

PRAKTIKUM ANIMASI DAN GAME PERTEMUAN : 2

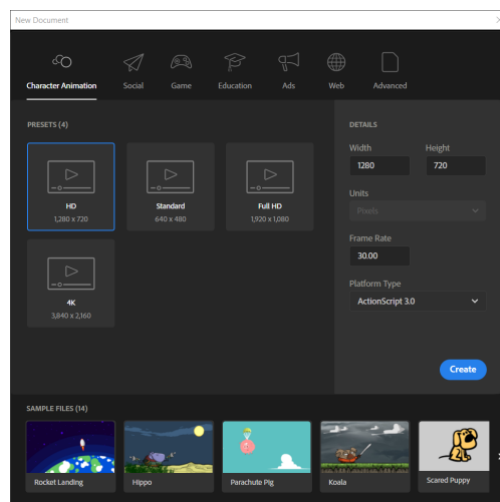
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

| | | |
|-------------|---|-----------------------------|
| NIM | : | 2018048 |
| NAMA | : | Mustaqdimin Salsabil Haq |
| Kelas | : | D |
| Asisten Lab | : | Difa Fisabilillah (2118052) |

2.1 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

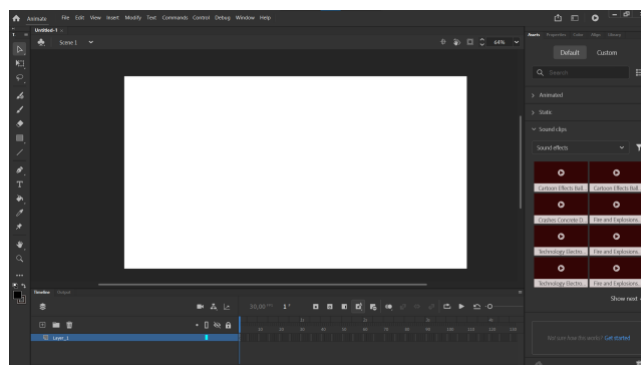
A. Camera Movement

1. Buka aplikasi Adobe Animate 2022, pilih *Standard* dan *Platform Type* menggunakan *Action Script 3.0*, lalu klik *Create*



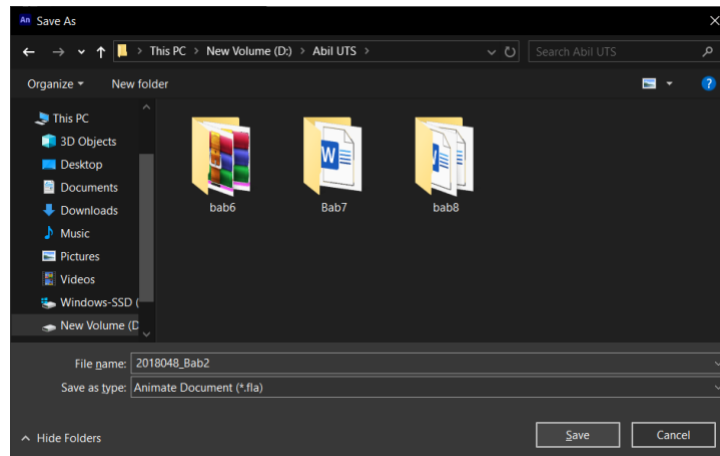
Gambar 2.1 Tampilan Create

2. Tampilan halaman Adobe Animate 2022



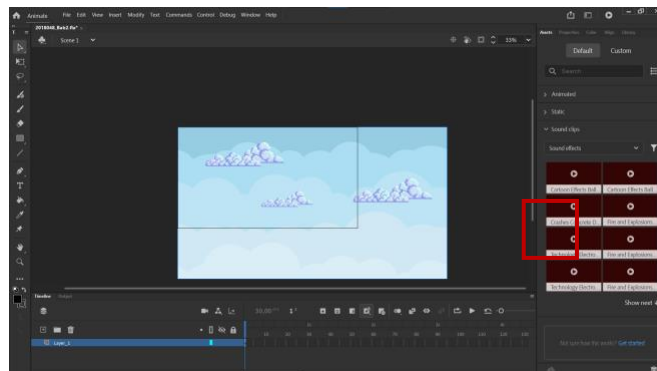
Gambar 2.2 Tampilan Halaman

3. Simpan *project* dengan klik *Save As* dan isikan nama



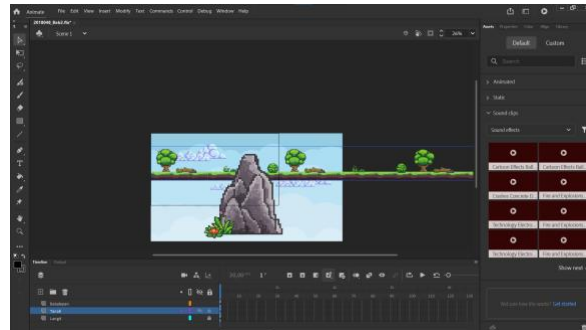
Gambar 2.3 Tampilan simpan Project

4. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'langit.png' lalu klik open. Ubah nama pada layer 1 menjadi "langit" dan kunci layer



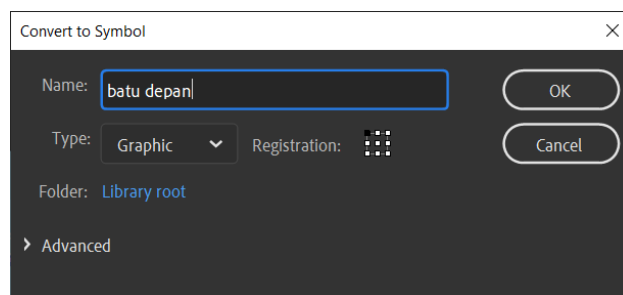
Gambar 2.4 Tampilan Import to stage

5. Buat beberapa layer baru dengan pilih New Layer dan ganti namanya menjadi “Tanah” dan “Batudepan”. Kemudian import to stage pada layer sesuai dengan nama yang diberikan.



Gambar 2.5 Tampilan import

6. Klik kanan ‘batu depan’ tersebut lalu pilih Convert to Symbol. Ganti namanya menjadi “batu depan” dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



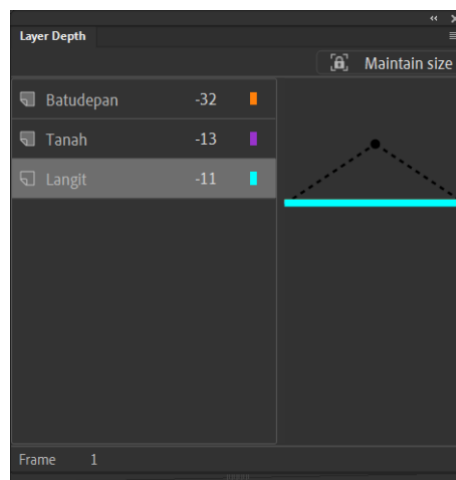
Gambar 2.6 Tampilan convert to symbol

7. Klik gambar batu depan, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -30%, agar tercipta efek batu dengan bayangan gelap.



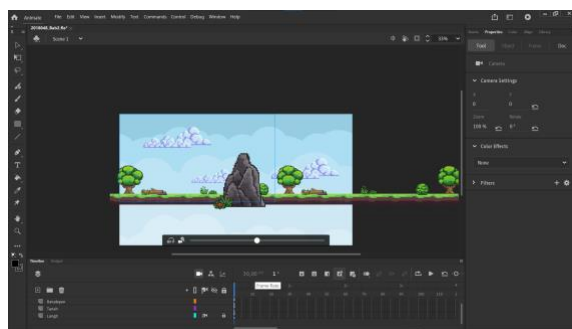
Gambar 2.7 Tampilan efek batu bayangan gelap

8. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri. Kemudian Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth, 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).



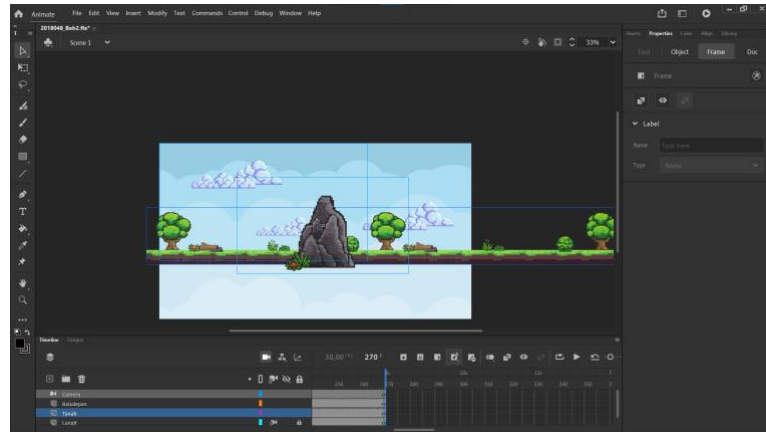
Gambar 2.8 Tampilan layer depth

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



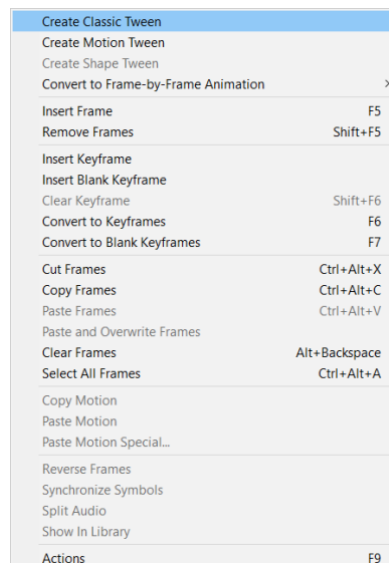
Gambar 2.9 Tampilan layer Batudepan

10. Block frame pada semua layer di di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe. Pada Frame ke 215. Gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera



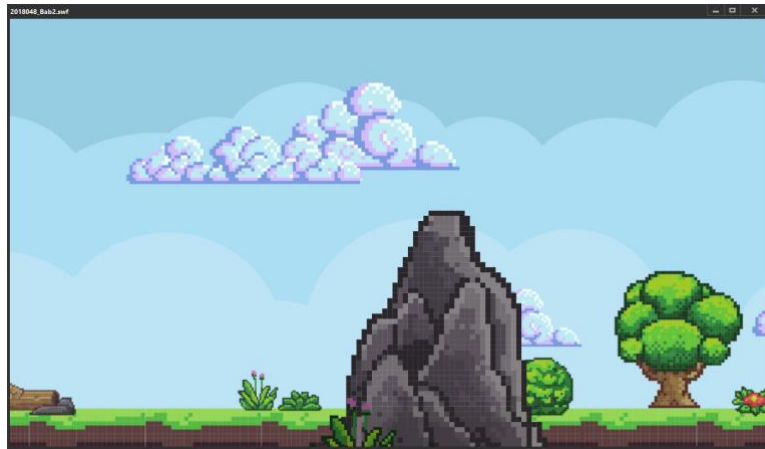
Gambar 2.10 Tampilan geser kamera

11. Klik frame mana saja di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.11 Tampilan create classic tween

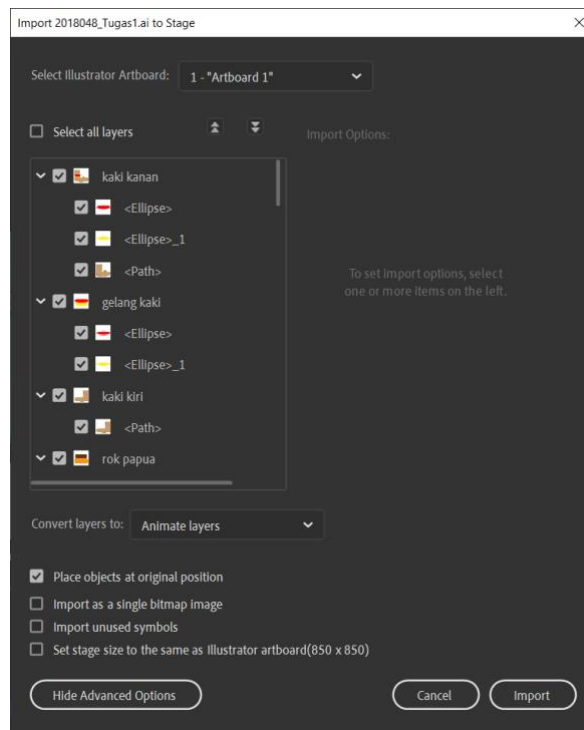
12. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.12 Tampilan menjalankan animasi

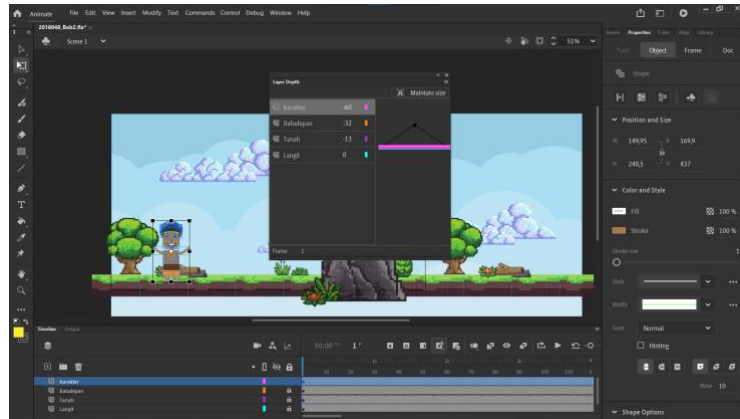
B. *Layer Parenting*

1. Buat new layer, ganti nama menjadi 'Karakter' dan letakkan diatas layer 'Tanah'. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama '2018048_Bab2.ai' lalu klik Open. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.



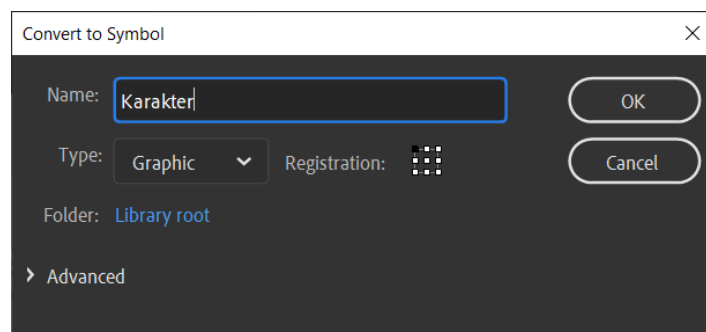
Gambar 2.13 Tampilan import to stage karakter

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



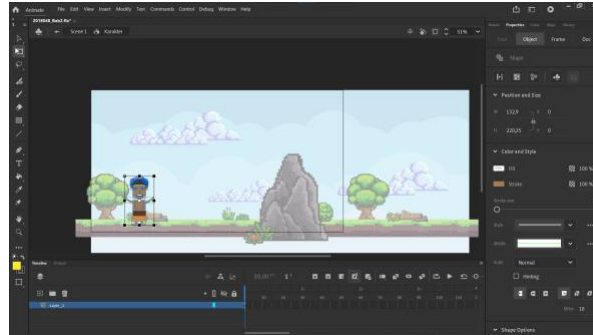
Gambar 2.14 Tampiln Layer Depth

3. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



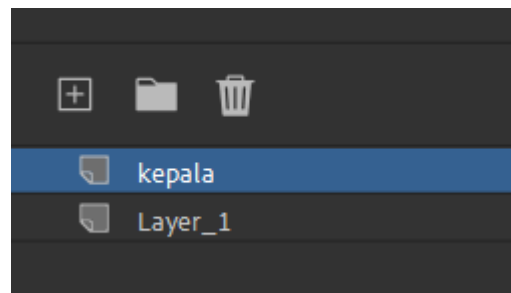
Gambar 2.15 Tampilan convert to symbol

- 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.



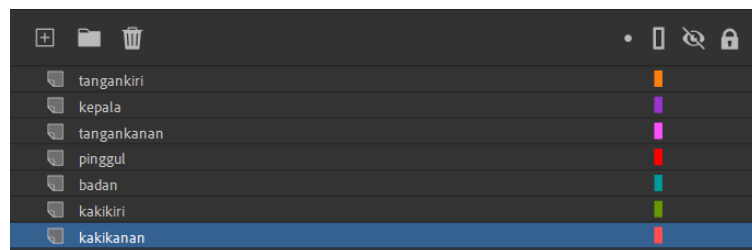
Gambar 2.16 Tampilan memisah bagian badan karakter

- Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X. Buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V.



Gambar 2.17 Tampilan cut kepala

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



Gambar 2.18 Tampilan hasil memisah semua bagian badan

7. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



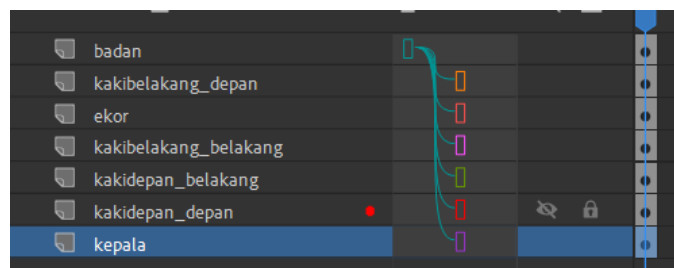
Gambar 2.19 Tampilan Convert to symbol

8. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya, Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar.



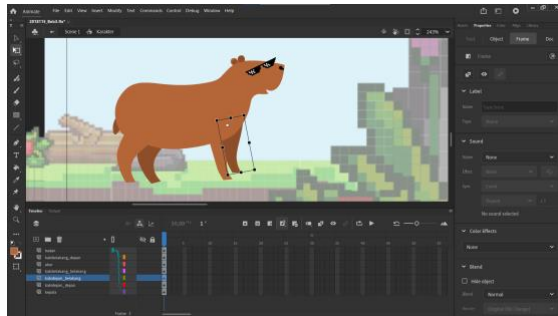
Gambar 2.20 Tampilan menggeser titik putar karakter

9. 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.



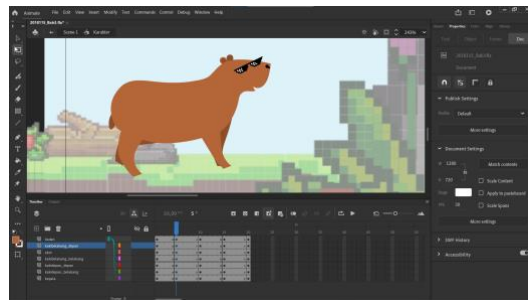
Gambar 2.21 Tampilan Parenting View

10. Ubah pose karakter seperti dibawah ini, di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



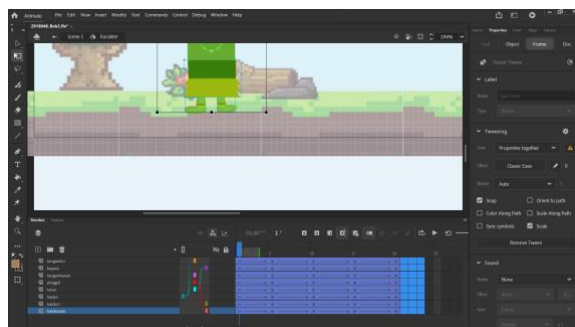
Gambar 2.22 Tampilan mengubah Pose Karakter

11. Blok di Frame 20 semua layer, klik kanan Insert Keyframe. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini, lakukan hal yang sama pada frame 10,15 sehingga mendapatkan efek seolah olah karakter berjalan.



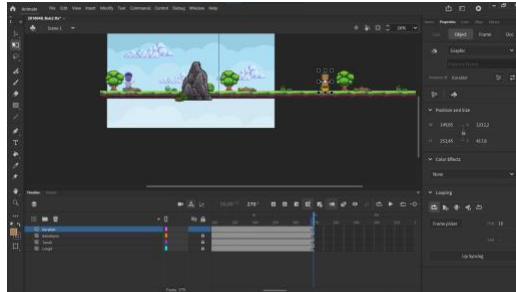
Gambar 2.23 Tampilan mengubah pose karakter di tiap frame

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



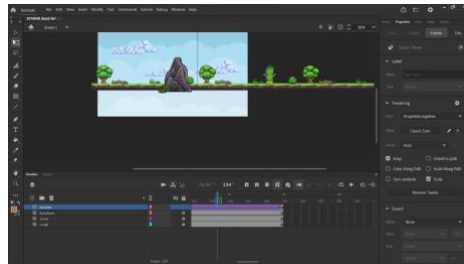
Gambar 2.24 Tampilan create classic tween

13. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Karakter' kemudian pilih Insert Keyframe. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



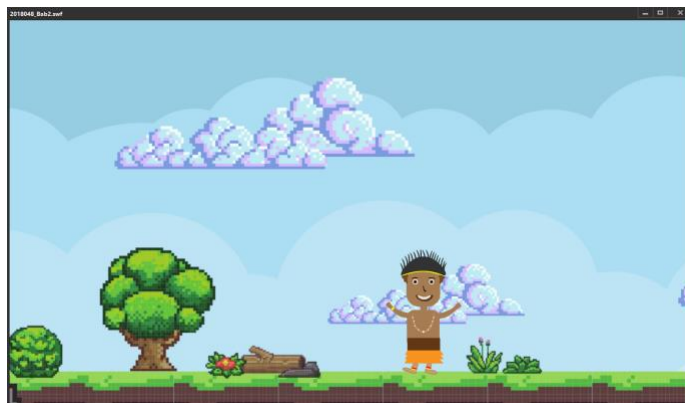
Gambar 2.25 Tampilan mengubah posisi karakter

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



Gambar 2.26 Tampilan create classic tween

15. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.27 Tampilan menjalankan animasi