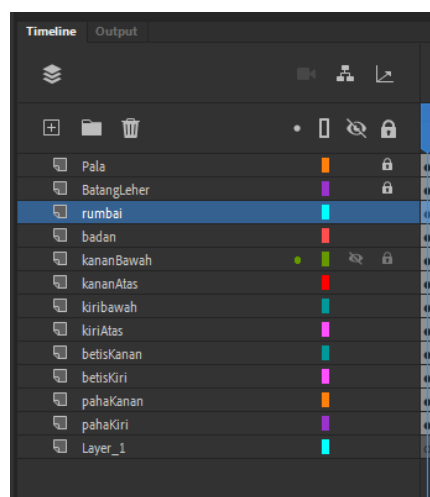
Gambar 2. 13 *Convert to Symbol*

4. Kemudian pisahkan masing masing bagian yang dapat dibuatkan gerakan di dalam *layer* terpisah, menggunakan *paste in place*.



Gambar 2. 14 *Spreading Part Karakter*

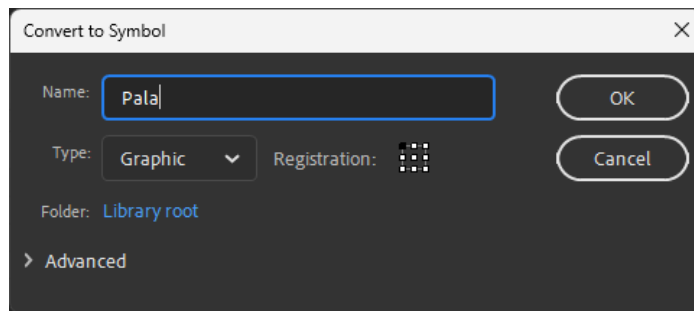
5. Kemudian susun *layer* sesuai dengan kebutuhan pengambilan gambar.



Gambar 2. 15 *Rooting Position Layer*

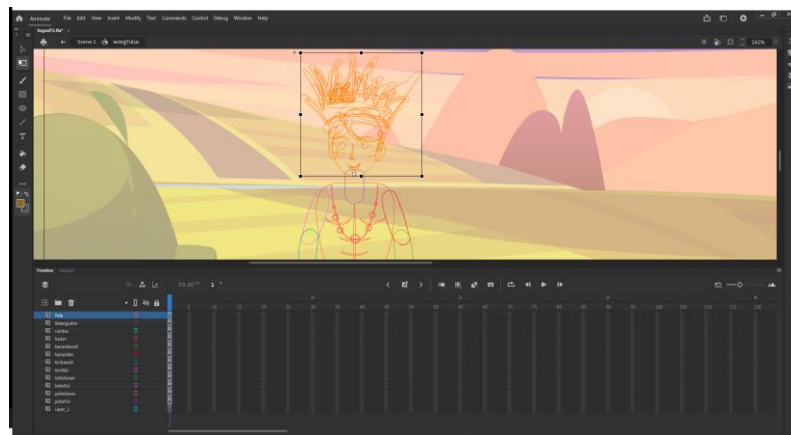


6. Kemudian jadikan simbol setiap *layer* yang telah di pisah dari objek pertama.



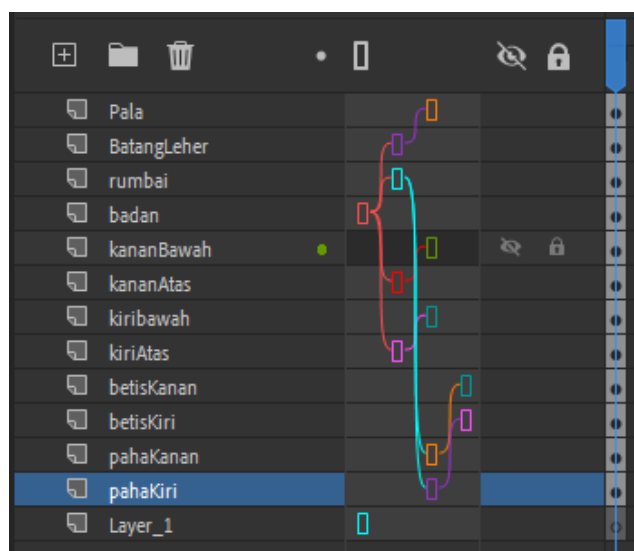
Gambar 2. 16 *Convert Layer Component To Symbol*

7. Hasil dari konversi *layer* sebelumnya dapat view dalam bentuk *outline*.



Gambar 2. 17 *View layer As Outline*

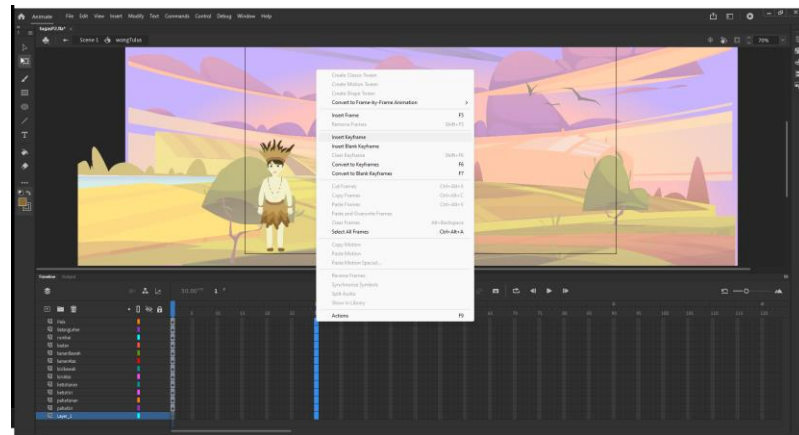
8. Kemudian setiap *layer* pasangkan pada parent *layer* sesuai dengan posisi anggota tubuhnya.



Gambar 2. 18 *Parenting Layer*

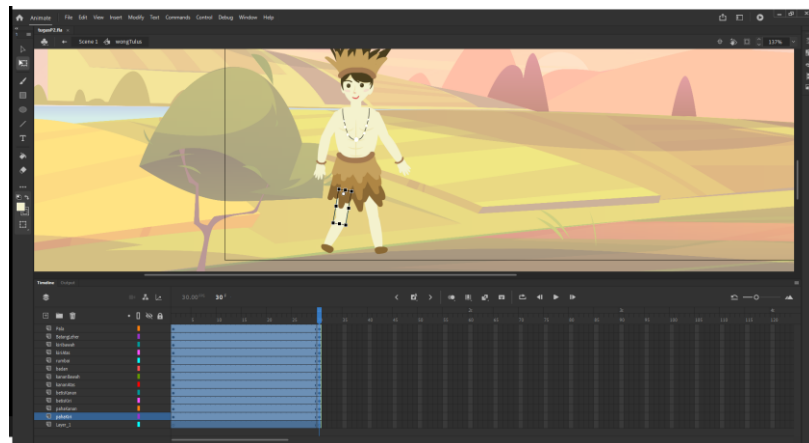


9. Kemudian pada *frame* 30, selanjutnya *insert keyframe*.



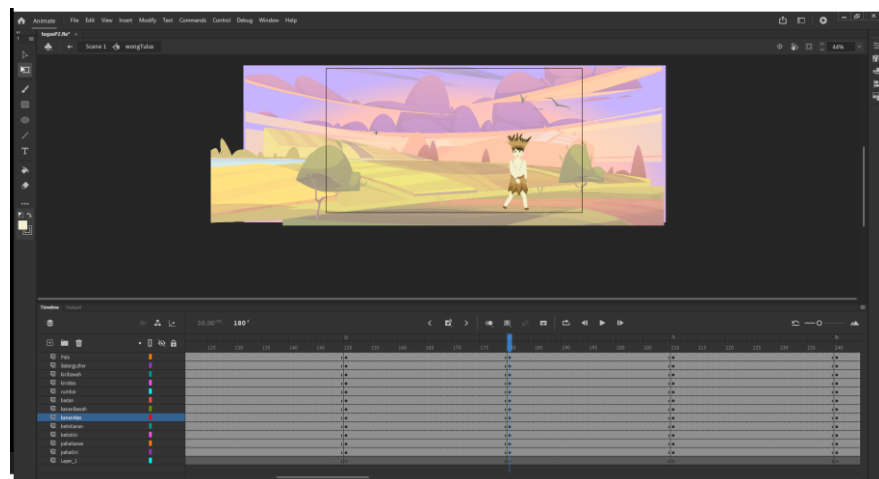
Gambar 2. 19 *Insert Keyframe*

10. Kemudian atur setiap gerakan anggota tubuh, seperti sedang berjalan.



Gambar 2. 20 *Moving Part Body*

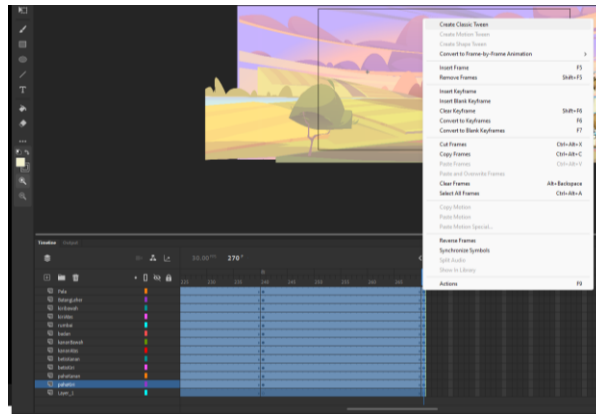
11. Lakukan pada setiap 30 *frame* lalu lakukan gerakan pada anggota tubuh.



Gambar 2. 21 *Moving Part & Add Frame Until End*

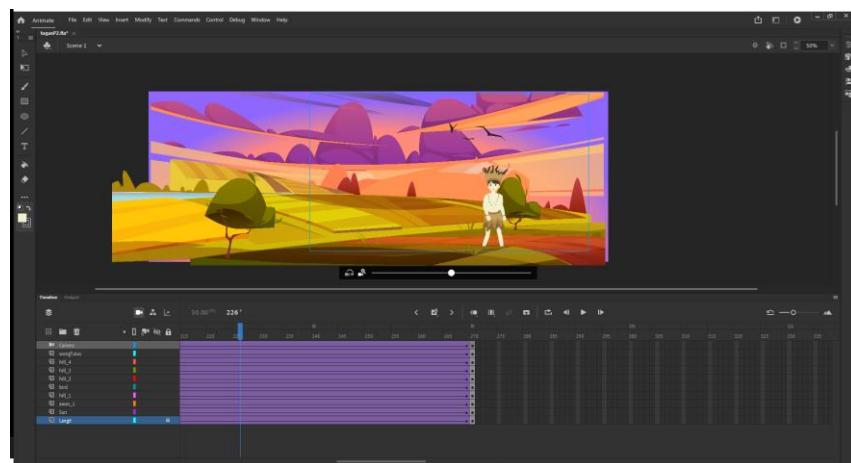


12. Kemudian pada *last frame* klik kanan *insert keyframe*.



Gambar 2. 22 *Insert Keyframe On Last Frame*

13. Antara *frame 0 – 270* klik kanan lalu *create classic tween*



Gambar 2. 23 *Create Classic Tween*