



TUGAS PERTEMUAN: 2

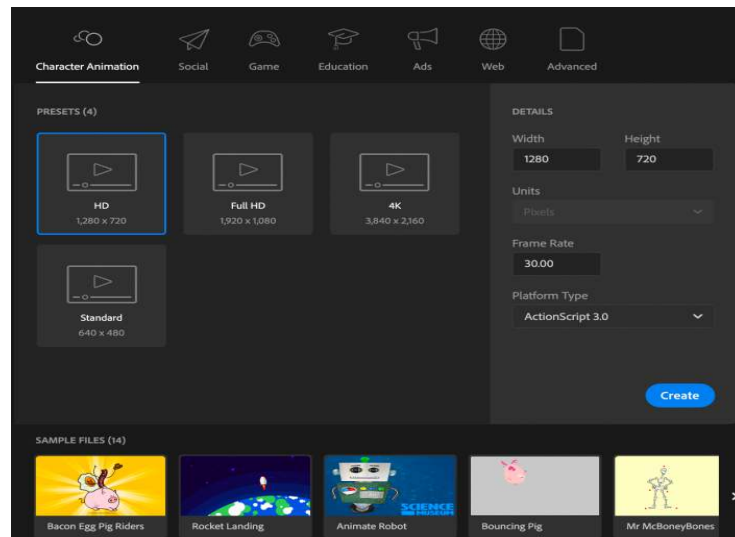
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118100
Nama	:	Moch Arif Rochmanullah
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	RIFAL RIFQI RHOMADON (2218106)
Baju Adat	:	Baju adat bili'u dan paluwata (Gorontalo-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Pakaian Adat Gorontalo Kartun - GALERI NUSANTARA (galery-nusantara.blogspot.com)

1.2 Tugas 1 :

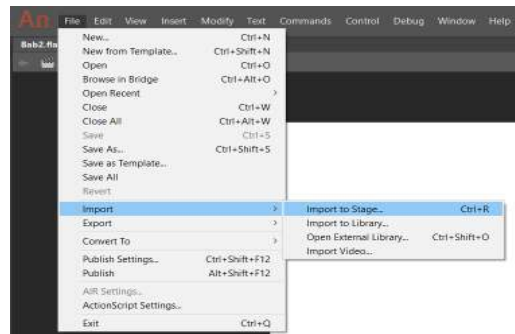
A. Camera Movement

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

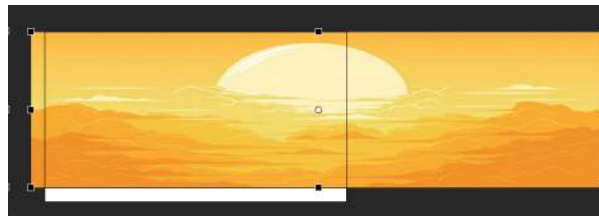




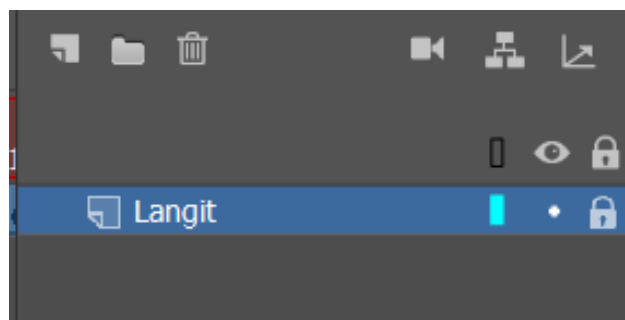
2. Klik File, pilih import > import to stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar Bernama 'langit.jpg' lalu klik open.



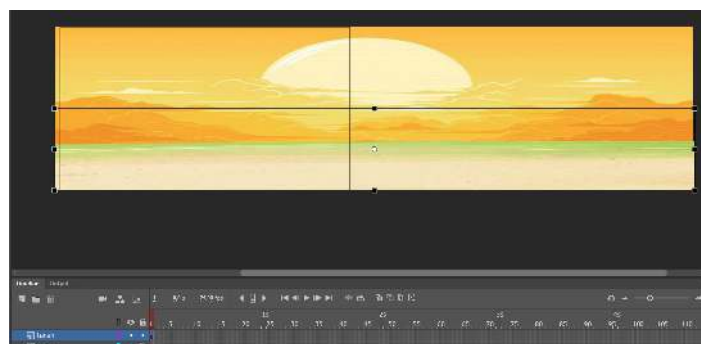
3. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan free transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol shift agar ukuran Panjang dan lebar sama.



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

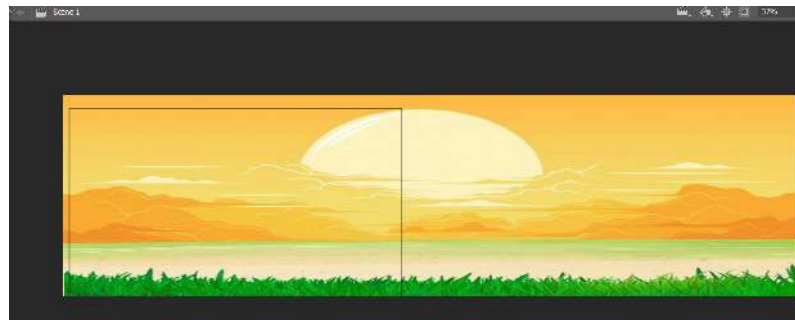


5. Klik pada layer 'tanah' lalu import gambar tanah dan sesuaikan gambar tersebut

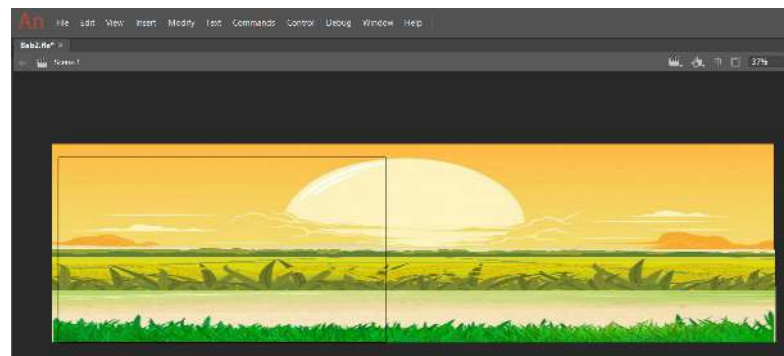




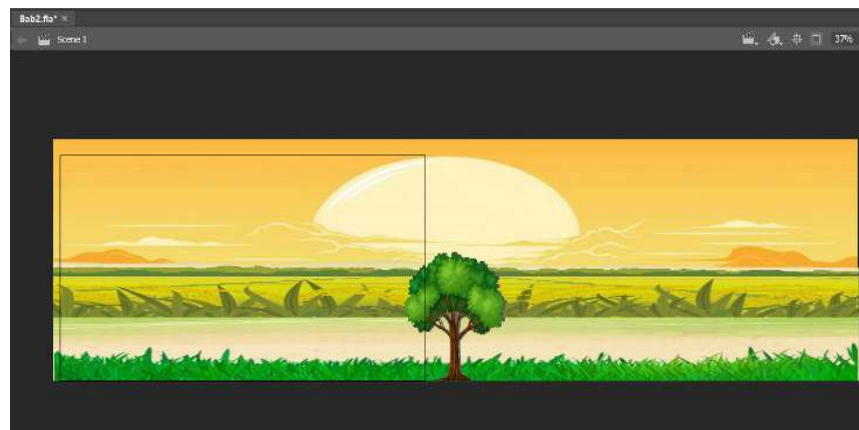
6. buat layer baru dengan nama 'rumput', lalu letakkan layer tersebut diatas layer tanah, import gambar rumput dan sesuaikan gambar



7. buat layer baru dengan nama 'sawah', lalu letakkan layer tersebut diatas layer tanah, import gambar rumput dan sesuaikan gambar

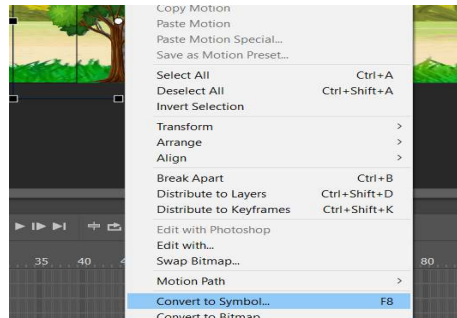


8. buat layer baru dengan nama 'pohon', import gambar pohon dan taruh gambar di tengah

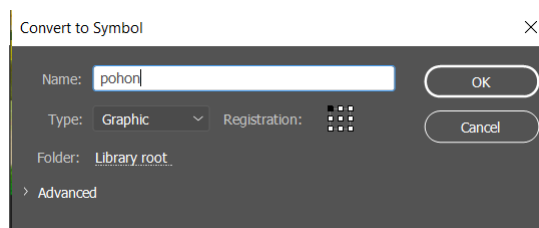




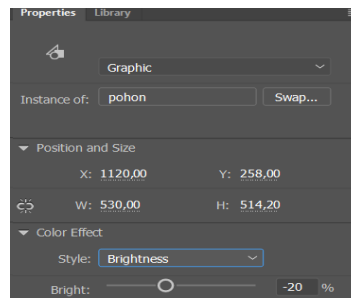
9. Klik kanan ‘pohon’ tersebut lalu pilih Convert To Symbol



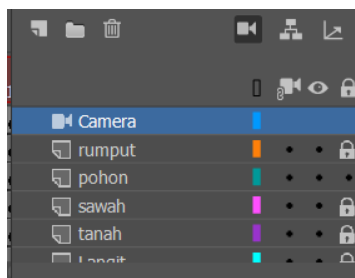
10. Ganti namanya menjadi ‘Pohon’ dan typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



11. 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

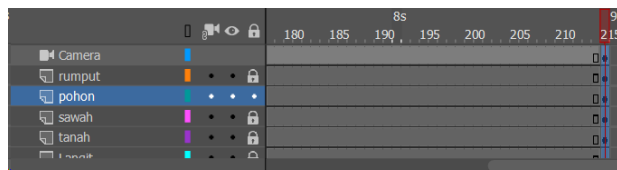


12. Klik icon camera maka layer camera akan muncul di atas sendiri.

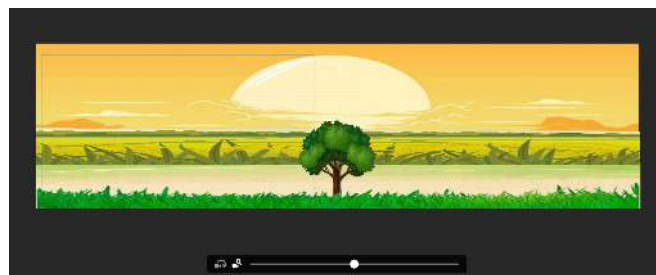




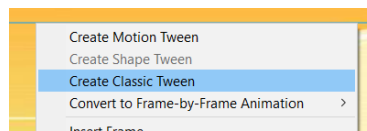
13. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih insert keyframe.



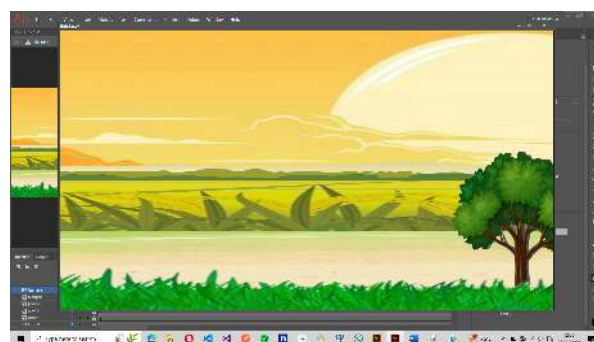
14. Pada frame ke 215 gunakan camera tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman , tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan shift, maka object-object tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



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



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



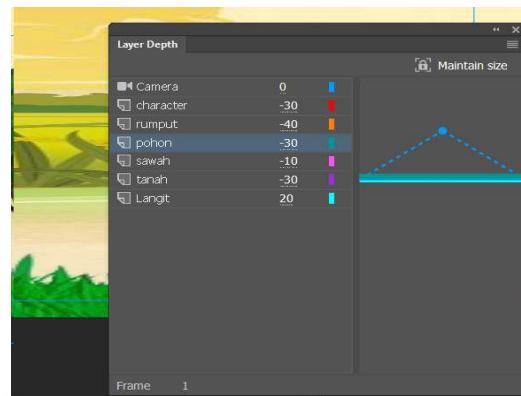


B. Layer Parenting

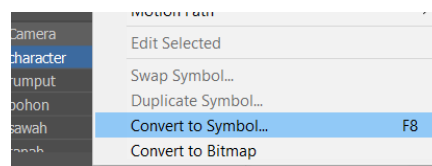
17. Klik file, pilih import > import to stage dan pilih file dengan nama 'karkter.ai' lalu klik Open.



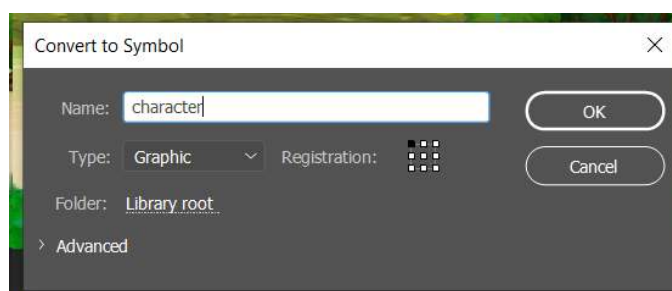
18. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar



19. Klik frame 1 layer 'kataakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih convert to symbol.



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

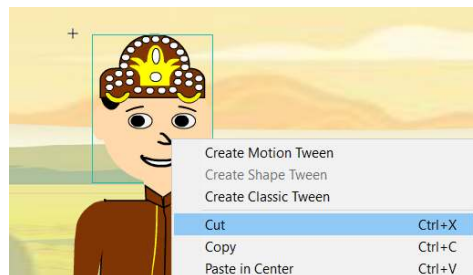




21. Double klik karakter tersebut , disini kita kan membuat animasi pergerakan karakter tersebut dan memisahkan perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



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

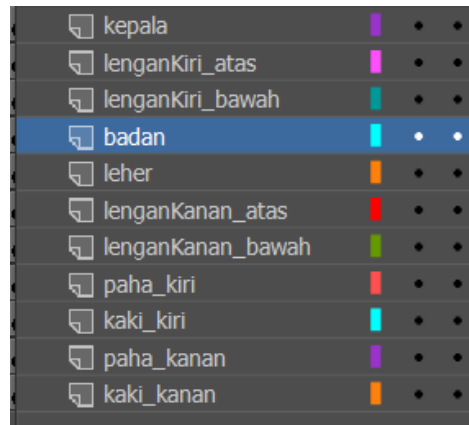


23. Buat layer baru dan beri nama 'kepala' untuk menampung object gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in place atau dengan shortcut ctrl+shift+v.

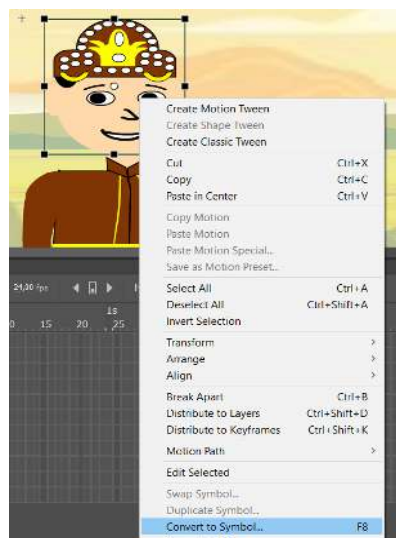




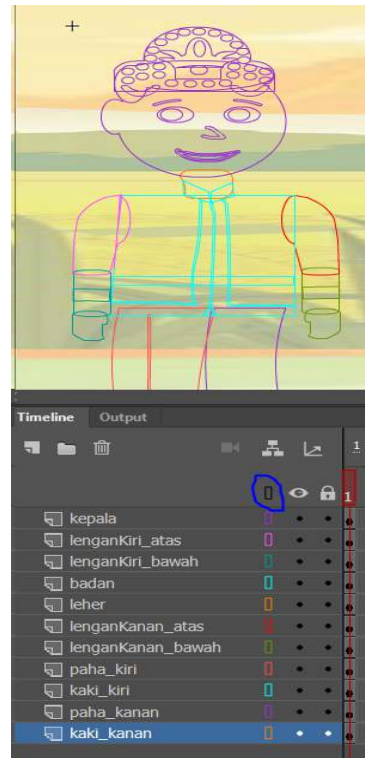
24. Lakukan hal yang sama berulang kali sehingga bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



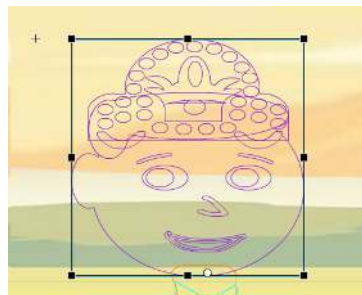
25. Klik kanan object kepala, pilih convert to symbol, isikan dan ubah type menjadi graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



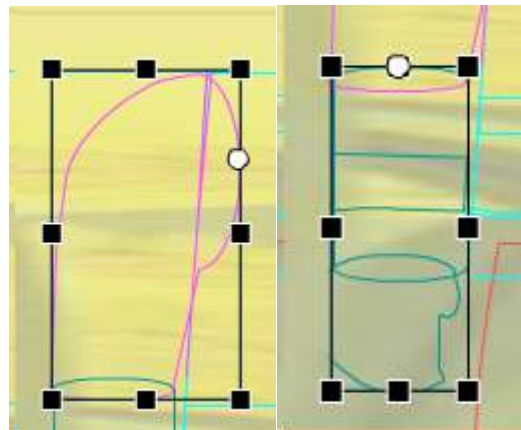
26. Klik show all layers as outlet, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran yang seharusnya



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

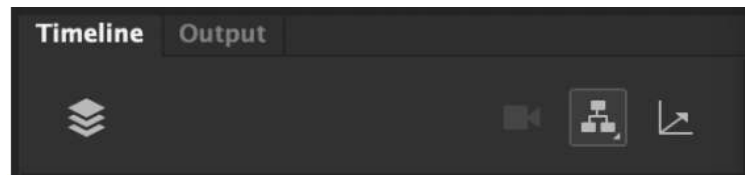


28. Titik putar lengankiri_atas, lengankanan_atas, lengankiri_bawah, dan lengankanan_bawah. Ulangi proses tersebut pada layer-layer diatas.

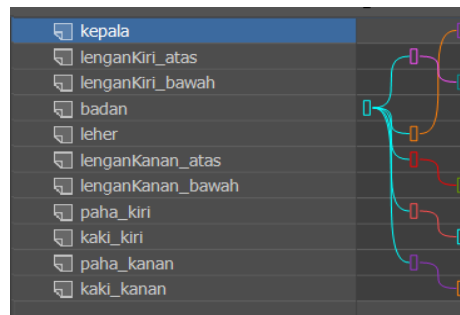




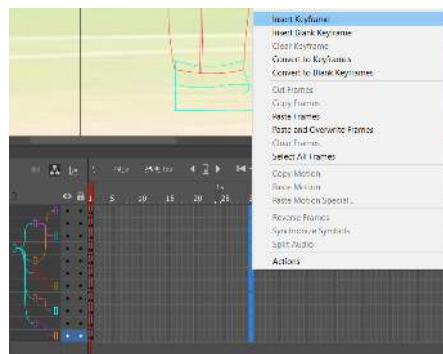
29. Klik show parenting view.



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



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

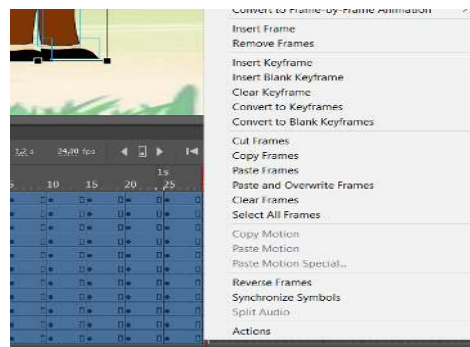




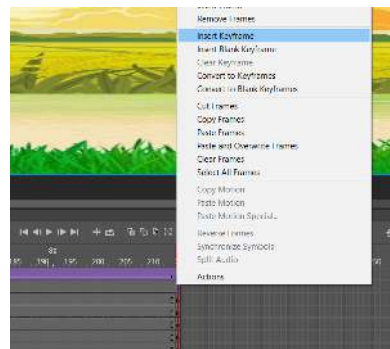
32. Block di frame 5 semua layer, kemudian insert keyframe. Kemudian ubah Gerakan karakter seperti gambar dibawah ini. Ulangi dan lakukan Gerakan yang berbeda pada frame 5,10,15,20,25.



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

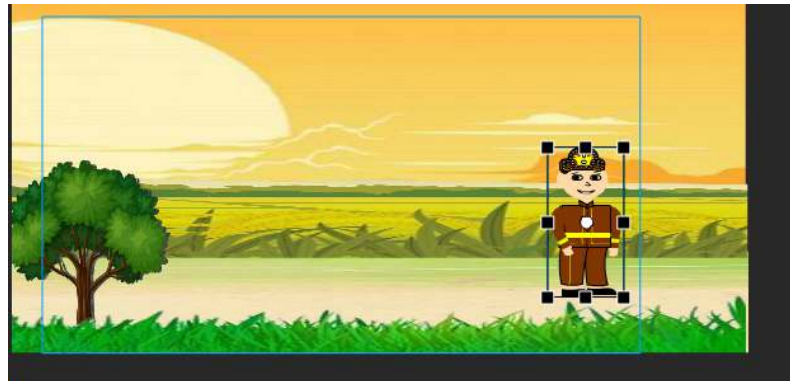


34. Kembali ke scene 1, kemudian klik kanan frame 215 pada layer 'karakter' kemudian pilih insert keyframe

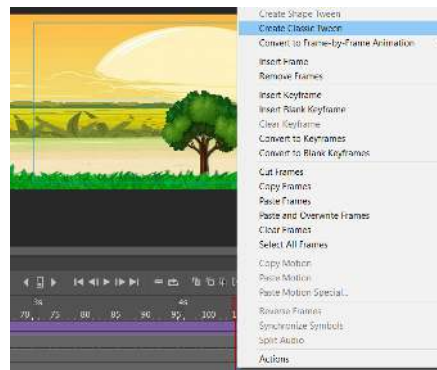




35. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan (usahakan dalam satu lingkup kamera).



36. Klik kanan antara frame 1 sampai 215 di layer 'karakter', kemudian pilih create classic tween.



37. Tekan ctrl+enter untuk melihat hasil animasi.

