



TUGAS PERTEMUAN : 2

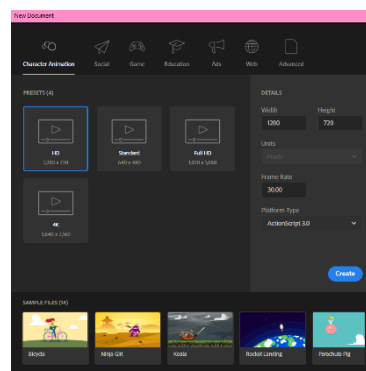
CAMERA MOVEMENT AND LAYER PARENTING

NIM	:	2118060
Nama	:	Cornelia Luba Tara Boro
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya Wijaya (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Sumba (NTT)
Referensi	:	https://indonesiajuara.asia/blog/baju-adat-sumba/

2.1 Tugas 2 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

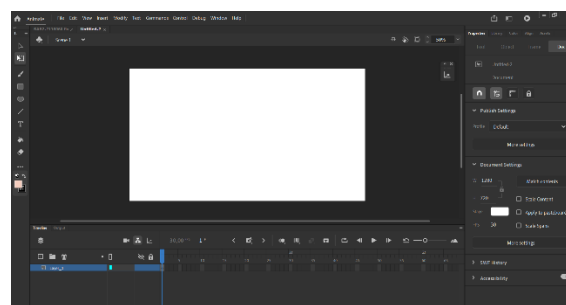
A. Menerapkan Camera Movement

1. Jalankan Aplikasi *Adobe Animate*, lalu pilih *custom* sesuaikan seperti gambar dibawah ini



Gambar 2.1 Buka Aplikasi *Adobe Animate*

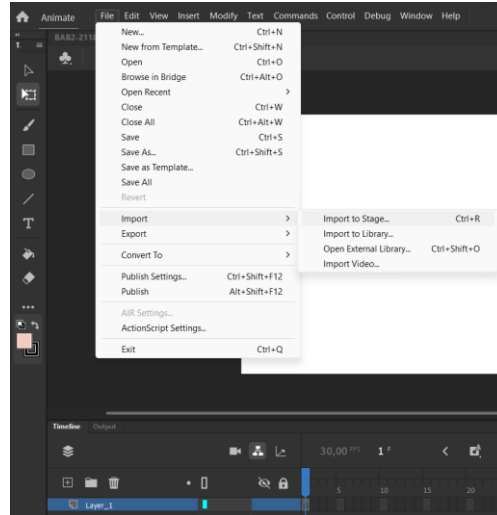
2. Maka akan tampil tampilan awal *Adobe Animate* seperti gambar berikut ini



Gambar 2.2 Tampilan Awal

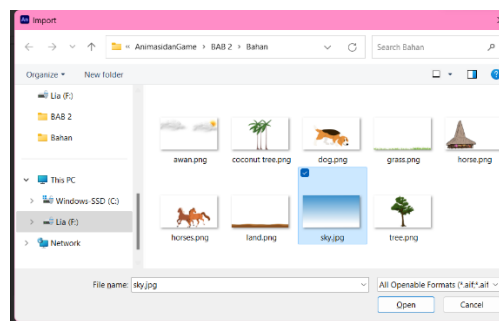


3. Pada layer 1, pilih *file* lalu pilih *import*, *import to Stage* atau dapat dengan menekan **Ctrl+R** lalu masuk ke folder bahan yang telah disiapkan sebelumnya.



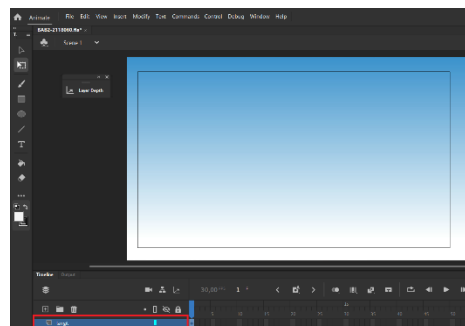
Gambar 2.3 *Import File*

4. Langkah selanjutnya adalah menambahkan *background* langit



Gambar 2.4 *Background Langit*

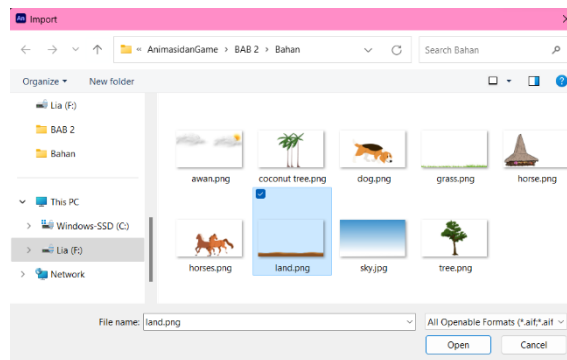
5. Setelah itu sesuaikan ukuran *background* dengan ukuran canvas. Ganti nama layer menjadi *sky*.



Gambar 2.5 *Background Langit*

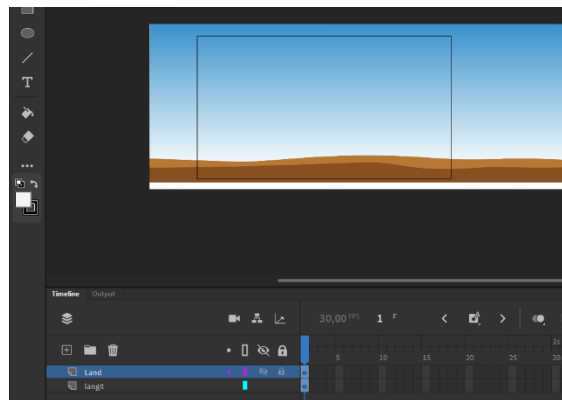


6. Langkah selanjutnya adalah tambahkan bahan *background* lainnya, yaitu *background* tanah.



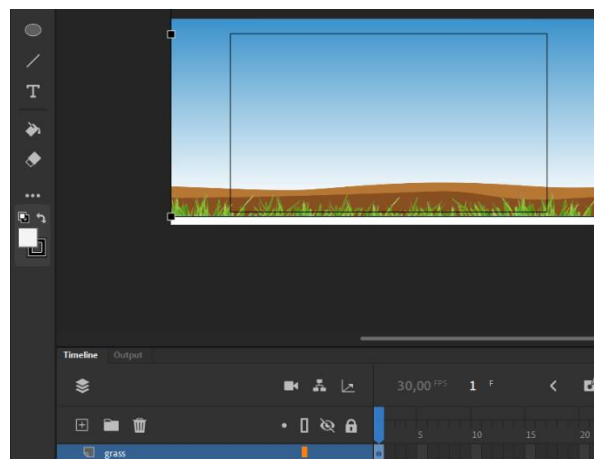
Gambar 2.6 Background Tanah

7. Sesuaikan ukuran *background* dengan canvas.



Gambar 2.7 Background Tanah

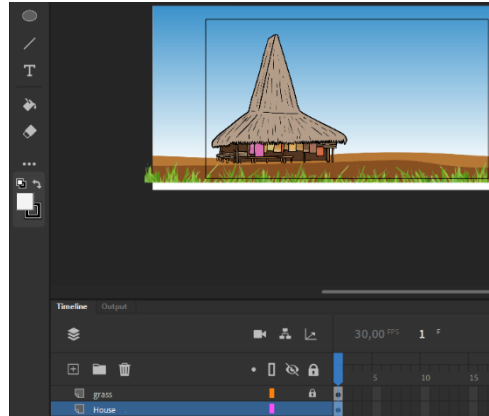
8. Lakukan hal yang sama untuk *layer background* lainnya.



Gambar 2.8 Background Rumput

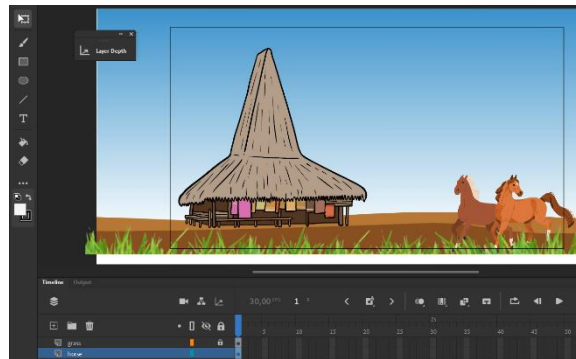


9. Tambahkan *background* rumah adat Sumba.



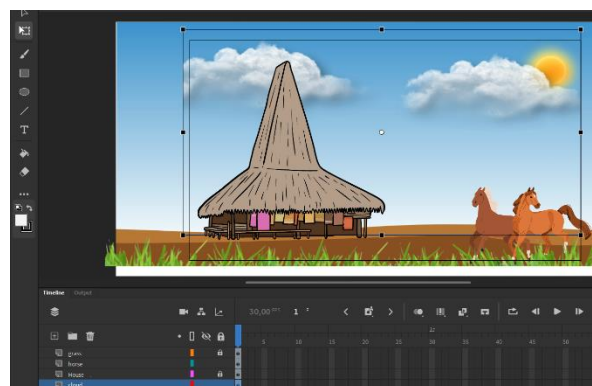
Gambar 2.9 *Background* Rumah Adat Sumba

10. Selanjutnya tambahkan objek kuda pada layar dengan melakukan cara yang sama seperti langkah-langkah sebelumnya.



Gambar 2.10 Menambahkan Object Kuda

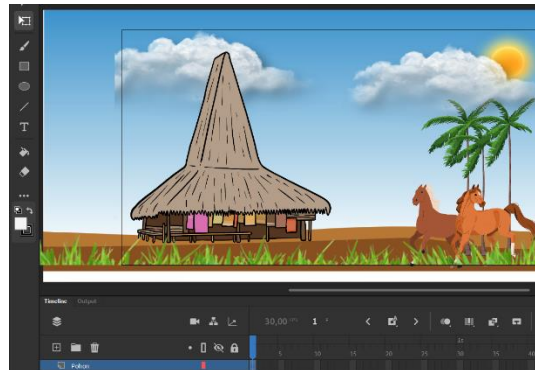
11. Selanjutnya, tambahkan layer baru lagi untuk *background* langit seperti gambar berikut. Letakkan layer langit dibawah layer-layer *background* lainnya.



Gambar 2.11 Menambahkan Object Awan

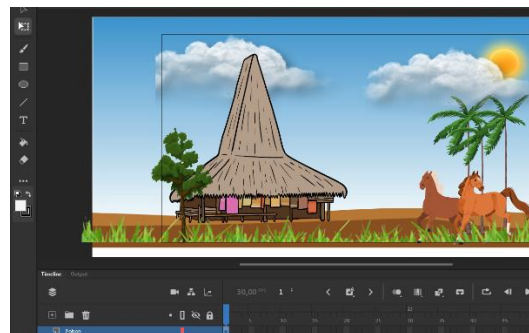


12. Selanjutnya lakukan hal yang sama untuk menambahkan *background* pohon kelapa, letakkan layer ini dibawah layer *land* dan *grass*.



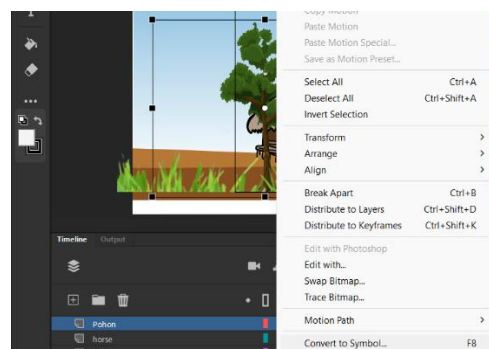
Gambar 2.12 Menambahkan Pohon Kelapa

13. Selanjutnya adalah menambahkan objek pohon disebelah rumah. Letakkan layer ini dibawah layer *land* dan layer *grass*, tetapi diatas layer rumah.



Gambar 2.13 Menambahkan Objek Pohon

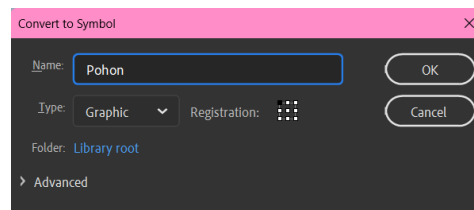
14. Selanjutnya, klik pada layer pohon lalu klik kanan dan pilih *convert to symbol* atau dapat dengan menekan F8 pada *keyboard*.



Gambar 2.14 *Convert to Symbol object* Pohon

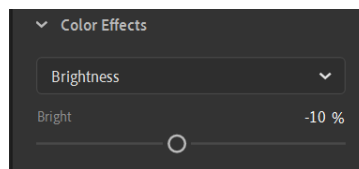


15. Maka akan muncul tampilan seperti dibawah ini, berikan nama simbol sebagai pohon, lalu klik OK.



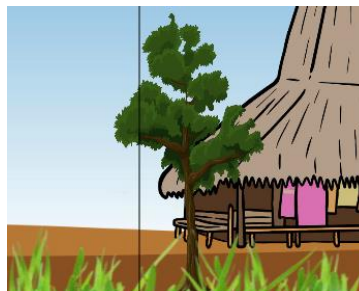
Gambar 2.15 *Convert to Symbol object Pohon*

16. Selanjutnya pada bagian properties, pilih *effect* lalu pilih *brightness* atur seperti gambar dibawah ini untuk membuat efek gelap pada objek pohon.



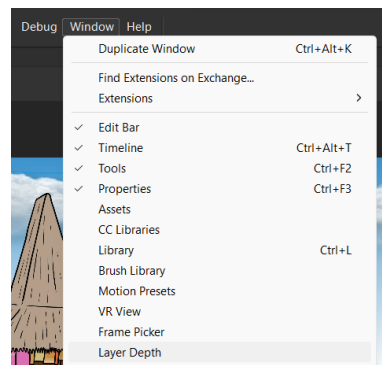
Gambar 2.16 Menambahkan *Effect*

17. Maka hasil akhir objek pohon akan seperti berikut ini.



Gambar 2.17 Menambahkan *Effect*

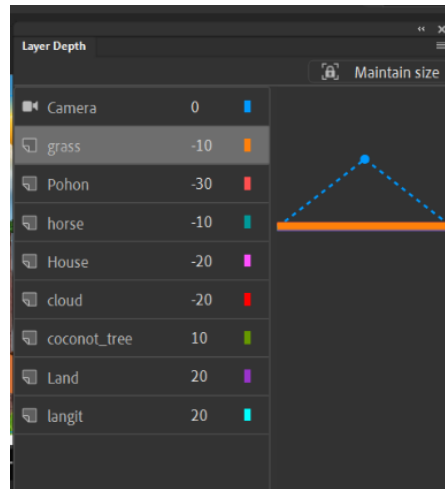
18. Langkah selanjutnya adalah klik *Icon Camera* maka akan muncul layer camera. Lalu, pilih *Windows* lalu pilih *Layer Depth*.



Gambar 2.18 Tambahkan *Layer Depth*

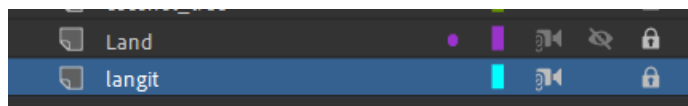


19. Maka akan tampil seperti gambar berikut, atur nilai untuk setiap layer.
Nilai ini akan berpengaruh terhadap posisi layer pada layar atau canvas.



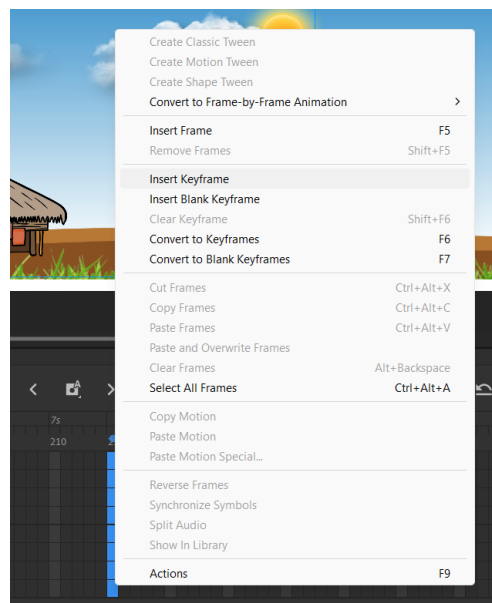
Gambar 2.19 Atur nilai *Layer Depth*

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



Gambar 2.20 Menambahkan *attach* pada layer langit

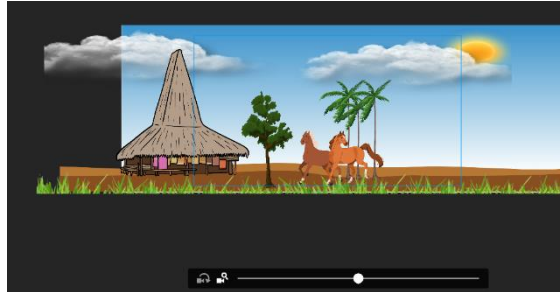
21. Block frame pada semua layer di frame 215, lalu klik kanan pilih *insert Keyframe*.



Gambar 2.21 Menambahkan *Keyframe*

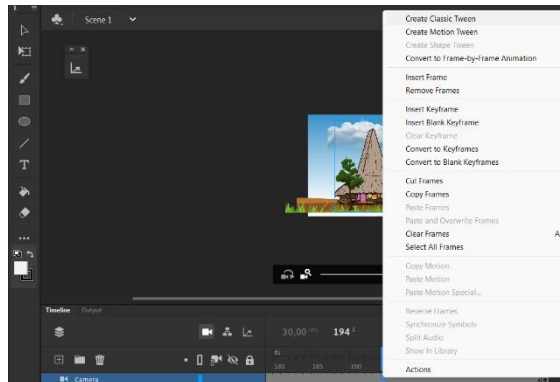


22. Pada Frame ke 215 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan *Shift*, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.22 Menambahkan Efek dengan *Camera Tool*

23. Selanjutnya, klik kanan di *frame* berapa saja diantara *frame* 1 sampai 215 lalu pilih *create classic tween* untuk membuat efek seolah-olah bergerak.



Gambar 2.23 Menambahkan *Classic Tween*

24. Jalankan Animasi dengan tekan **CTRL + ENTER** pada *Keyboard*.

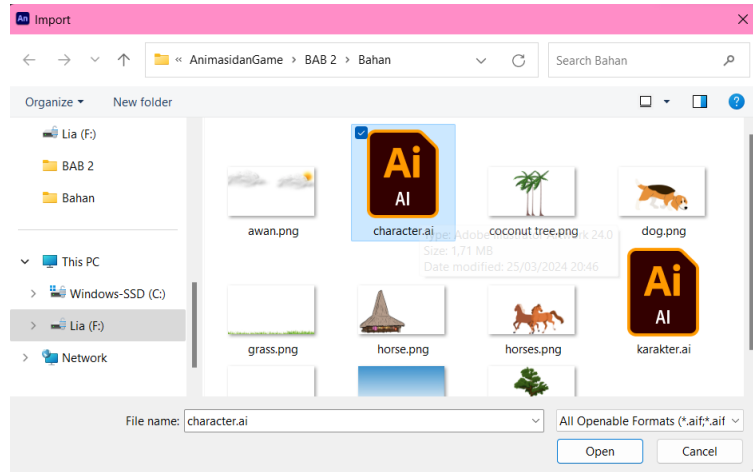


Gambar 2.24 Hasil Akhir



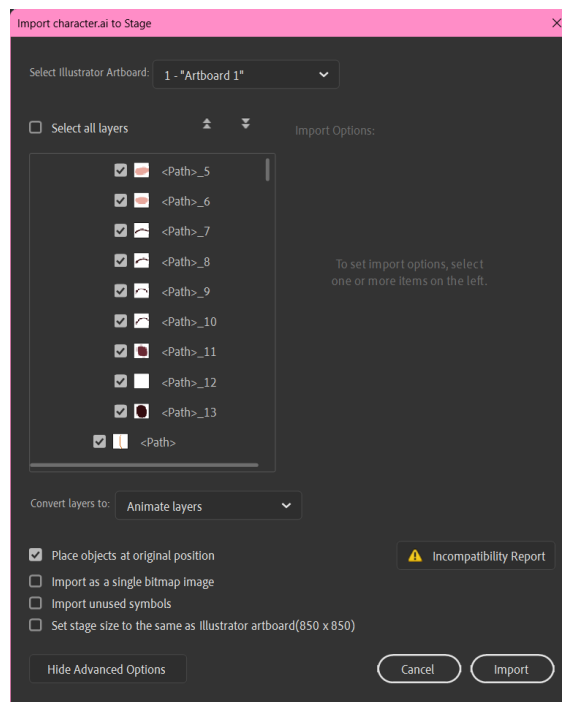
B. Menerapkan Layer Parenting

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



Gambar 2.25 Menambahkan Objek *Character*

2. Maka akan muncul tampilan seperti berikut, kemudian pilih layer yang akan di import dan klik *import*.



Gambar 2.26 *Import Character*

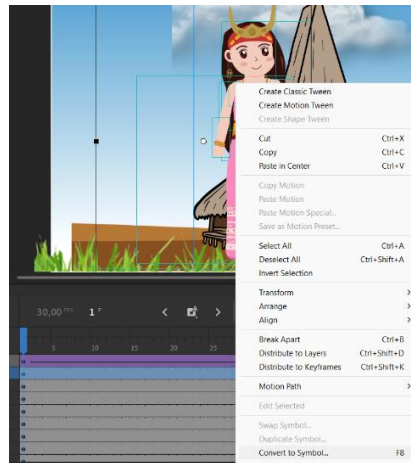


3. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth layer 'Character'* lalu sesuaikan ukuran karakter sesuai dengan keinginan dan kebutuhan.



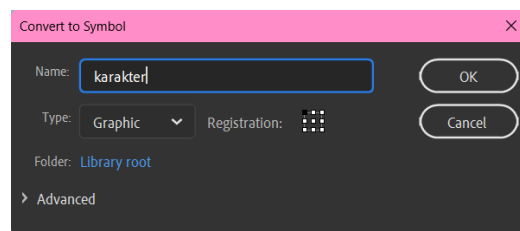
Gambar 2.27 Menambahkan *Layer Depth*

4. Selanjutnya, klik kanan pada object *character*, kemudian pilih *convert to symbol* atau dapat dengan menekan F8 pada *keyboard*.



Gambar 2.28 *Convert to Object*

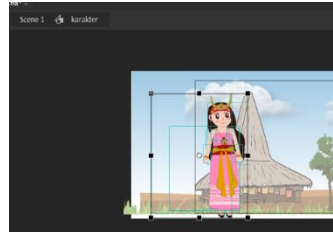
5. Maka akan tampil tampilan seperti ini, lalu ubah nama menjadi karakter dan pilih type menjadi *graphic* kemudian klik OK.



Gambar 2.29 *Convert To Object*

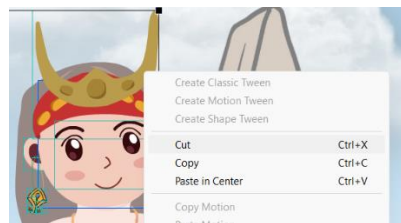


6. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



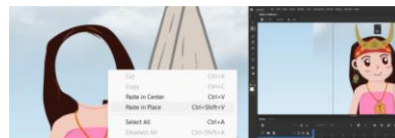
Gambar 2.30 Menganimasikan Pergerakan Karakter

7. Klik pada bagian kepala lalu klik kanan dan pilih cut atau dapat dengan menekan CTRL+X pada *keyboard*.



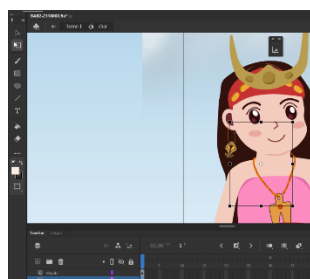
Gambar 2.31 Memisahkan objek kepala

8. Lalu tambahkan layer baru untuk dengan nama kepala, lalu klik kanan pada frame 1 layer kepala dan pilih *Paste in place* atau dapat menekan CTRL+SHIFT+C pada *keyboard*.



Gambar 2.32 Memisahkan Objek Leher

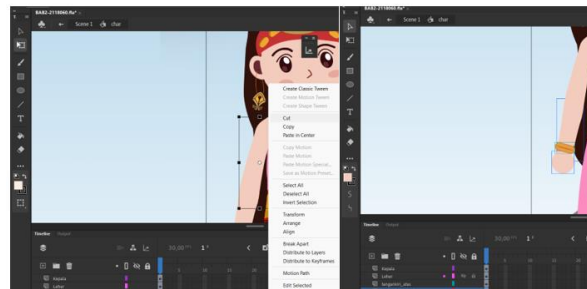
9. Lakukan hal yang sama untuk bagian objek lainnya. Selanjutnya adalah layer leher.



Gambar 2.33 Memisahkan Objek Leher

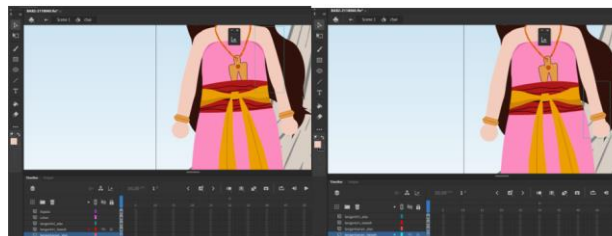


10. Lakukan hal yang sama untuk layer tangan kiri, baik tangan kiri atas dan tangan kiri bawah.



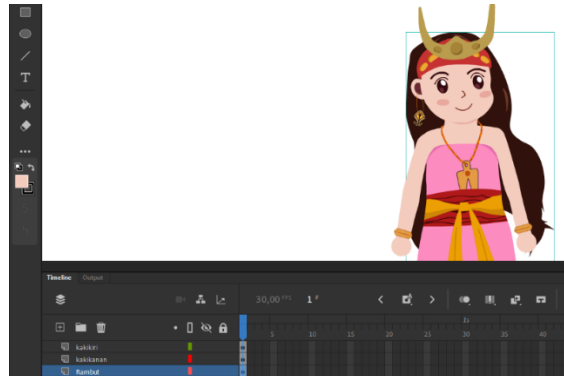
Gambar 2.34 Memisahkan Objek Tangan Kiri

11. Selanjutnya adalah layer tangan kanan atas dan tangan kanan bawah.



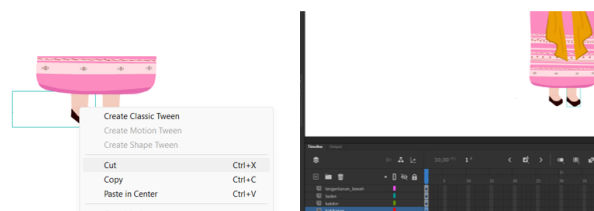
Gambar 2.35 Memisahkan Objek Tangan Kanan

12. Selanjutnya adalah layer badan.



Gambar 2.36 Memisahkan Objek Badan

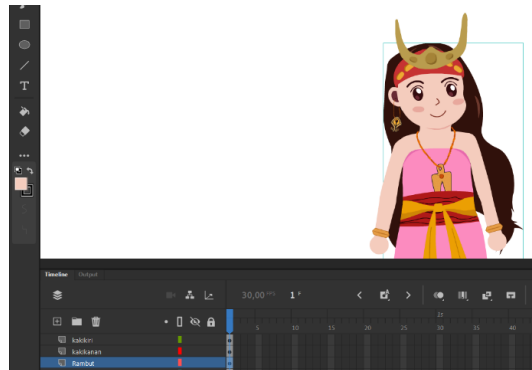
13. Selanjutnya untuk layer kaki kiri dan kaki kanan.



Gambar 2.37 Memisahkan Objek Kaki

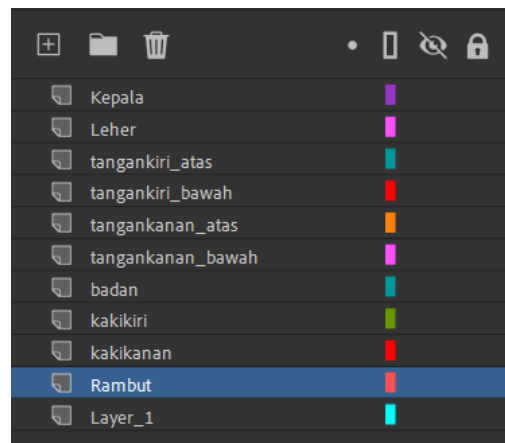


14. Terakhir adalah layer rambut.



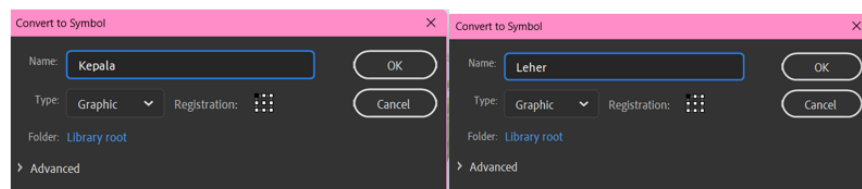
Gambar 2.38 Memisahkan Objek Rambut

15. Terakhir adalah mengatur urutan layer seperti dibawah ini agar tetap sesuai dengan karakter awal.



Gambar 2.39 Urutan Layer

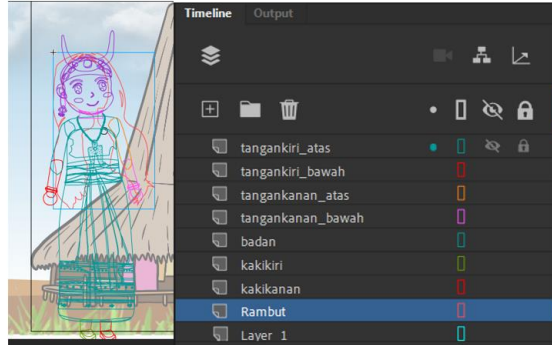
16. Langkah selanjutnya mengubah setiap bagian objek menjadi symbol dengan cara klik kanan pada object lalu pilih *convert to symbol* atau dengan menekan F8 pada *keyboard*. Lakukan hal yang sama untuk setiap *object*.



Gambar 2.40 Convert To Symbol

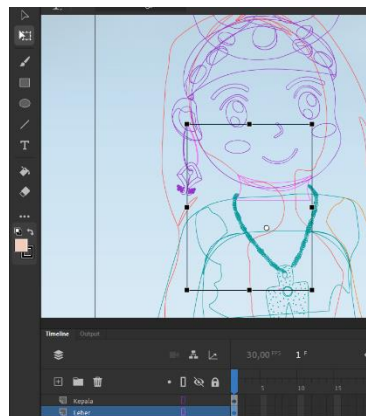


17. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



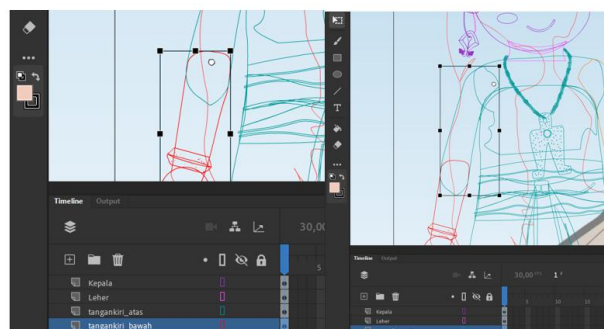
Gambar 2.41 *Show All Layers as Outline*

18. Klik objek, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Lakukan untuk setiap *object*.



Gambar 2.42 Mengubah Titik Putar *Object*

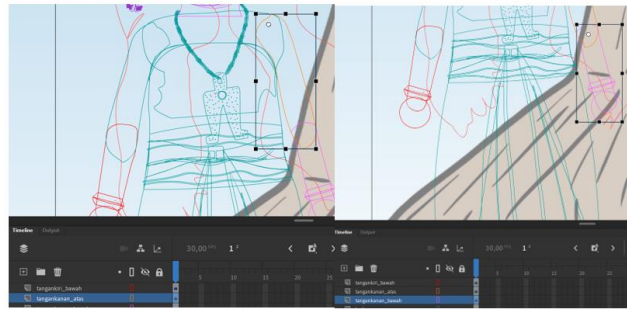
19. Berikut adalah object tangan kiri.



Gambar 2.43 Mengubah Titik Putar *Object*

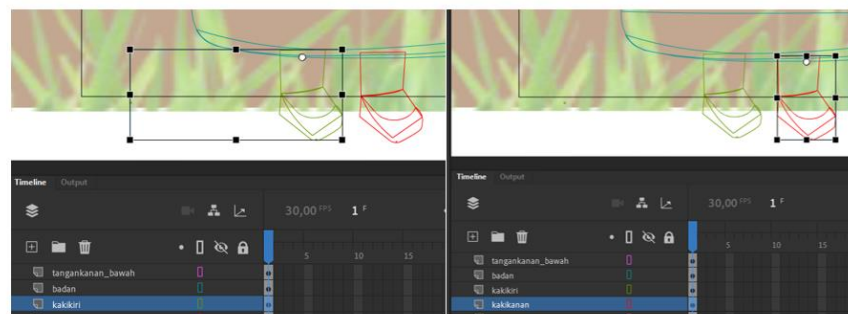


20. Selanjutnya adalah object tangan kanan.



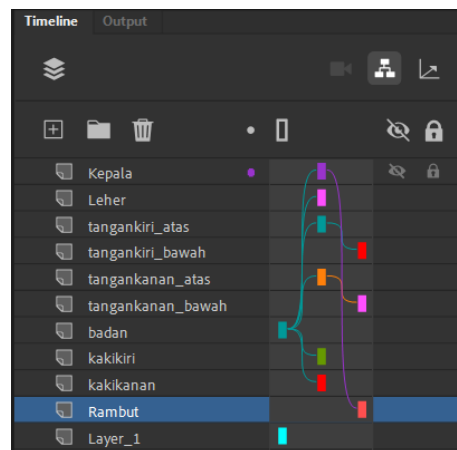
Gambar 2.44 Mengubah Titik Putar Object

21. Selanjutnya adalah kaki kanan dan kaki kiri.



Gambar 2.45 Mengubah Titik Putar Object

22. Klik Show Parenting View. 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 2.46 Membuat Parenting View



23. Ubah pose pada frame 1 seperti gambar dibawah ini, di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



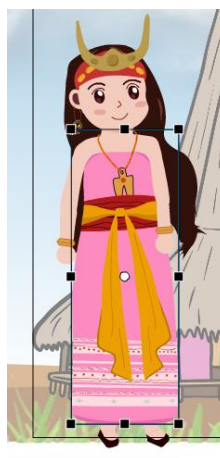
Gambar 2.47 Ubah Pose Frame 1

24. Lakukan hal yang sama untuk frame 5, 10,15, 20 dan 25 untuk membuat animasi bergerak seperti object berjalan.



Gambar 2.48 Ubah Pose Frame 5

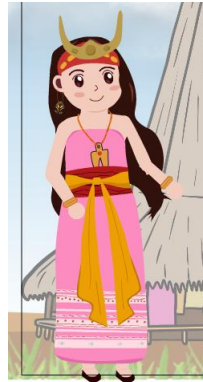
25. Lanjutkan untuk frame 15 di setiap layer.



Gambar 2.49 Ubah Pose Frame 15

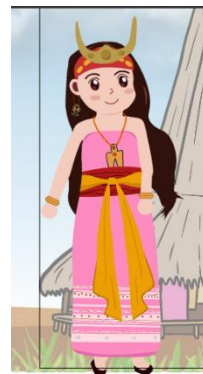


26. Selanjutnya untuk frame 20.



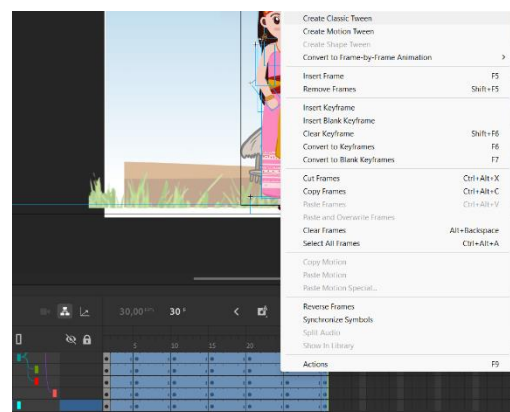
Gambar 2.50 Mengubah Pose Frame 20

27. Terakhir untuk frame 25.



Gambar 2.51 Mengubah Pose Frame 25

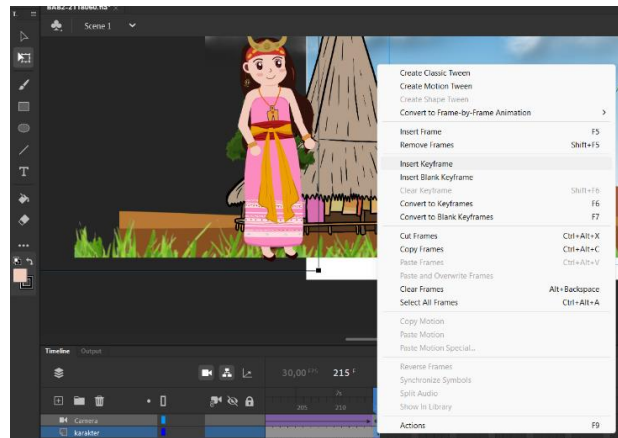
28. Blok semua frame di semua *layer* tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.52 Menambah *Create lassic Tween*

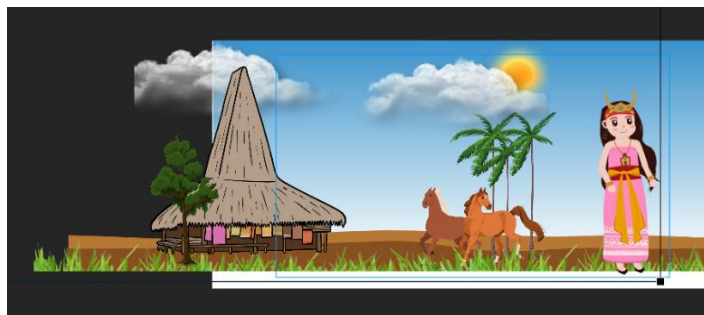


29. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer '*karakter*' kemudian pilih *Insert Keyframe*.



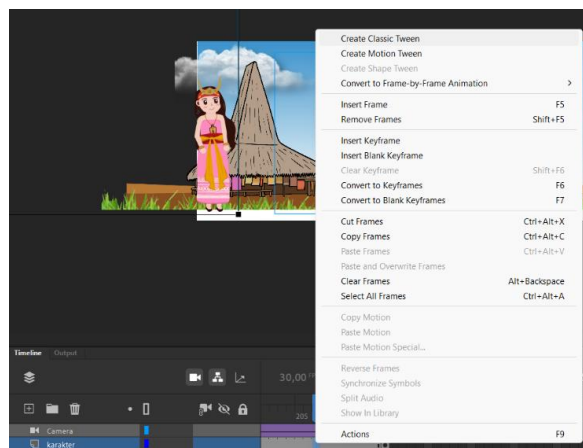
Gambar 2.53 Menambahkan *Keyframe*

30. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan tetapi masih didalam kamera.



Gambar 2.54 Mengatur Posisi Object

31. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer '*Karakter*', kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.55 Menambahkan *Create Classic Tween*



32. Tekan CTRL+ENTER pada keyboard untuk menjalankan animasi.



Gambar 2.56 Hasil Akhir

C. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/CorneliaBoro/AnimasidanGame>