



TUGAS PERTEMUAN: 2

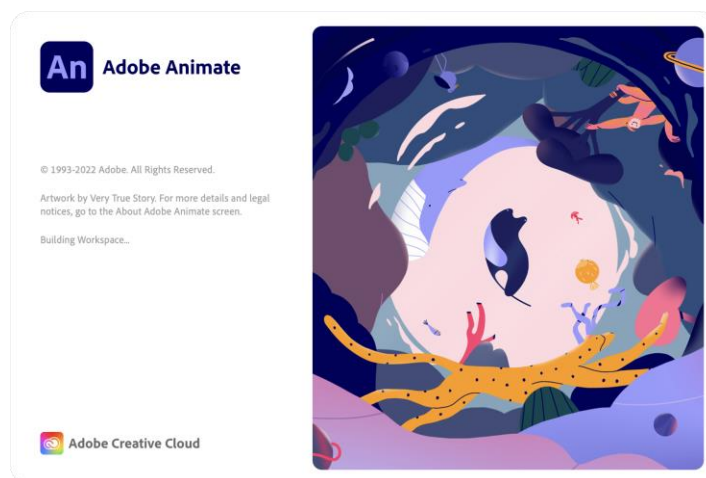
Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2118137
Nama	:	Rian Setya Budi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (21181004)
Baju Adat	:	Baju Adat Kimun Gia (Maluku Utara)
Referensi	:	https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/03/173315269/baju-kimun-gia-pakaian-khas-permaisuri-dari-maluku-utara

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

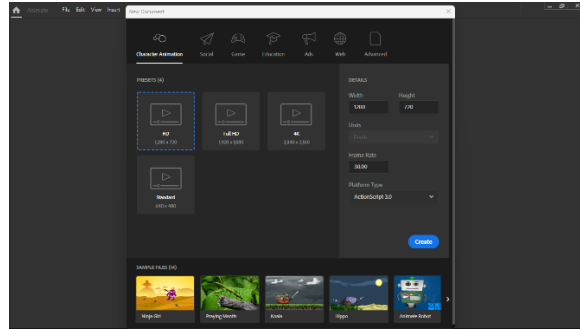
A. Langkah penerapan camera movement

1. Langkah pertama buka Software adobe animate.



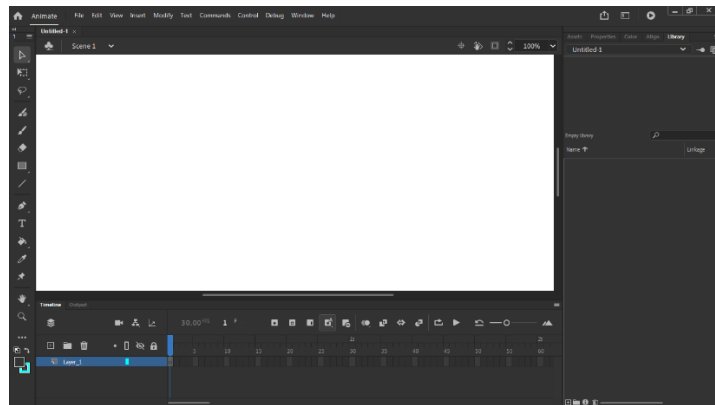
Gambar 2.1 Hasil Tampilan Buka Animate

2. Kemudian klik New untuk membuat project baru, dan pilih preset HD atau sesuaikan dengan ukuran yang diinginkan. Dan platform type menggunakan Action Script 3.0. dengan frame rate 30.00 , selanjutnya klik create.



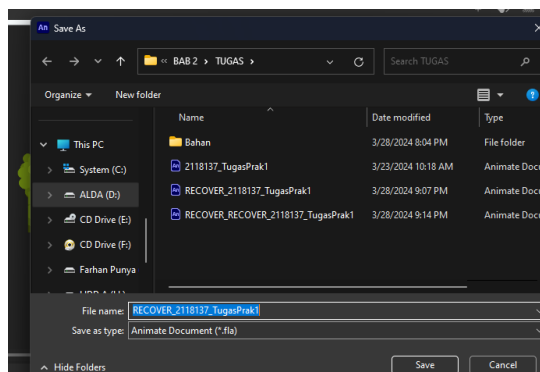
Gambar 2.2 Tampilan Pembuatan New Document

3. Ketika sudah membuat New Document, project baru sudah dibuat.



Gambar 2.3 Hasil Tampilan Membuat Halaman

4. Untuk project yang sudah dibuat, Simpan project difolder yang diinginkan.



Gambar 2.4 Hasil Tampilan Menyimpan File

5. Kemudian buat tampilan background dengan memasukkan asset ataupun objek yang sudah dipersiapkan. Dan untuk setiap asset ataupun objek disimpan di layer yang berbeda. Setelah itu sesuaikan objek tersebut ditempat yang diinginkan.



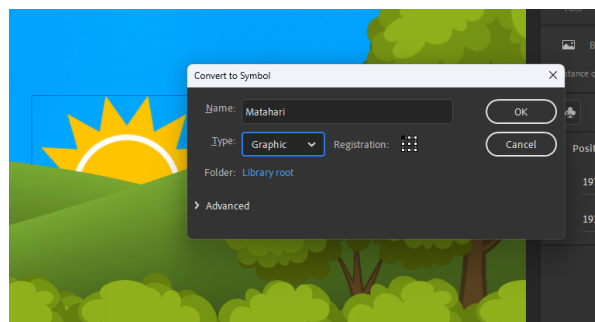
Gambar 2.5 Background Animate

6. Buat animasi dengan block frame pada semua layer di frame 60, klik kanan lalu pilih insert keyframe. Dan pada frame 60 ubah posisi objek matahari dan awan sesuai yang diinginkan.



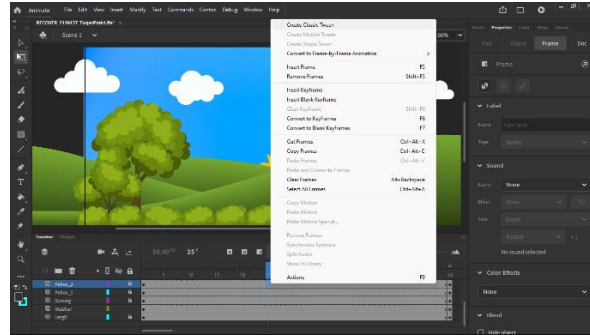
Gambar 2.6 Block frame 60

7. Ubah object yang ingin digerakkan atau dianimasikan menjadi symbol graphic, dengan cara klik kanan pada object kemudian pilih convert to symbol.



Gambar 2.7 Convert to symbol

8. Jika sudah, buat animasi pergerakannya dengan cara klik kanan ditengah tengah antara frame 1 sampai 60 kemudian pilih Create Classic Tween untuk membuat objek yang dipilih dapat bergerak.



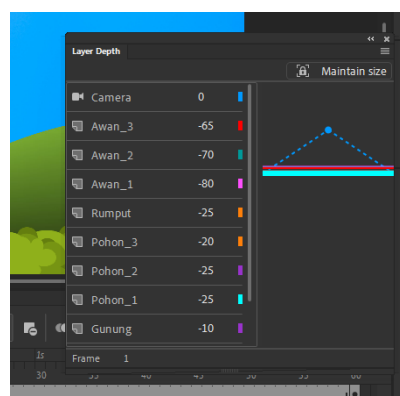
Gambar 2.8 Create Classic Tween

9. Selanjutnya adalah memberikan pergerakan camera, yang diinginkan dengan cara klik icon add camera, maka akan muncul layer Camera dan pada layer camera tersebut gerak kan camera sesuai yang diinginkan dan atur posisi maupun zoom.



Gambar 2.9 Tampilan Penambahan Camera Movement

10. Sekarang atur layer depth untuk posisi layer sesuai kan yang diinginkan pada setiap layer, dengan cara klik window di tab atas, kemudian pilih layer depth maka akan muncul pop up layer depthnya.

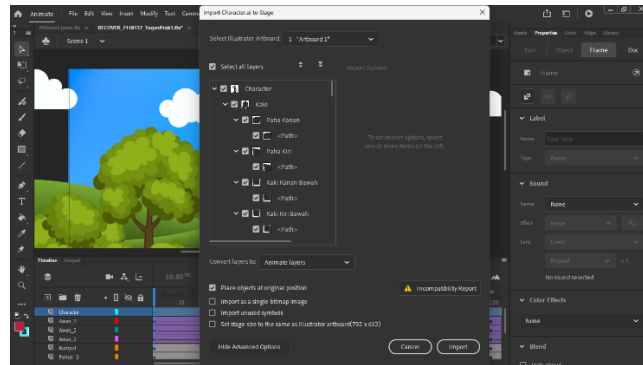


Gambar 2.10 Layer Depth



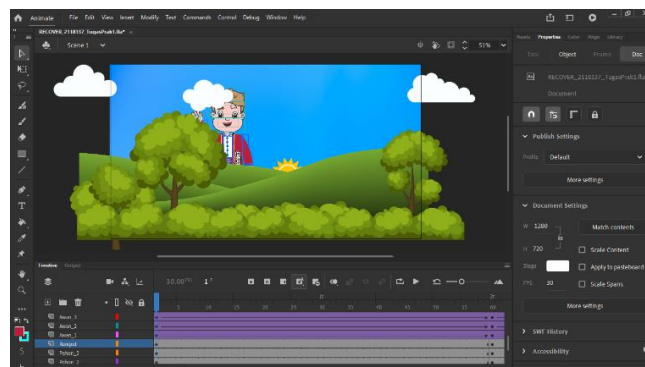
B. Layer Parenting

1. Selanjutnya adalah Layer Parenting, pertama adalah melakukan import character terlebih dahulu dengan character yang sudah kita buat, lalu klik import.



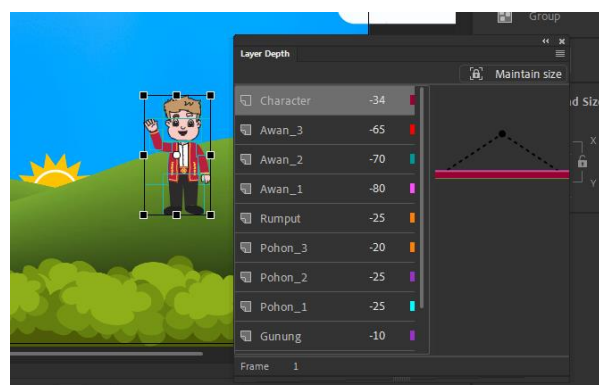
Gambar 2.11 Import Character

2. Setelah import character sesuaikan dan atur posisi character.



Gambar 2.12 Import Character

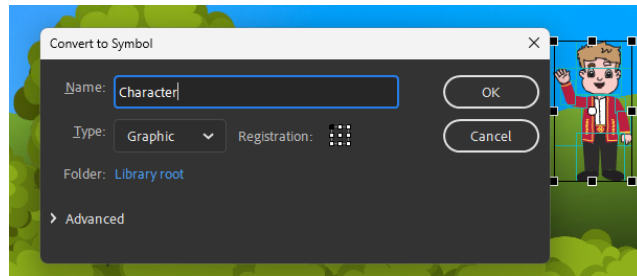
3. Buka layer depth, ubah nilai layer character dan sesuaikan ukuran character.



Gambar 2.13 Layer Depth Character

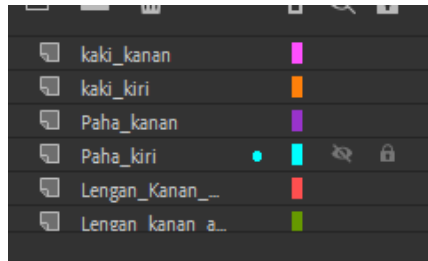


4. Ubah character menjadi symbol graphic supaya menjadi 1 bagian.



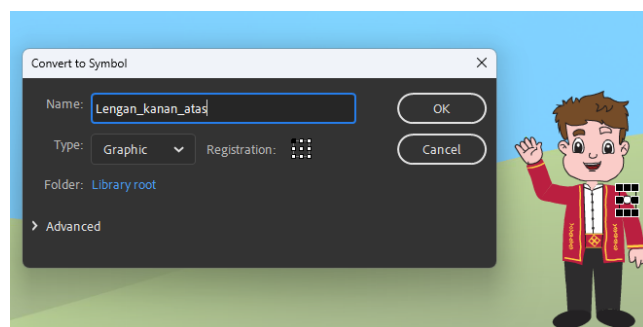
Gambar 2.14 Ubah character menjadi symbol graphic

5. Setelah itu double click character tersebut, disini kita akan menjadikan bagian-bagian character menjadi layer terpisah, untuk bisa menganimasikan bagian tubuh character.



Gambar 2.15 Layer pada setiap bagian character

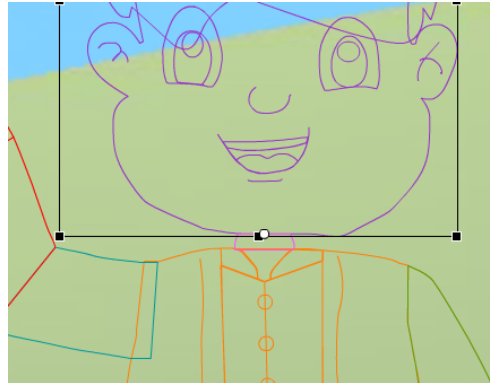
6. Setelah masing masing bagian tubuh character terpisah menjadi 1 layer 1 bagian, selanjutnya adalah mengubah setiap bagian menjadi symbol graphic.



Gambar 2.16 Memisahkan layer setiap bagian character

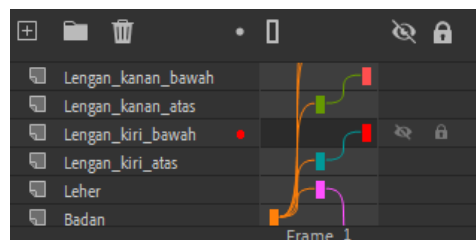


- Setelah itu buat titik putar dengan cara klik show all layers as outline, dan posisikan titik putar dengan bagian tubuh yang lain, seperti gambar dibawah ini.



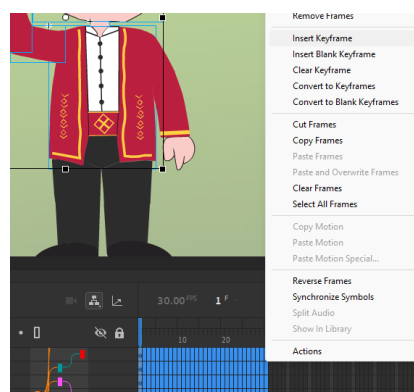
Gambar 2.17 Titik putar pada character

- Selanjutnya adalah parenting view, dengan menghubungkan antara layer bagian tubuh yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.18 Parenting View

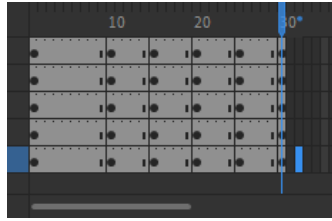
- Kemudian buat frame di 30 pada semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



Gambar 2.19 Insert Keyframe pada frame 30

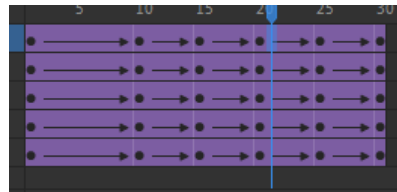


10. Buat blok per 5 frame pada frame 30 untuk mengubah setiap Gerakan.



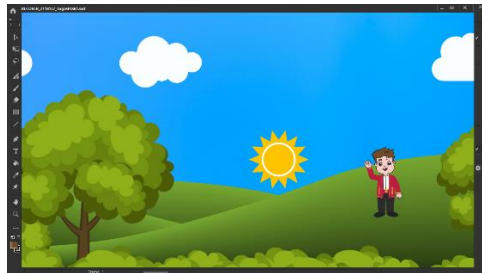
Gambar 2.20 Blok per 5 frame

11. Selanjutnya adalah membuat animasi pada project timeline dengan cara memblok semua layer dan klik kanan pilih create classic tween.



Gambar 2.21 Timeline Create Classic Tween

12. Dan yang terakhir adalah keluar dari symbol character kembali ke scene 1, tekan Ctrl Enter untuk menjalankan hasil animasi.



Gambar 2.21 Hasil Tampilan Buat Convert to Symbol