



TUGAS PERTEMUAN: 2

CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

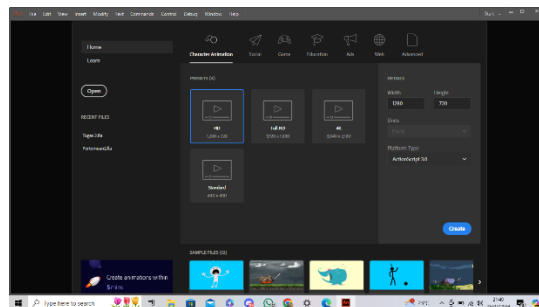
NIM	:	1918001
Nama	:	Laurensius Casimiro
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Tais Atambua (Kain tenun)
Referensi	:	Contoh : https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg

2.1 Tugas 2 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

Langkah-langkah pembuatan dengan format penomoran seperti dibawah ini :

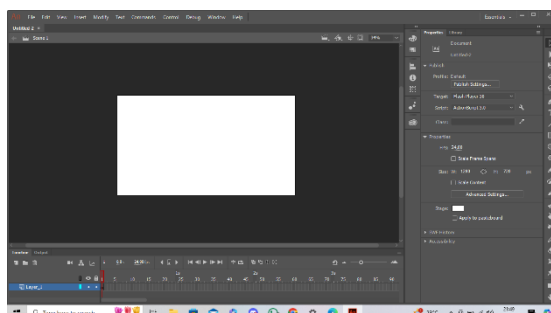
A. Camera Movement

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



Gambar 2.1 Bikin new file

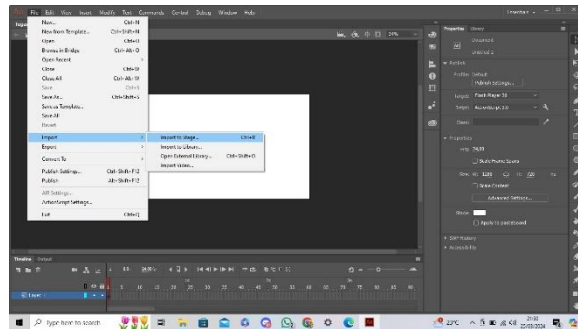
2. Maka tampilannya akan seperti ini



Gambar 2.2 Tampilan halaman kerja

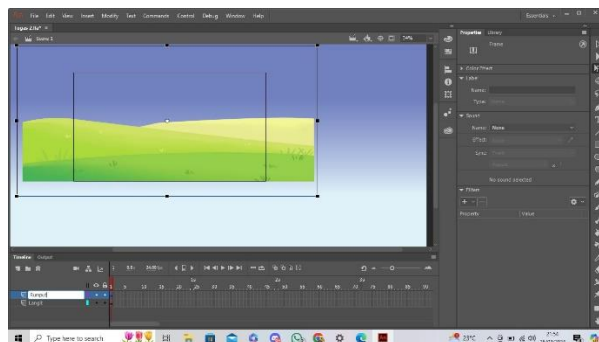


- Setelah itu save as beri nama bebas, lalu Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik open.



Gambar 2.3 import bahan

- Setelah itu insert bahan yang diperlukan dan ganti nama layer sesuai nama bahan.



Gambar 2.4 Hasil import bahan

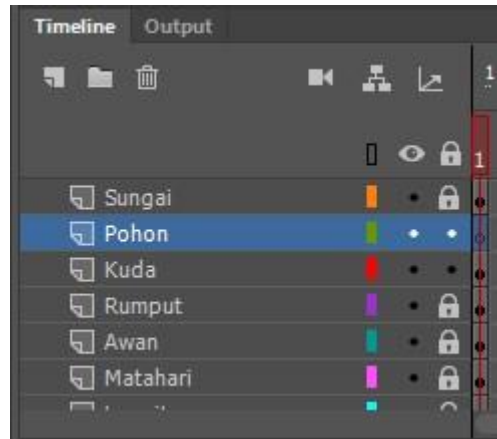
- Import semua bahan yang diperlukan.



Gambar 2.5 hasil semua bahan setelah diinputkan

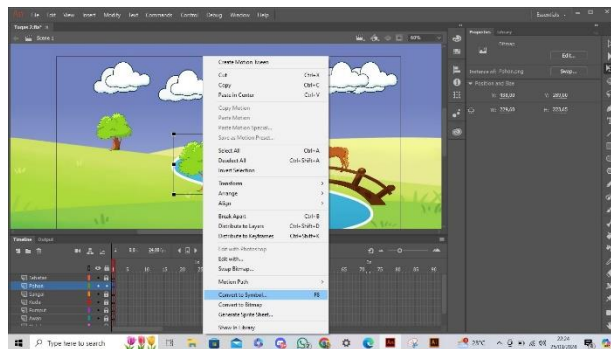


6. Semua layer .



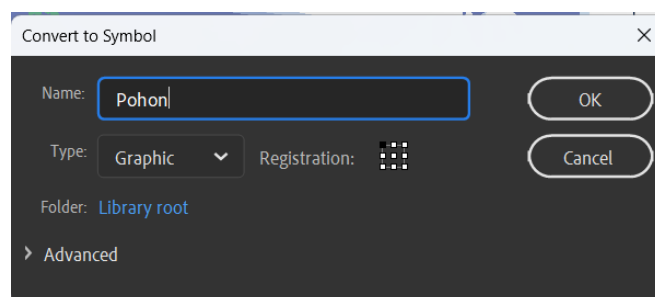
Gambar 2.6 Nama layer

7. Pada bahan pohon klik kanan lalu convert to symbol.



Gambar 2.7 Convert to symbol

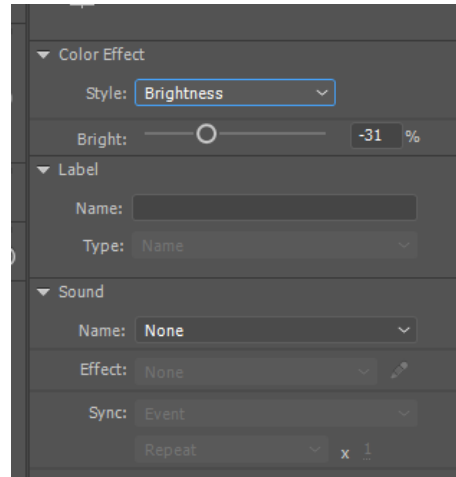
8. Ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



Gambar 2.8 Penamaan convert to symbol pohon

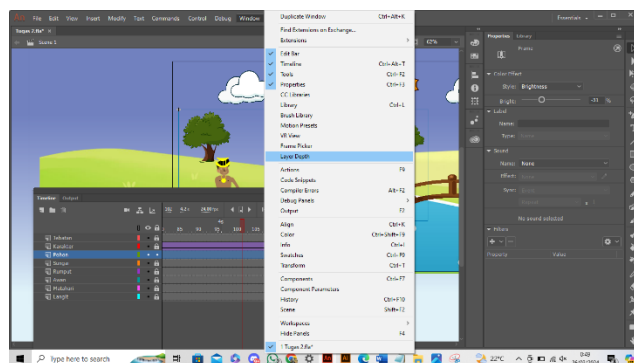


9. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -31%, agar tercipta gelap pada pohon



Gambar 2.9 Pengaturan kecerahan

10. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth.



Gambar 2.10 Layer Depth

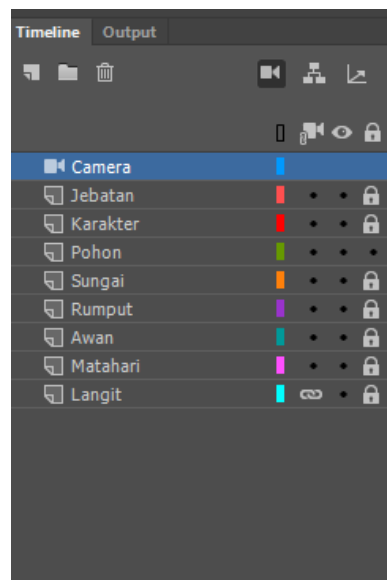


11. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan Free Ttransform Tool(Q)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



Gambar 2.11 Beri nilai ke layer depth

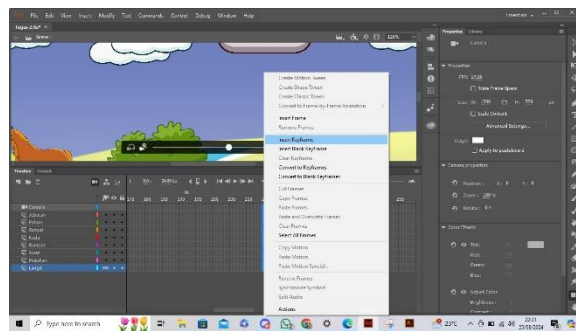
12. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



Gambar 2.12 Attach pada layer



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



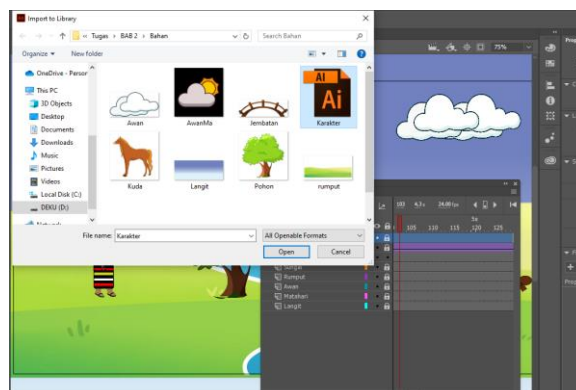
Gambar 2.13 Insert keyframe pada layer di 9s

14. 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. Setelah itu klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.14 mengerjakan objek

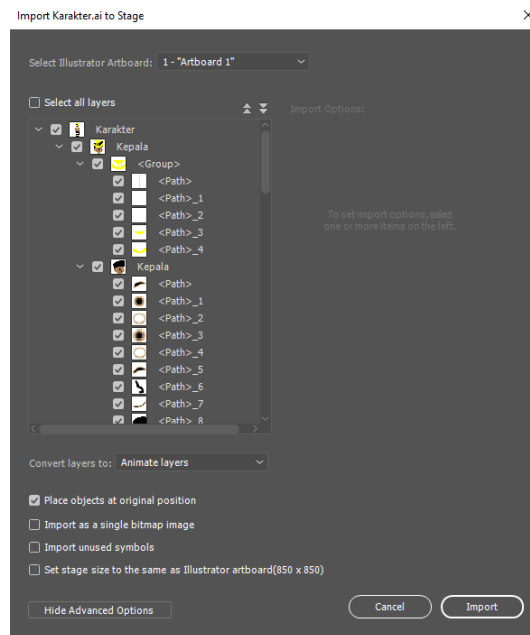
15. Setelah itu import file Ai karakter.



Gambar 2.15 import file karakter



16. Lalu muncul seperti berikut klik import.



Gambar 2.16 pengimporan karakter

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



Gambar 2.17 menyesuaikan ukuran karakyer

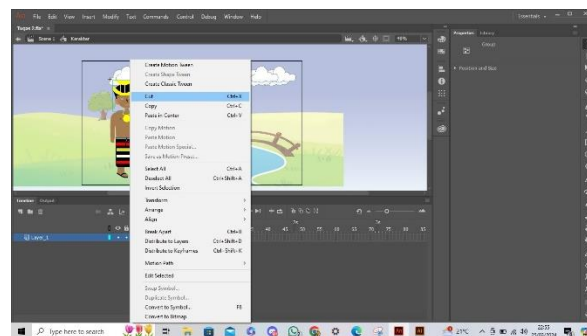


18. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK



Gambar 2.18 ubah nama menjadi karakter

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



Gambar 2.19 Cut bagian tubuh karakter

20. Lalu buat layer baru beri nama kepala paste in place dilayer kepala.dan lakukan hal yang sama pada setiap bagian tubuh karakter



Gambar 2.20 paste in place di layer kepala



21. Lalu select klik kanan pilih convert to symbol pada setiap abgian tubuh dan beri nama masing-masing.



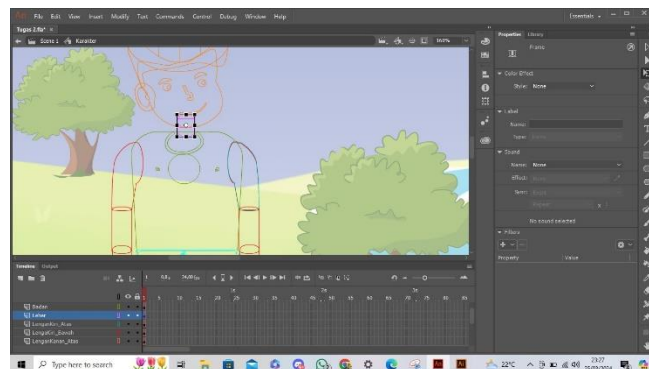
Gambar 2.21 convert to symbol

22. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.22 Show all layers outline

23. Klik objek pada setiap bagian tubuh pada layer lalu, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. lakukan hal yang sama pada setiap bagian tubuh karakter.



Gambar 2.23 titik pergeseran

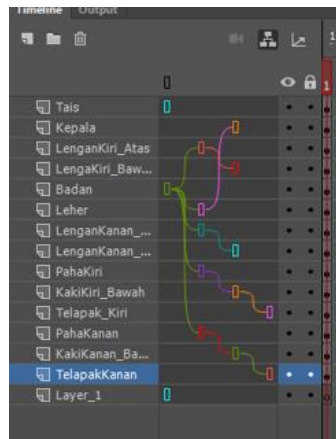


24. Klik show parenting.



Gambar 2.24 Show parenting

25. 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 2.25 sabungan antar layer

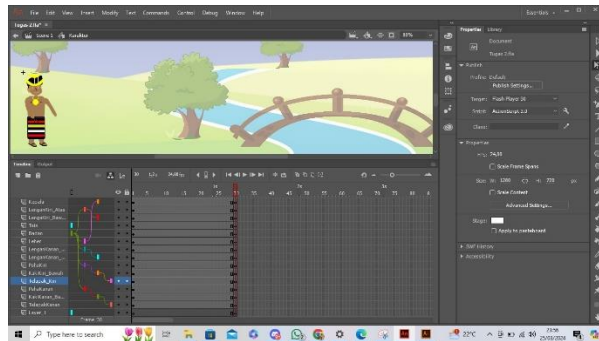
26. Ubah pose pada frame 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).lalukan hal sama pada setiap frame yang di bikin .



Gambar 2.26 Pose karakter frame 1

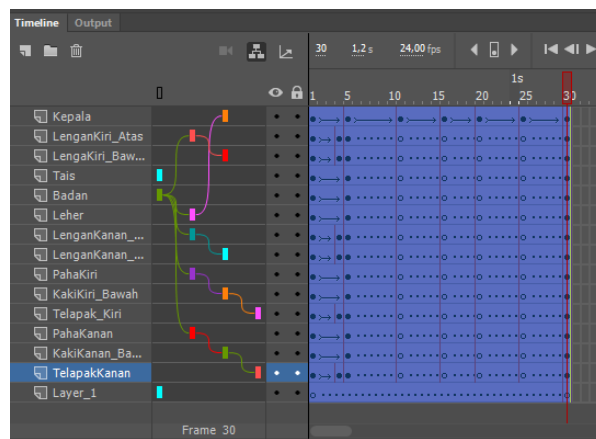


27. Blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



Gambar 2.27 Insert keyframe

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



Gambar 2.28 Classic tween

29. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.29 posisikan karakter



30. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer ‘Charakter’, kemudian pilih Create Classic Tween lalu Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi



Gambar 2.30 Jalankan