



TUGAS PERTEMUAN: 2

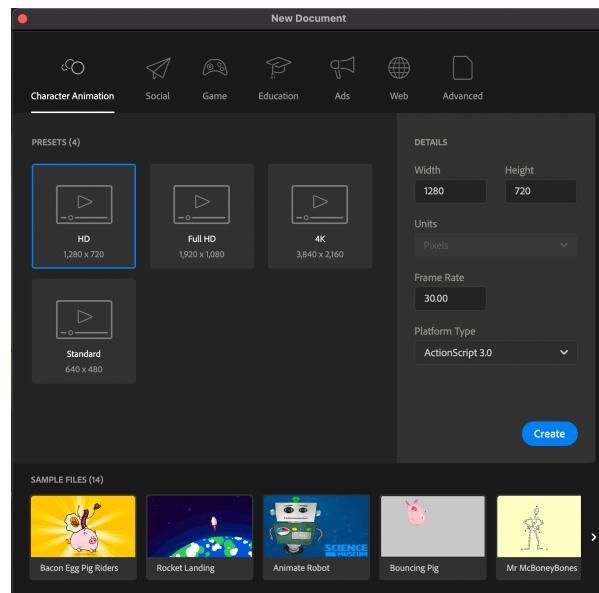
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118112
Nama	:	Firman Frezy Pradana
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	ZAIN ARYANATA (2118051)
Baju Adat	:	Baju adat Ewer (papuas-Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i.pinimg.com/736x/c7/d6/ef/c7d6effcee3d51e881b69eae0e7abf94.jpg

1.2 Tugas 2 :

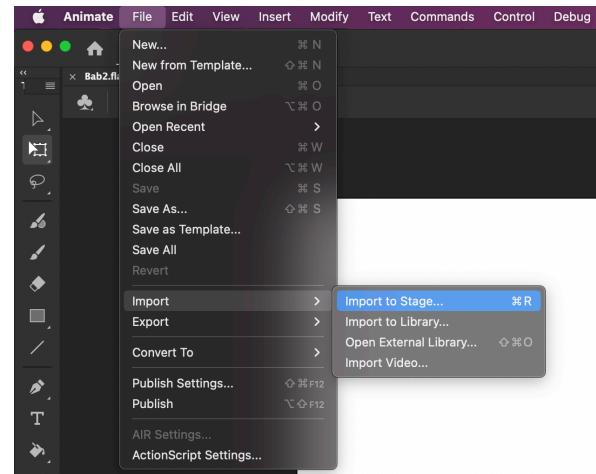
A. Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

1. Buka Adobe Animate CC, Pilih present HD dan platform type menggunakan action Script 3.0 , kemudian save As terlebih dahulu project.



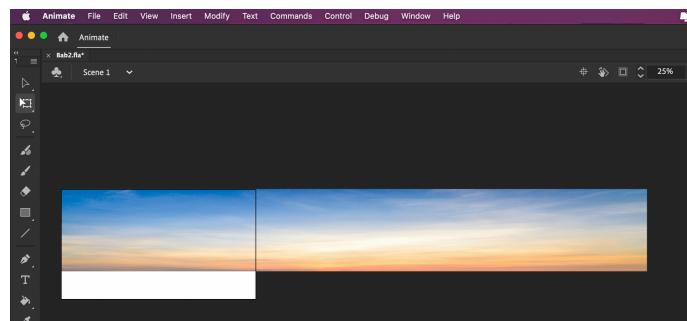
Gambar 1 create project

2. Klik File, pilih import > import to stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar Bernama 'langit.jpg' lalu klik open.



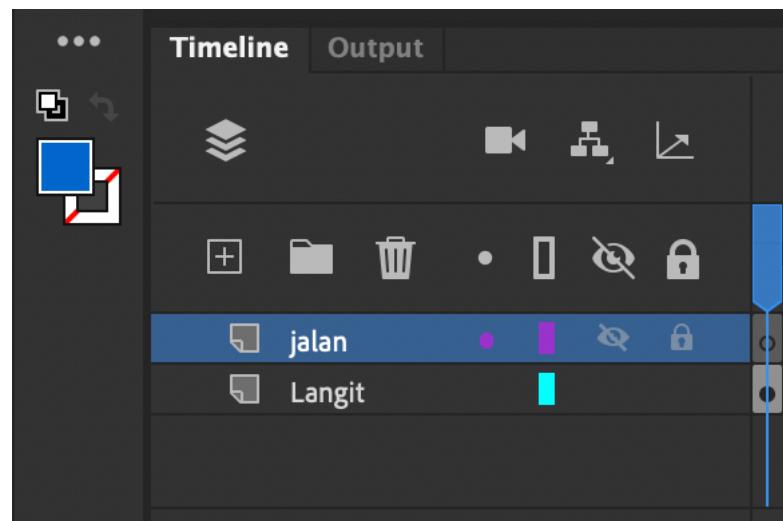
Gambar 2 import asset

3. Sesuaikan ukurang background langit dengan ukurn frame menggunakan free transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol shif agar ukuran Panjang dan lebar sama.



Gambar 3 import background langit

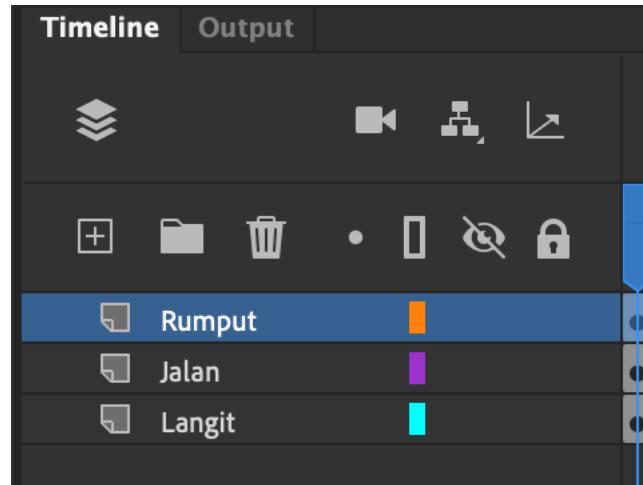
4. Ubah layer_1 menjadi 'langit', kemudian kunci layer. Buat layer baru dengan pilihan new layer dan ganti nama menjadi 'background'



Gambar 4 rename layer jalan

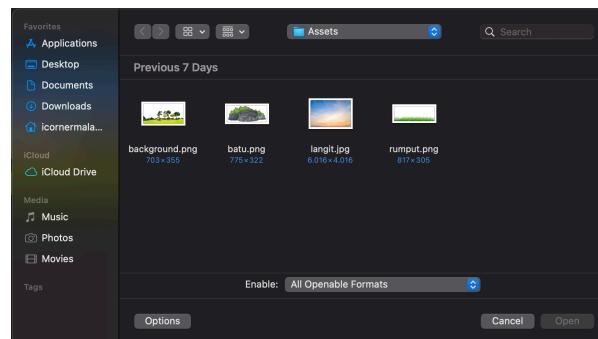


5. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi “Rumput”, kemudian geser dan letakkan diatas layer ‘jalan’



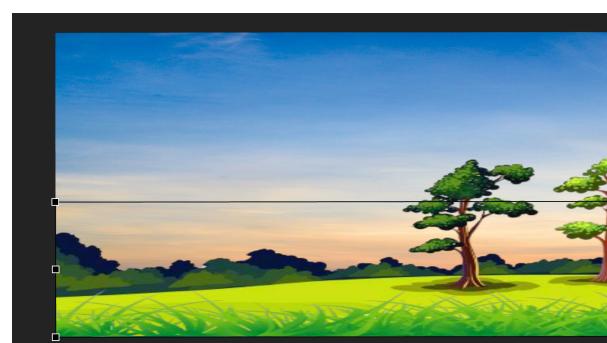
Gambar 5 new layer rumput

6. Klik file, pilih import>import to stage, lalu pilih file gambar Bernama ‘rumput.jpg’ , lalu klik open.



Gambar 6 import rumput

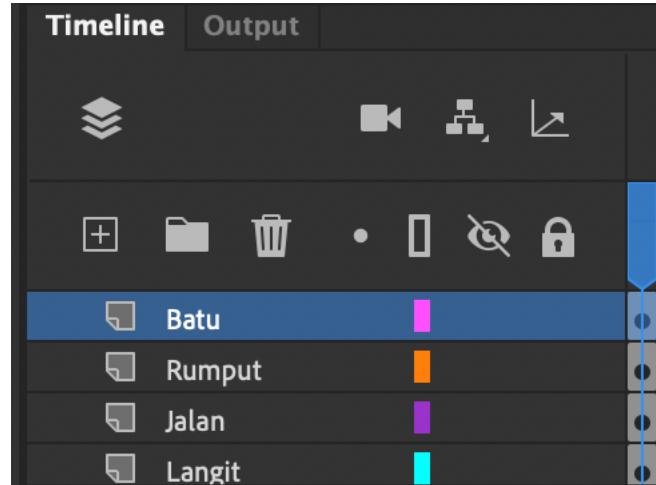
7. Sesuaikan ukuran gambar , tekan free Transform Tool (Q) , kemudian sesuaikan sambal menekan shift di keyboard agar Panjang dan lebat tidak berubah.



Gambar 7 menyesuaikan asset

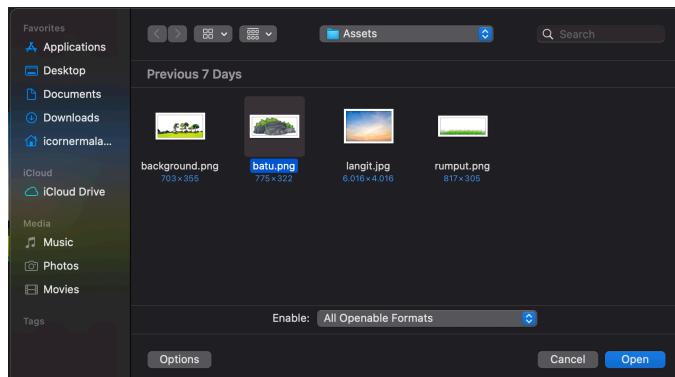


8. Buat new layer ,ganti nama menjadi ‘Batu’ dan letakkan diatas layer ‘Rumput’



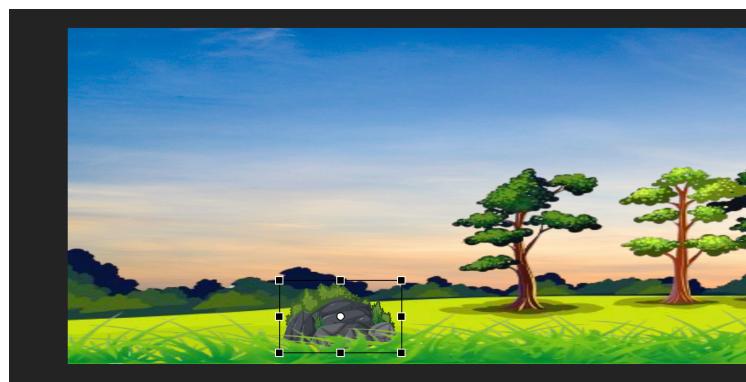
Gambar 8 create project

9. Klik File, Pilih import > import to stage dan pilih gambar dengan nama ‘Batu.png’ lalu klik open.



Gambar 9 import asset batu

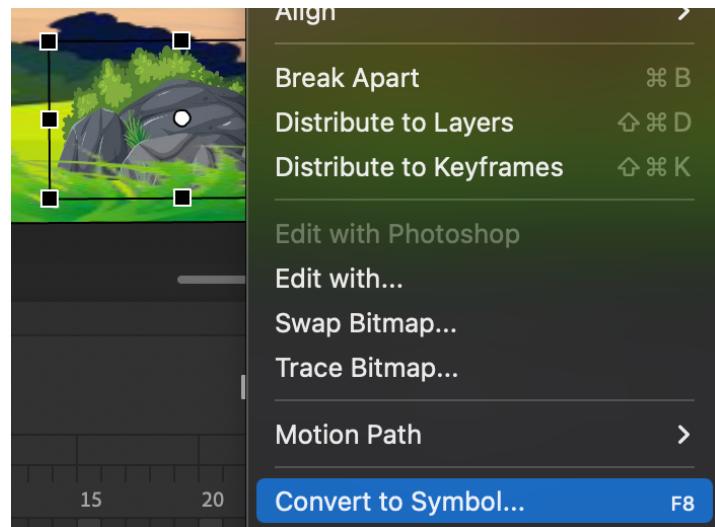
10. Sesuaikan ukuran batu tersebut dan posisikan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 10 menyesuaikan ukuran batu

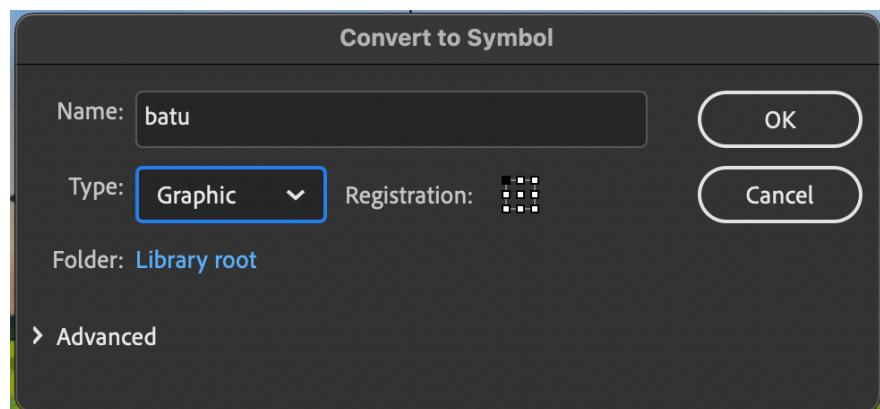


11. Klik kanan ‘batu’ tersebut lalu pilih Convert To Symbol.



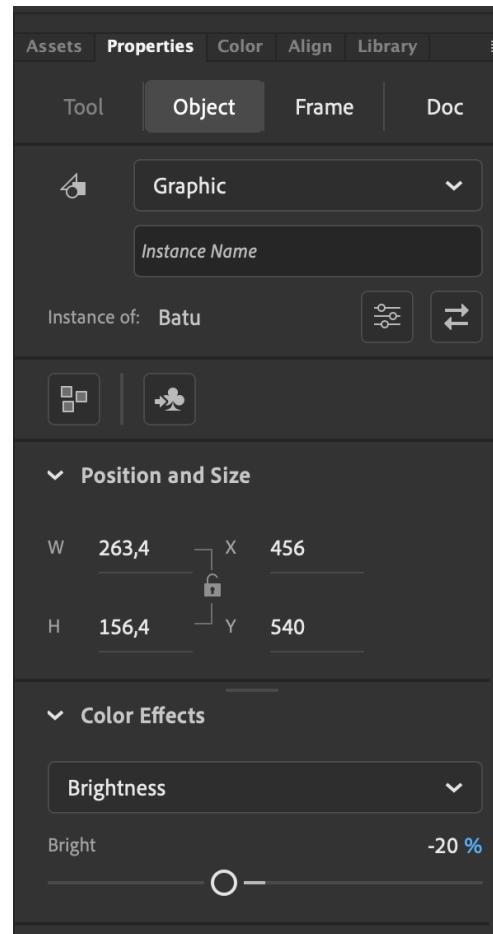
Gambar 11 convert to symbol batu

12. Ganti namanya menjadi ‘Pohon’ dan typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



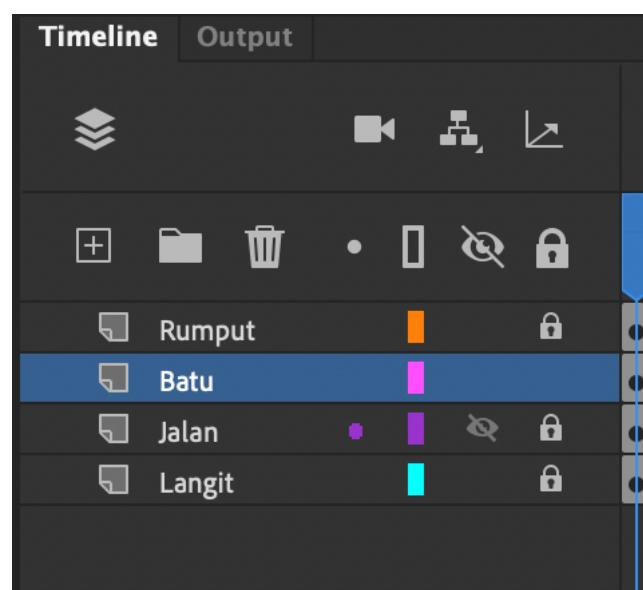
Gambar 1 tampilan create to symbol batu

13. Klik gambar pohon , pergi ke properties, cari color effect dan ubah di bagian style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20% , agar tercipta gelap pada pohon.



Gambar 13 mengatur brightness

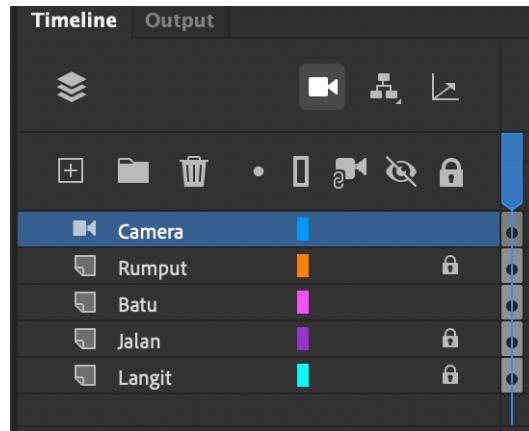
14. Kemudian kunci layer Rumput, Jalan ,Langit kecuali layer pohon.



Gambar 14 kunci layer

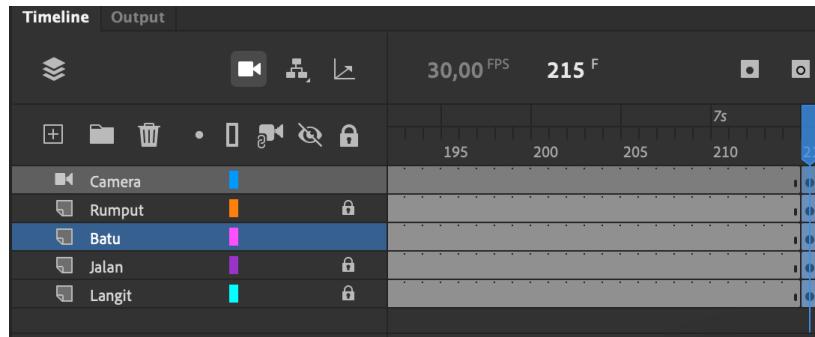


15. Klik icon camera maka layer camera akan muncul di atas sendiri.



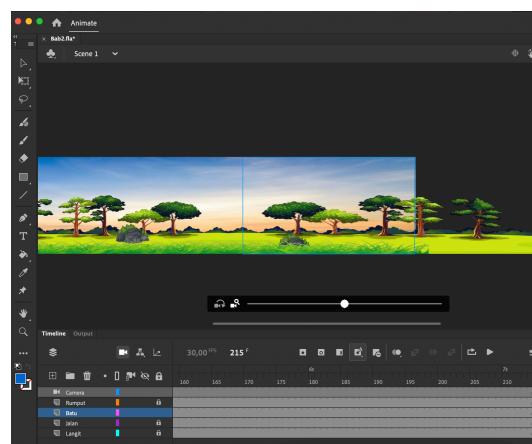
Gambar 15 add camera

16. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan polih insert keyframe.



Gambar 16 insert keyframe detik 9

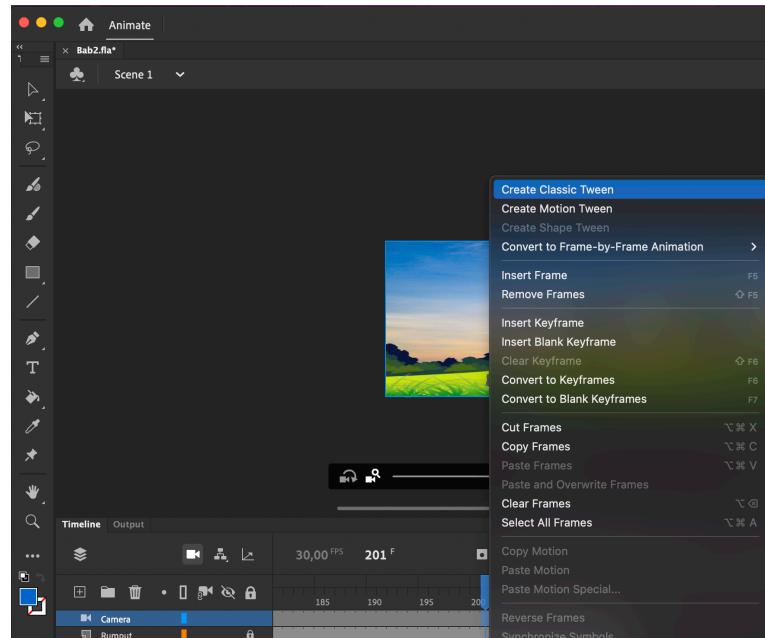
17. Pada frame ke 215 gunakan camera tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman , tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan shift, maka object-object tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 17 mengatur object gambar



18. Klik frame mana saja diantara frame 1-215 di layer ‘Camera’,klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween

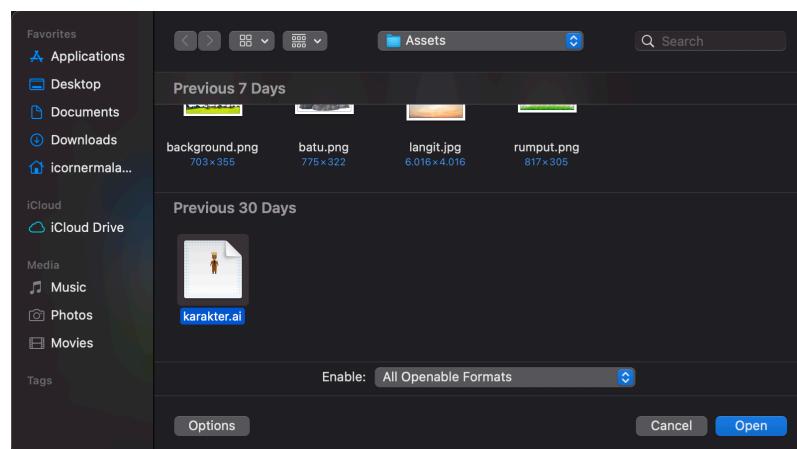


Gambar 18 create motion twin

19. Tekan `ctrl_enter` untuk menjalankan animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.

B. Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

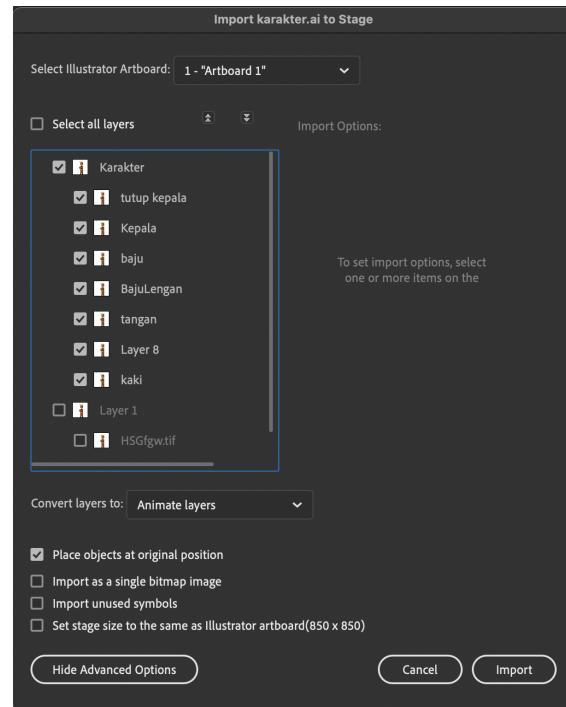
20. Klik file, pilih import > import to stage dan pilih file dengan nama ‘karkter.ai’ lalu klik Open.



Gambar 19 import project ilustrator

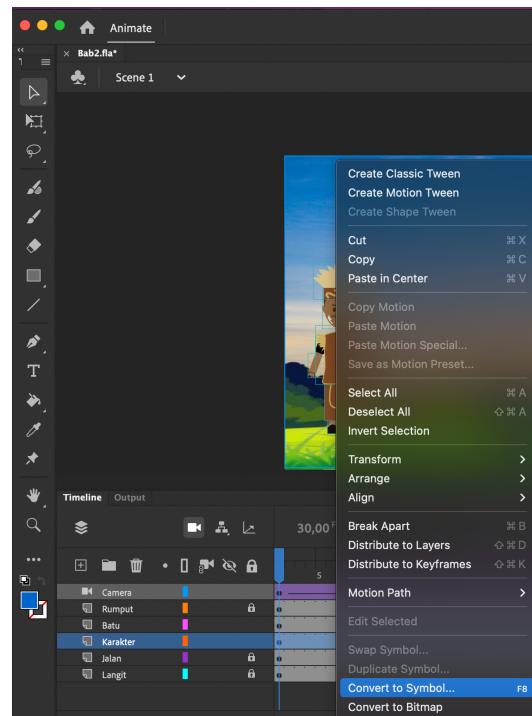


21. Maka akan muncul jendela import , lalu klik import.



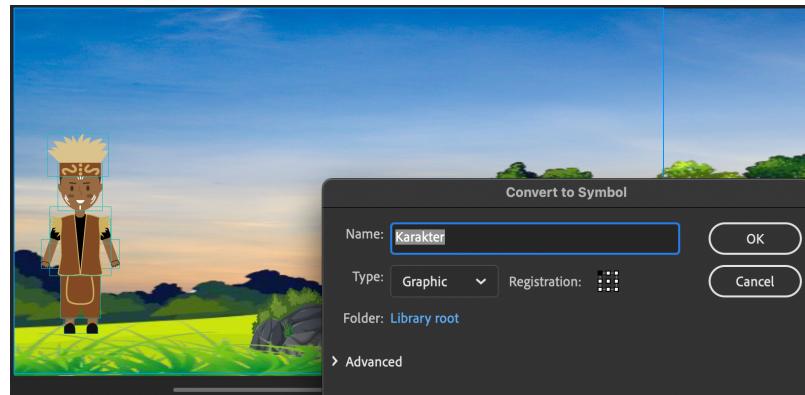
Gambar 20 import project to stage

22. Klik frame 1 layer ‘katakter’ kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih convert to symbol.



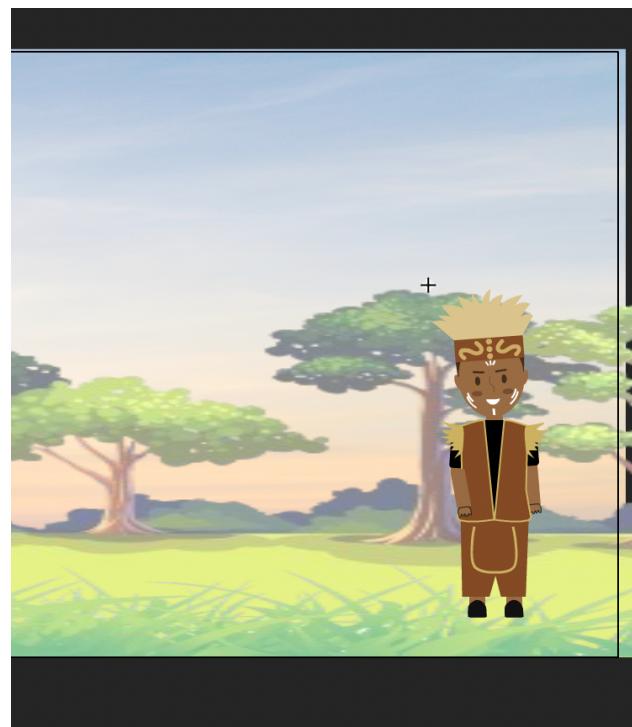
Gambar 21 convert to symbol karakter

23. Ubah namanya menjadi karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 22 window convert to symbol

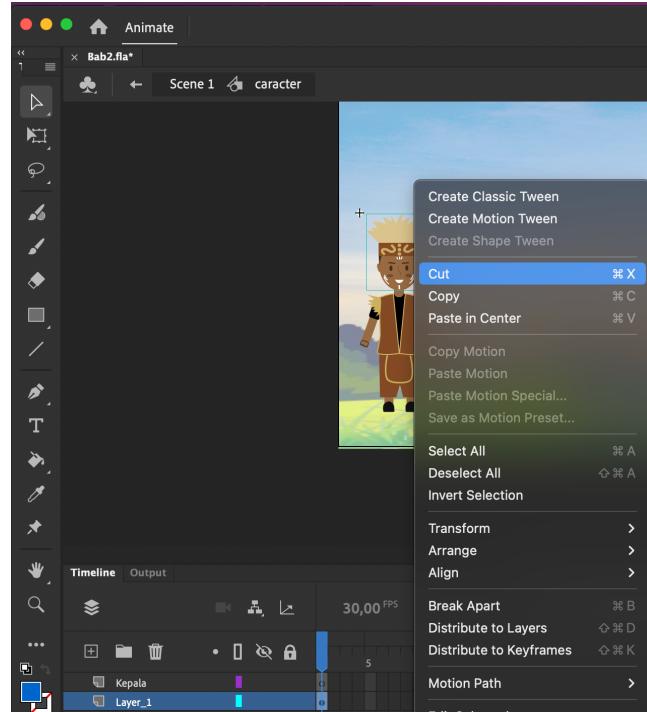
24. Double klik karakter tersebut , disini kita kan membuat animasi pergerakan karakter tersebut dan memisahkan perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



Gambar 23 membuat animasi karakter

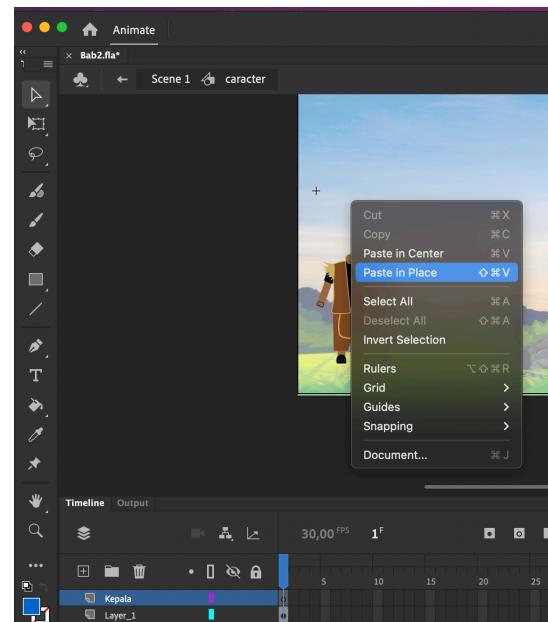


25. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut command+x.



Gambar 24 cut gambar kepala

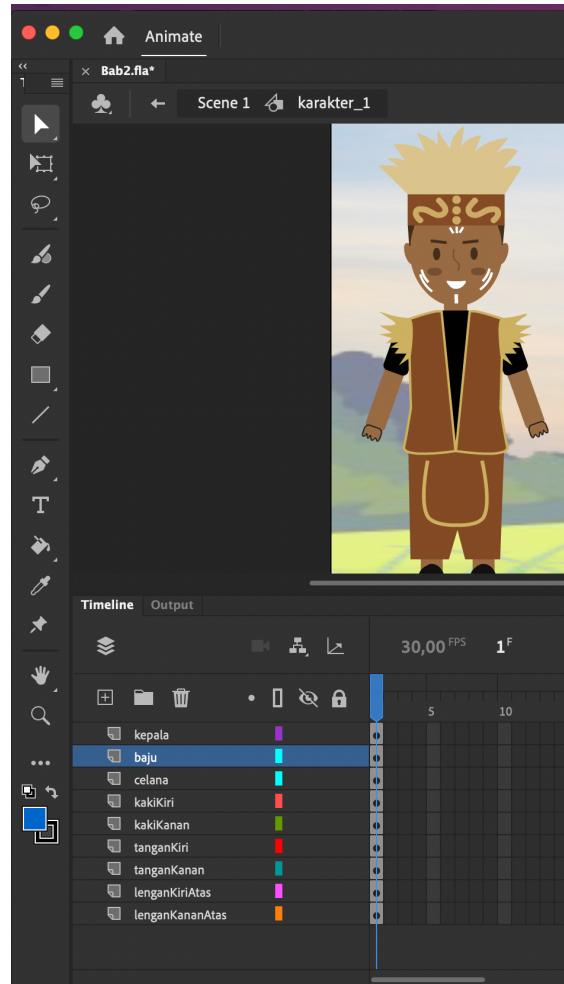
26. Buat layer baru dan beri nama ‘kepala’ untuk menampung object gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in place atau dengan shortcut ctrl+shift+v.



Gambar 25 replace kepala

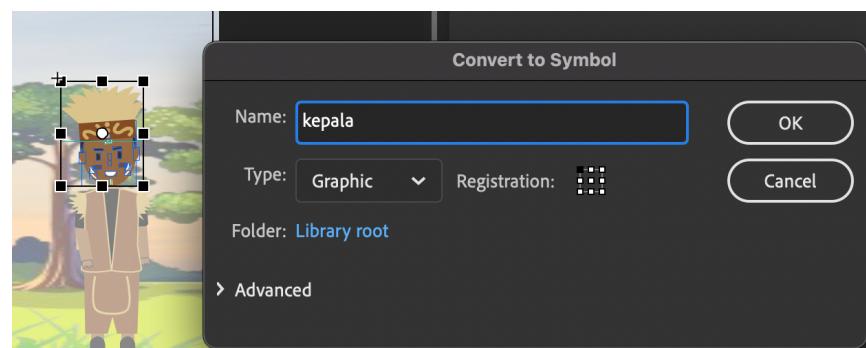


27. Lakukan hal yang sama berulang kali sehingga bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 26 mengulang poin 25-26 hingga terbagi bagian tubuh

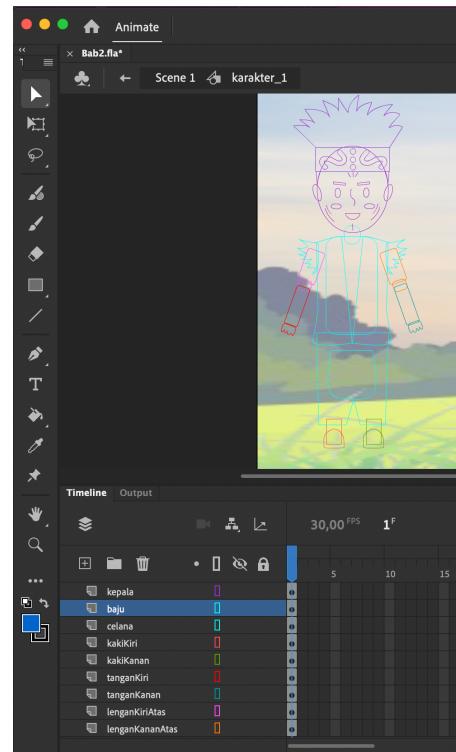
28. Klik kanan object kepala, pilih convert to symbol, isikan dan ubah type menjadi graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 27 window convert to symbol kepala

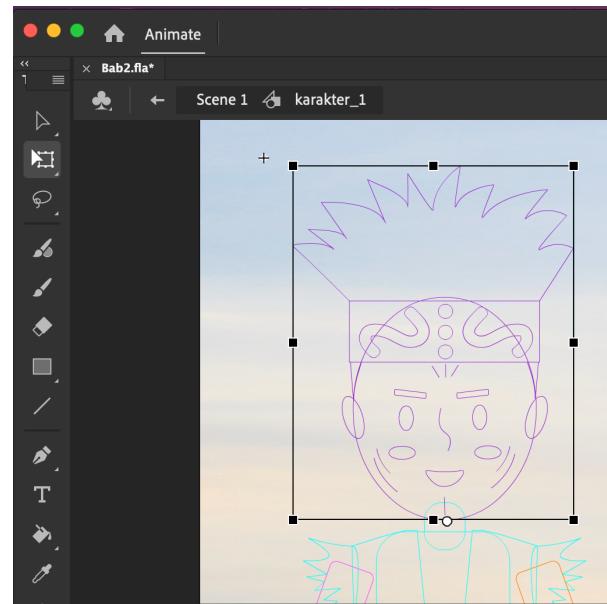


29. Klik show all layers as outlet, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran yang seharusnya



Gambar 28 show all layer as outlet

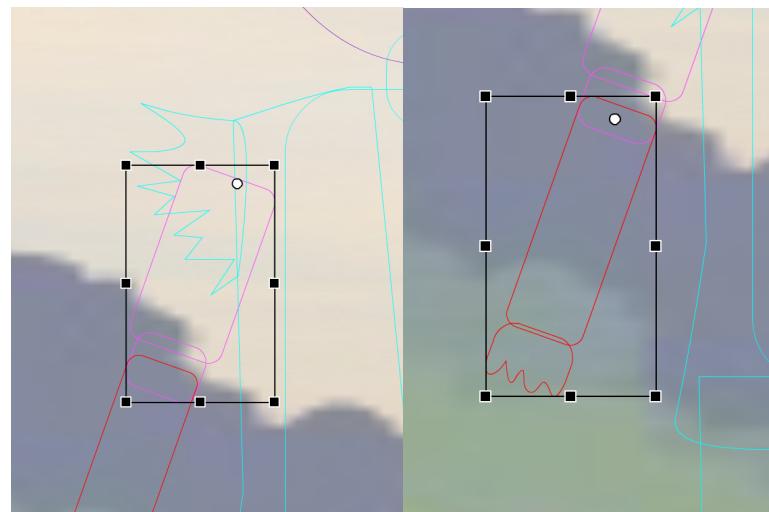
30. Klik object kepala, tekan frame transform tool(Q) ci keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 29 menggeser kepala

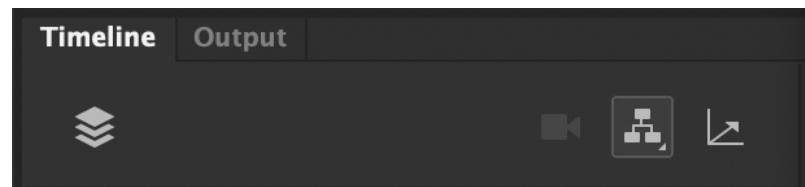


31. Titik putar lengankiri_atas, lengankanan_atas,lengankiri_bawah, dan lengankanan_bawah. Ulangi proses tersebut pada layer-layer diatas.



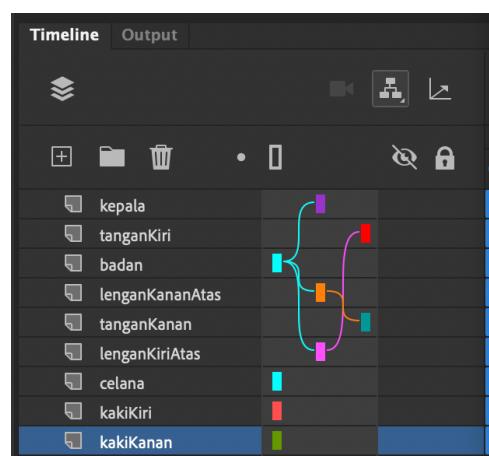
Gambar 30 memutar posisi tangan

32. Klik show parenting view.



Gambar 31 show parenting view

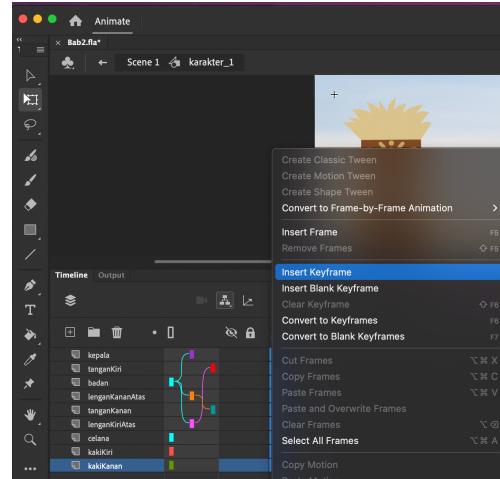
33. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menhubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti ada gambar di bawah ini.



Gambar 32 menyambungkan layer satu dengan lainnya



34. Block di frame 30 semua layer , klik kanan insert keyframe.



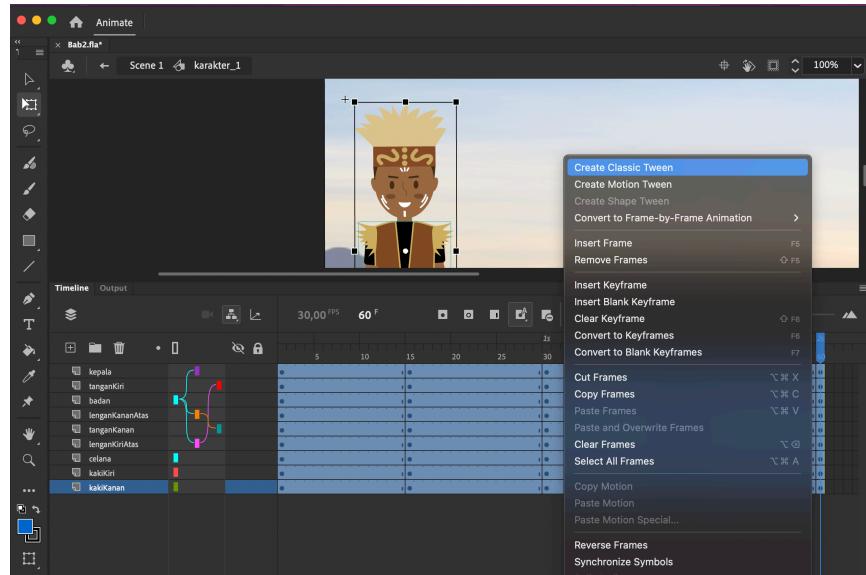
Gambar 33 insert frame 30

35. Block di frame 5 semua layer, kemudian insert keyframe. Kemudian ubah Gerakan karakter seperti gambar dibawah ini. Ulangi dan lakukan Gerakan yang berbeda pada frame 15,25,30,35.



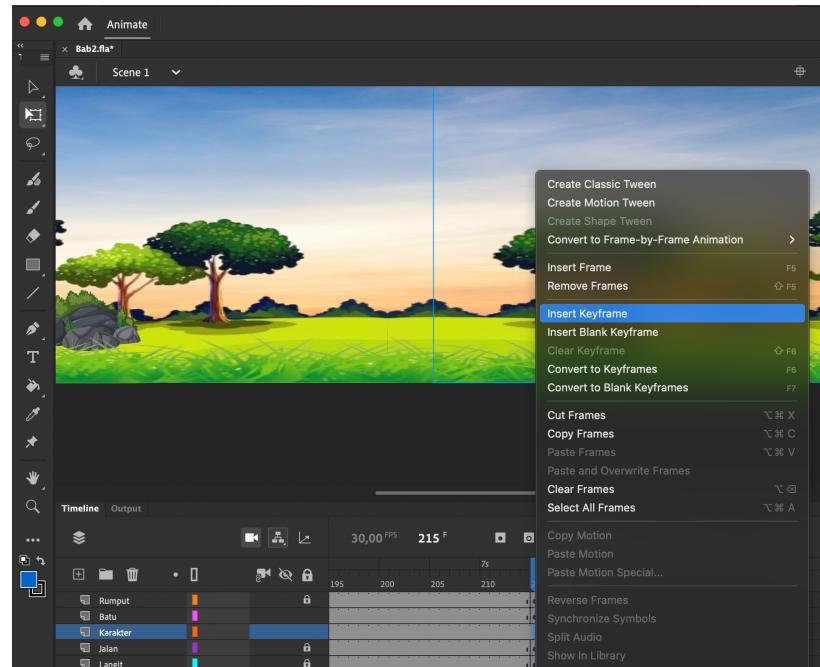
Gambar 34 insert frame awal

36. Blok semua frame di layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih create classic tween.



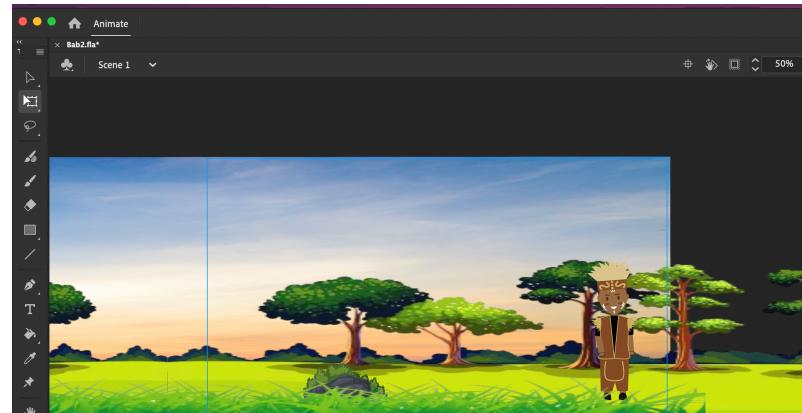
Gambar 35 insert motion tween

37. Kembali ke scene 1, kemudian klik kanan frame 215 pada layer ‘karakter’ kemudian pilih insert keyframe



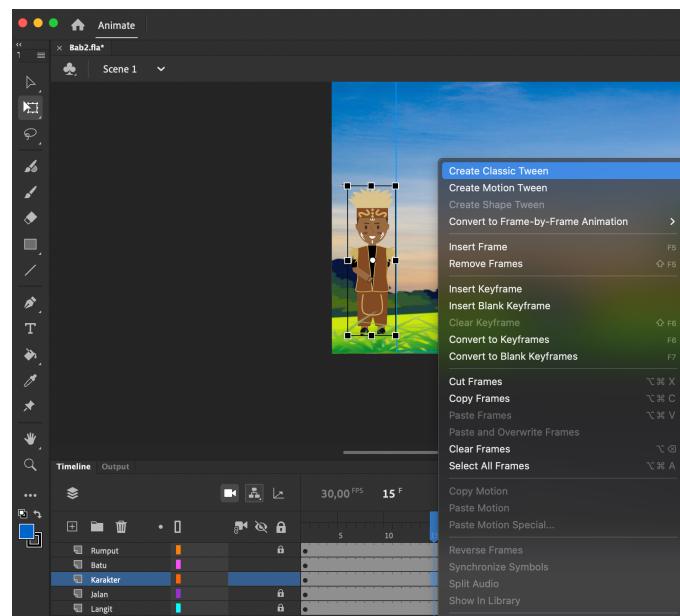
Gambar 36 insert keyframe 215

38. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan (usahakan dalam satu lingkup kamera).



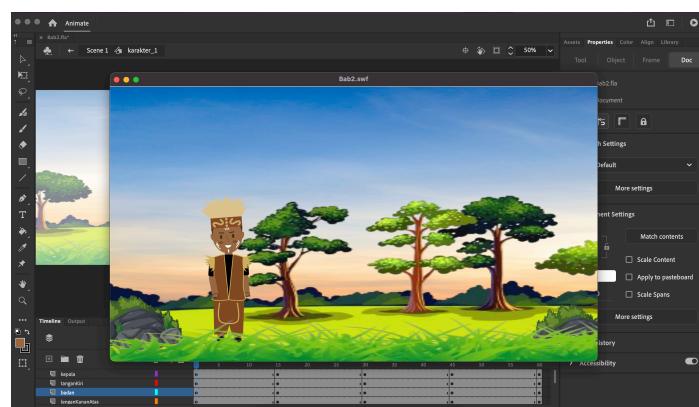
Gambar 37 geser karakter ke kanan

39. Klik kanan antara frame 1 sampai 215 di layer ‘karakter’, kemudian pilih create classic tween.



Gambar 38 motion tween karakter

40. Tekan **ctrl+enter** untuk melihat hasil animasi.



Gambar 39 melihat hasil animasi.