



TUGAS PERTEMUAN: 2

Camera Movement & Layer Parenting

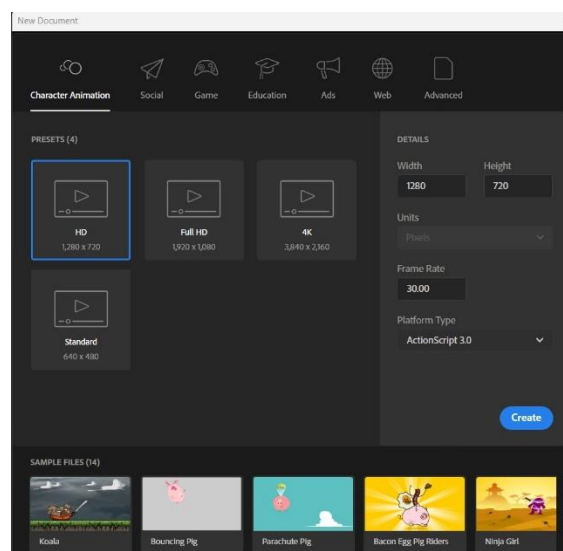
NIM	:	2118029
Nama	:	Mohammad Arvin Manda Aradhana
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	King Baba (Kalimantan Barat)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-Adat-Kalimantan-Barat-1-tak-terlihat.png?width=450&quality=90

1.1 Tugas 1 :

Buat langkah-langkah Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter

A. Membuat dokumen baru

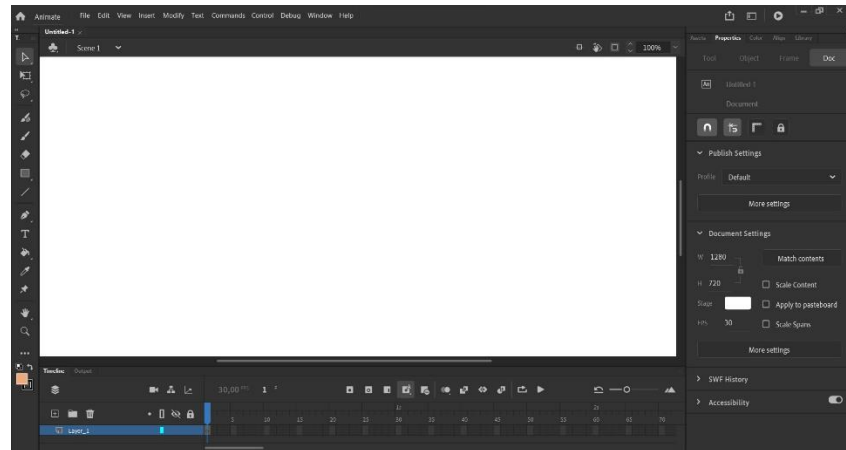
1. Buka adobe animate lalu pilih preset HD, kemudian atur width dan heightnya seperti gambar dibawah :



Gambar 2.1 New document

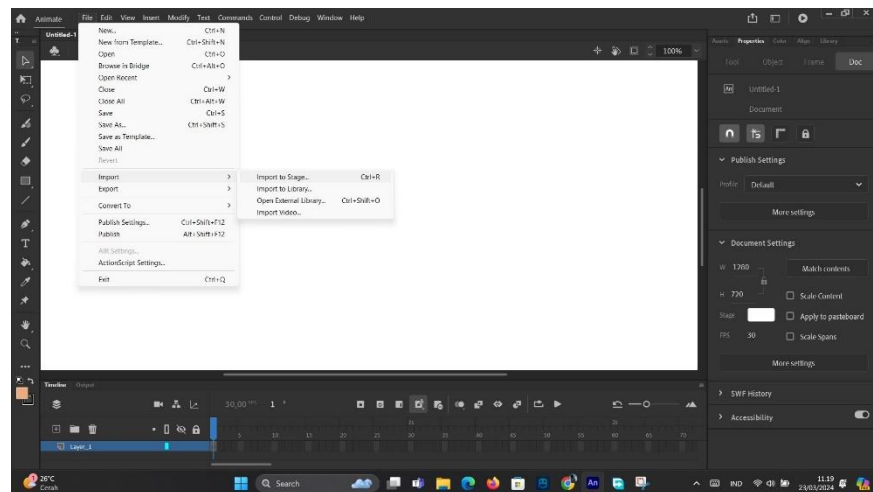


2. Tampilan halaman adobe animate



Gambar 2.2 halaman adobe animate

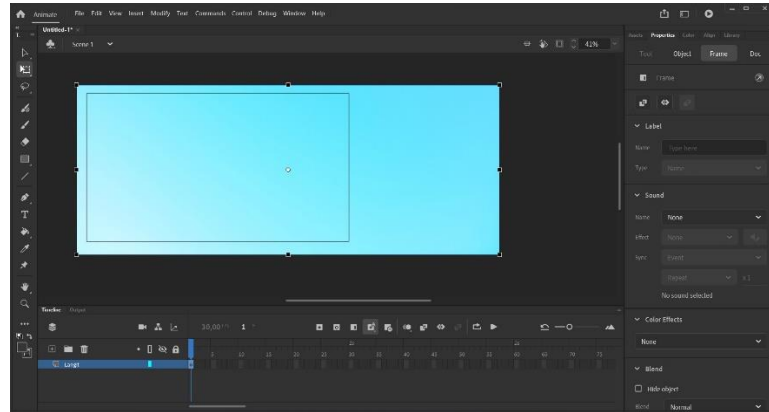
3. Buka File, lalu pilih Import > Import to Stage untuk memasukkan gambar. Pilih berkas dengan nama 'Langit.png' dan klik buka.



Gambar 2.3 Mengimport gambar

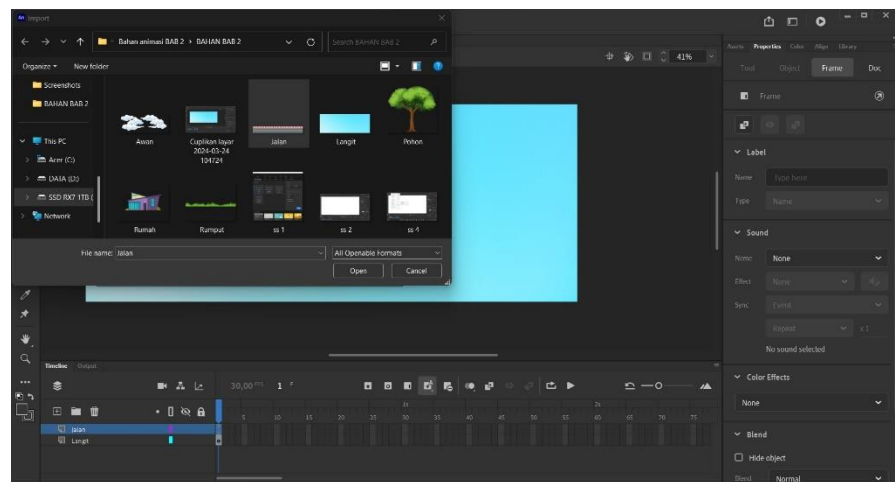


- Gunakan Free Transform Tool (Q) untuk menyesuaikan ukuran latar belakang langit dengan ukuran bingkai. Saat menyesuaikan ukuran gambar, tahan tombol Shift agar proporsi panjang dan lebar tetap terjaga.



Gambar 2.4 Mengimport gambar langit

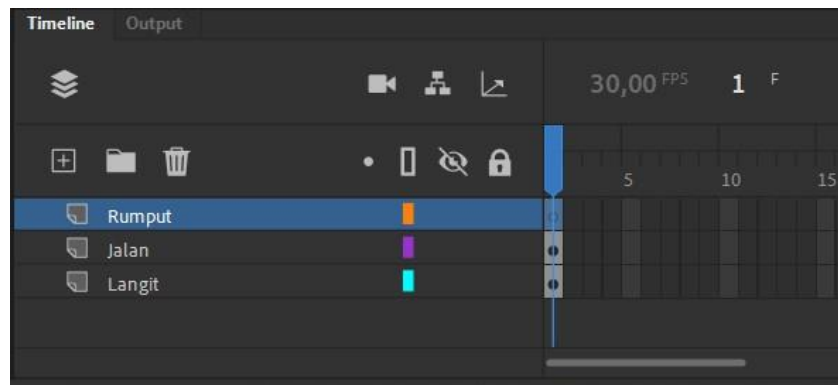
- Klik pada opsi File, kemudian pilih Import > Import to Stage. Setelah itu, cari dan pilih berkas gambar yang bernama 'Jalan.png', dan klik tombol Open.



Gambar 2.5 Mengimport gambar jalan

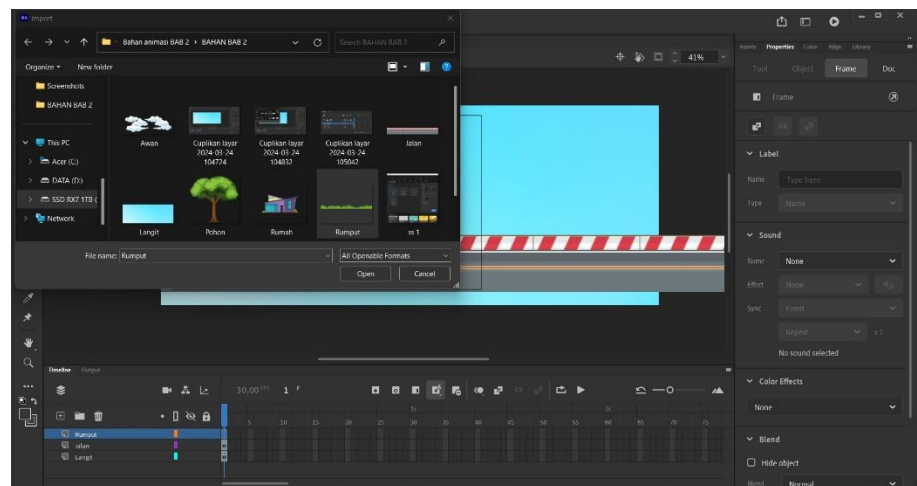


6. Tambahkan layer baru dan ganti namanya menjadi 'Rumput', lalu seret dan letakkan di bawah layer 'Jalan'.



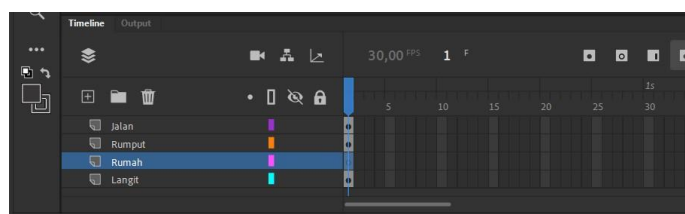
Gambar 2.6 Menambahkan layer rumput

7. Masukkan berkas gambar ke layer 'Rumput' dengan cara klik File, lalu pilih Import > Import to Stage. Selanjutnya, pilih gambar yang bernama 'Rumput.png' dan klik Open.



Gambar 2.7 Menambahkan gambar rumput

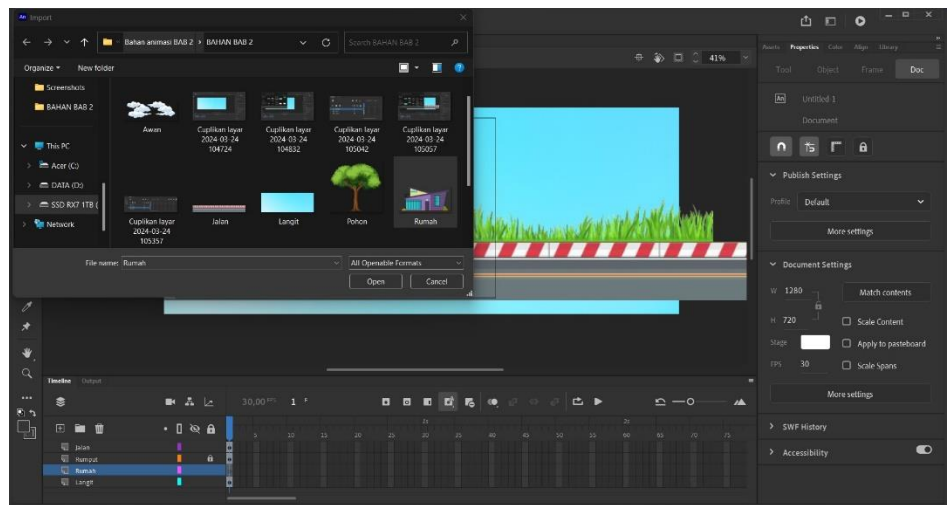
8. Buatlah layer baru dan ubah namanya menjadi 'Rumah', lalu susun layer tersebut di bawah layer 'Rumput'.



Gambar 2.8 Menambahkan layer rumah



9. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar dengan nama 'Rumah.png' lalu klik Open.



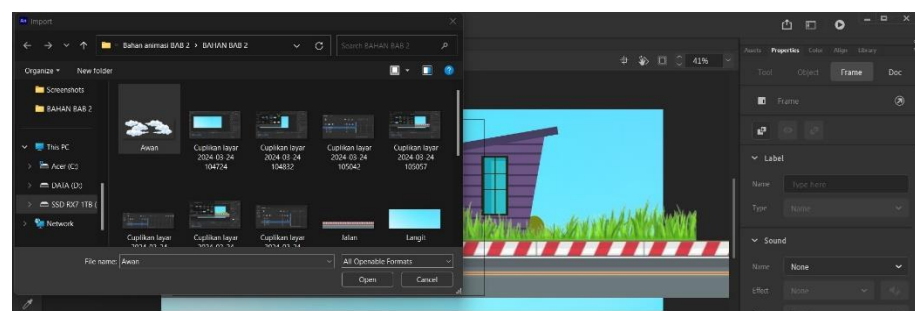
Gambar 2.9 Menambahkan gambar rumah

10. Buat new layer, ganti namanya menjadi 'Awan' dan letakkan layer tersebut dibawah layer 'Rumah'.



Gambar 2.9 Menambahkan layer awan

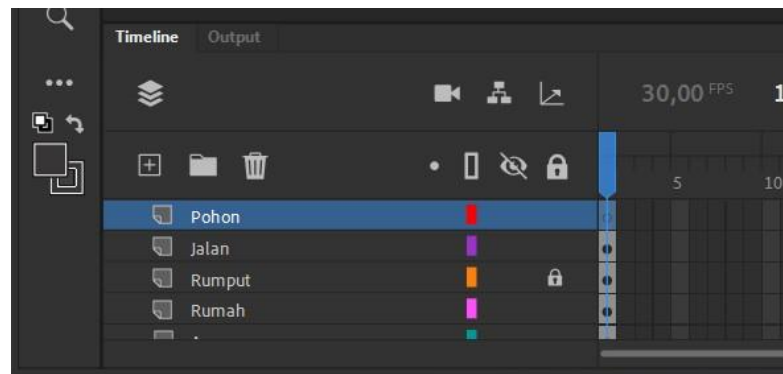
11. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar dengan nama 'awan.png' lalu klik Open. Pastikan sebelumnya sudah klik di frame 1 layer 'Awan'.



Gambar 2.11 Menambahkan gambar awan



12. Buat new layer, ganti nama menjadi ‘Pohon ’ dan letakkan diatas layer ‘Jalan’.



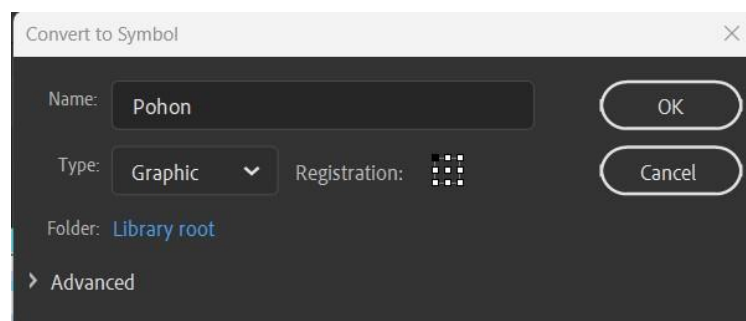
Gambar 2.12 Menambahkan layer pohon

13. Buka File, kemudian pilih Import > Import to Stage. Pilih gambar yang bernama ‘Pohon.png’ dan klik tombol Open.



Gambar 2.13 Menambahkan gambar pohon

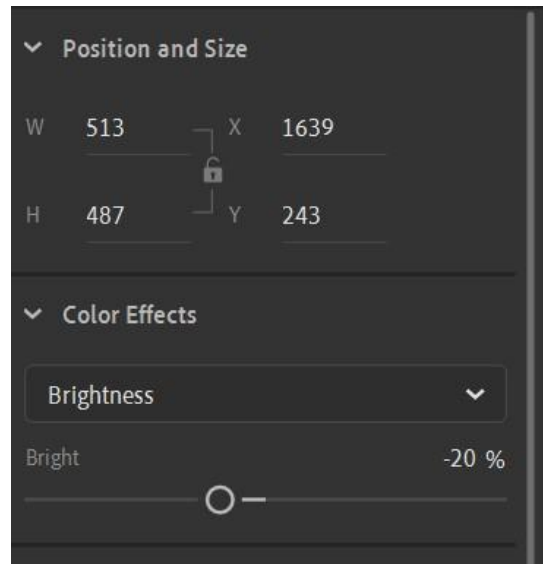
14. Klik kanan ‘Pohon’ tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.14 Convert to symbol pada gambar pohon

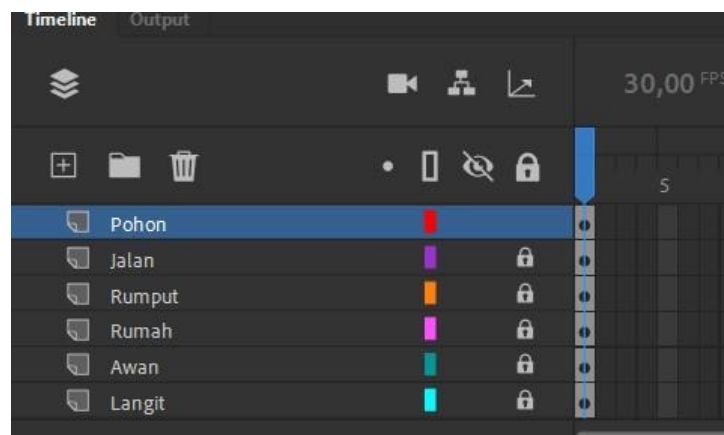


15. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%, agar tercipta gelap pada pohon.



Gambar 2.15 Mengubah color effects menjadi brightness

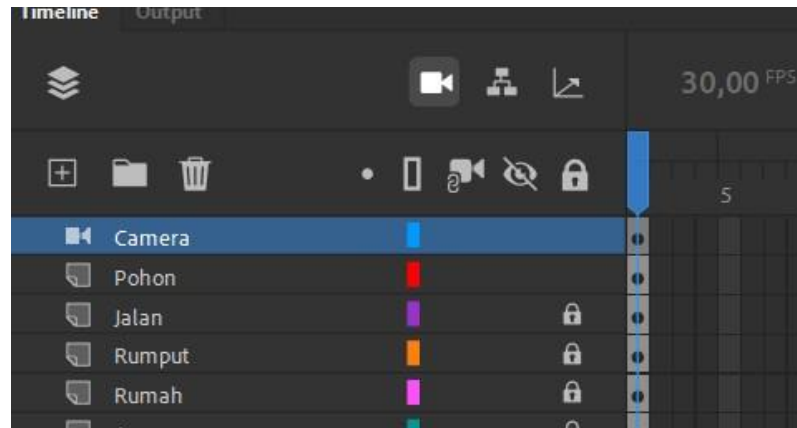
16. Kemudian Kunci Layer Langit, Awan, Rumah, Rumput dan Jalan, kecuali Layer Pohon



Gambar 2.16 Mengunci semua layer kecuali pohon

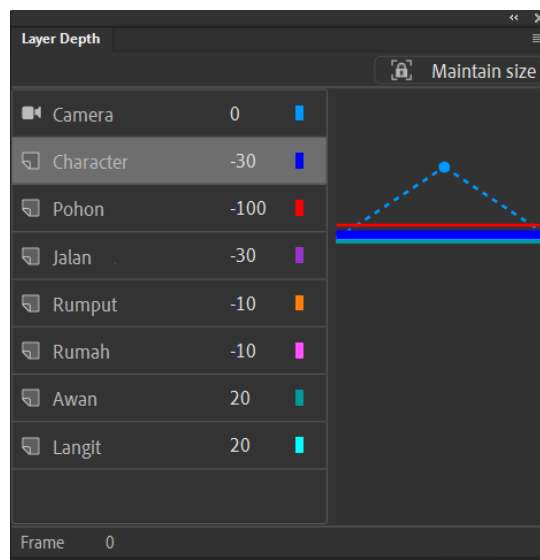


17. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



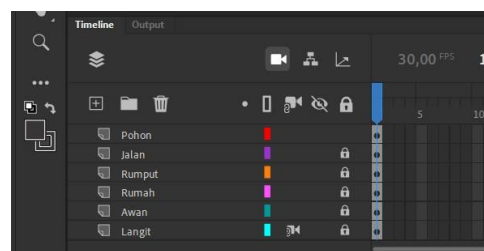
Gambar 2.17 Memunculkan layer kamera

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



Gambar 2.18 Tampilan layer depth

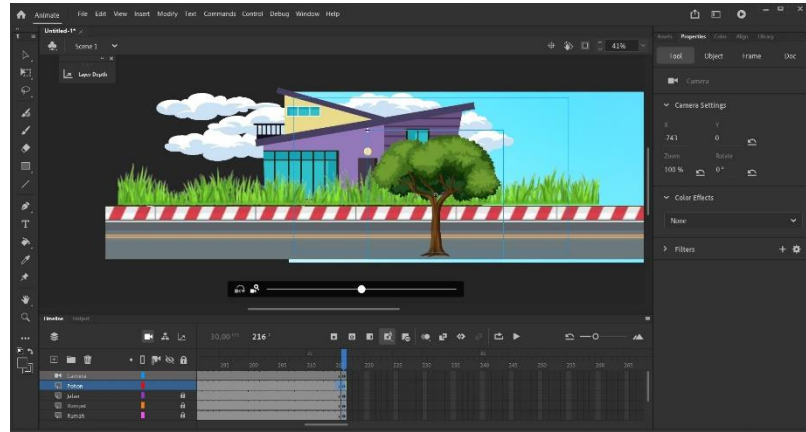
19. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



Gambar 2.19 Attech kamera



20. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe, kemudian Klik frame dimana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.20 Insert keyframe pada frame 215

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



Gambar 2.21 Hasil tampilan camera movement

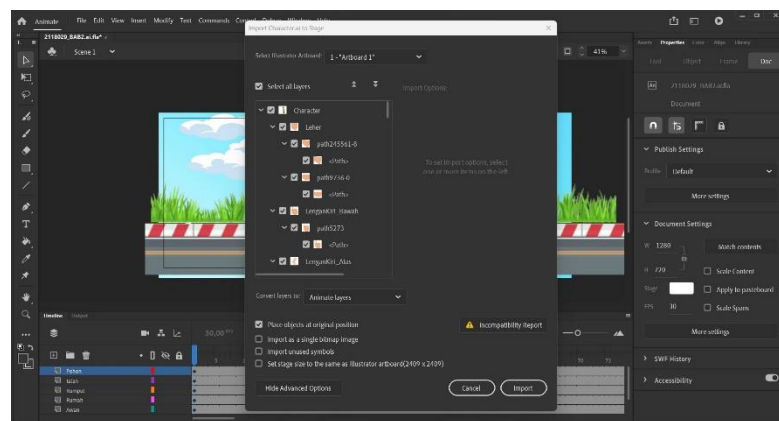


22. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Character.ai' lalu klik Open.



Gambar 2.22 Mengimport karakter

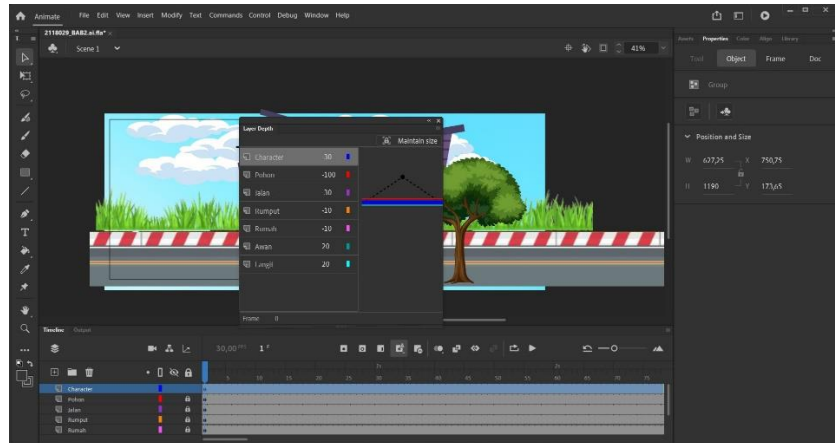
23. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.



Gambar 2.23 Import character to stage

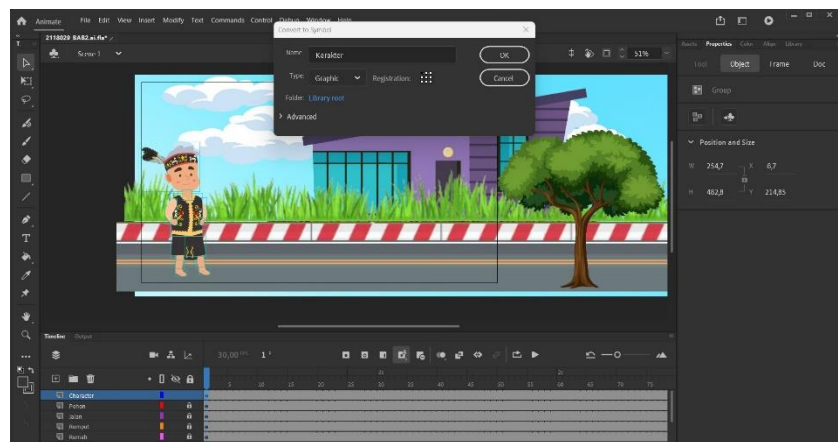


24. Buka jendela Layer Depth dengan mengklik menu Windows > Layer Depth. Sesuaikan nilai kedalaman (Depth) dari layer 'Karakter' dan atur ukuran karakter jika dianggap terlalu besar.



Gambar 2.24 Mengatur layer depth

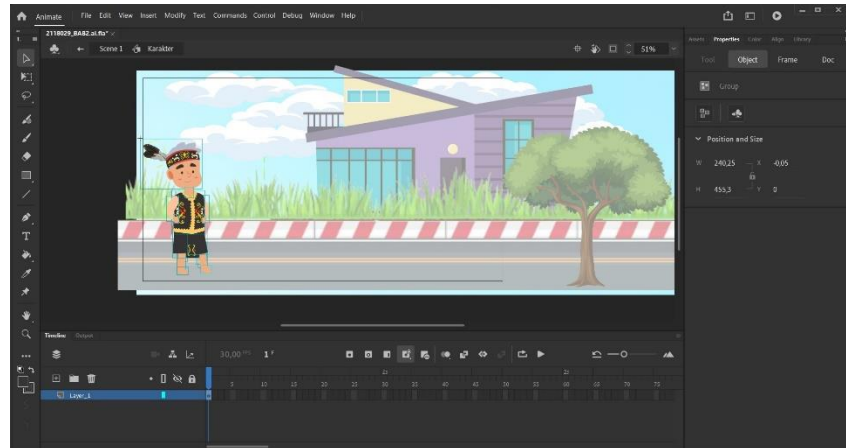
25. Pilih frame 1 di layer 'Karakter', lalu klik kanan pada gambar karakter tersebut, dan pilih opsi Convert to Symbol, ubah type nya menjadi graphic.



Gambar 2.25 Convert to symbol pada character

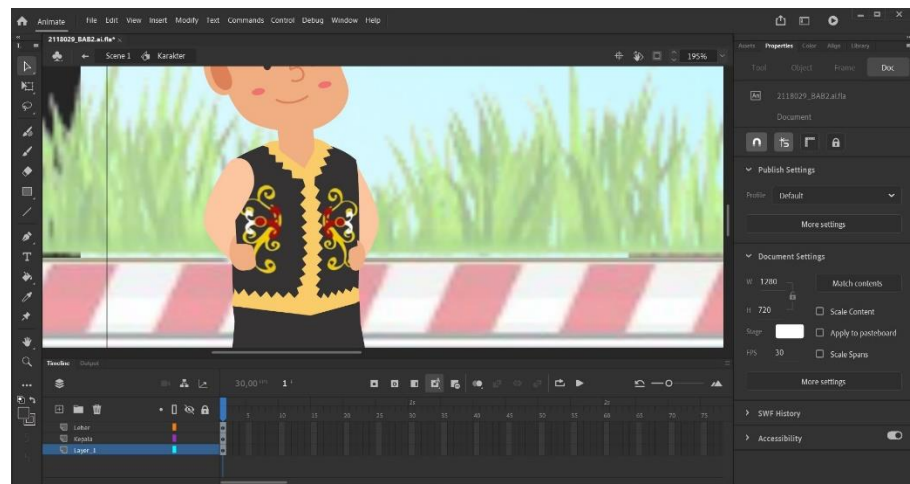


26. Lakukan double klik pada karakter tersebut. Di sini, kita akan membuat animasi untuk menggerakkan karakter dan membagi bagian-bagian tubuh karakter menjadi layer terpisah, sehingga setiap bagian tubuh memiliki satu layer dan Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X..



Gambar 2.26 Scene character

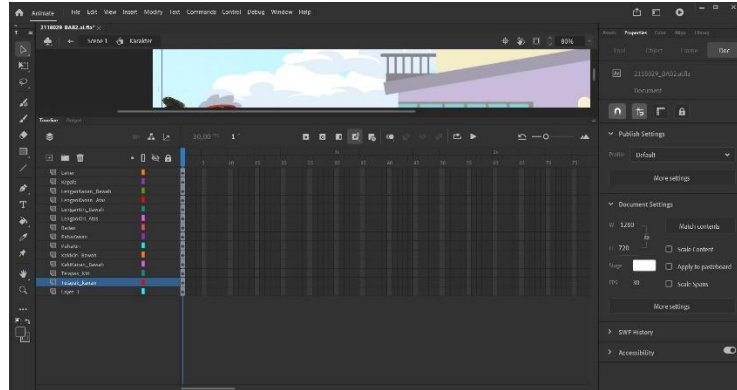
27. Lakukan juga pada bagian leher



Gambar 2.27 Memisahkan bagian tubuh leher



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



Gambar 2.28 Memisahkan seluruh bagian tubuh

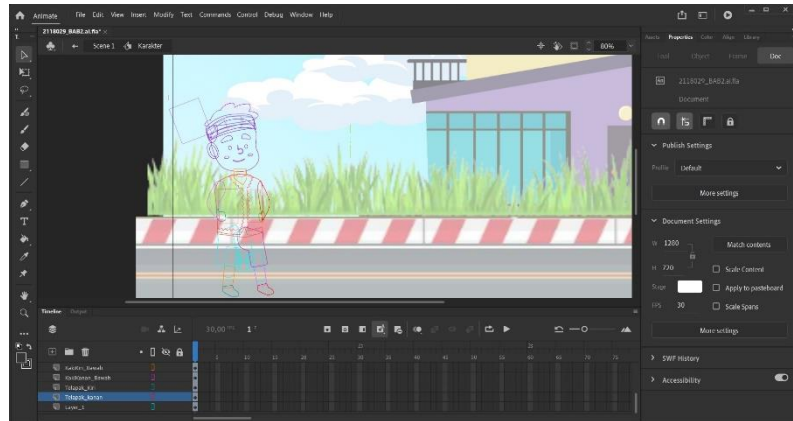
29. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.29 Convert to symbol bagian kepala



30. Aktifkan opsi Show All Layers as Outline untuk menampilkan karakter hanya sebagai garis tepi, ini akan memudahkan dalam menyesuaikan titik putar ke posisi yang tepat.



Gambar 2.30 Show All Layers as Outline

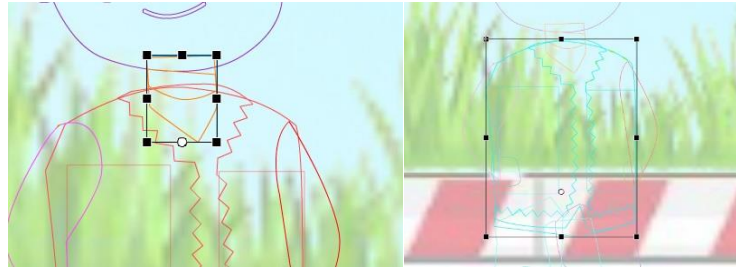
31. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 2.31 Menggeser titik putar pada bagian kepala

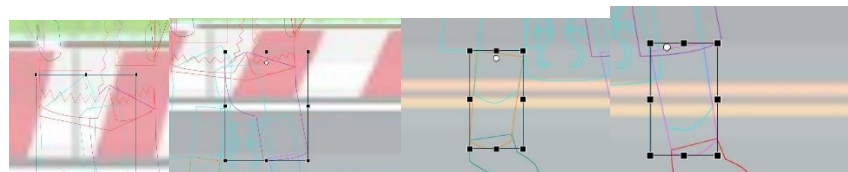


32. Titik putar leher dan badan



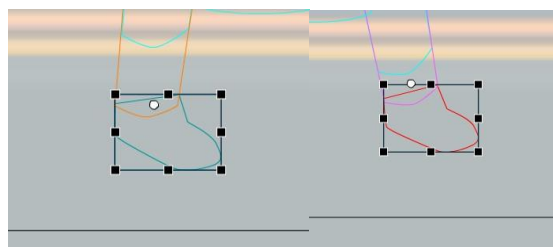
Gambar 2.32 Menggeser titik putar pada bagian leher dan badan

33. Titik pusat KakiKiri_Atas, KakiKanan_Atas, KakiKiri_Bawah, KakiKanan_Bawah.



Gambar 2.33 Menggeser titik putar pada bagian kakikanan dan bawah

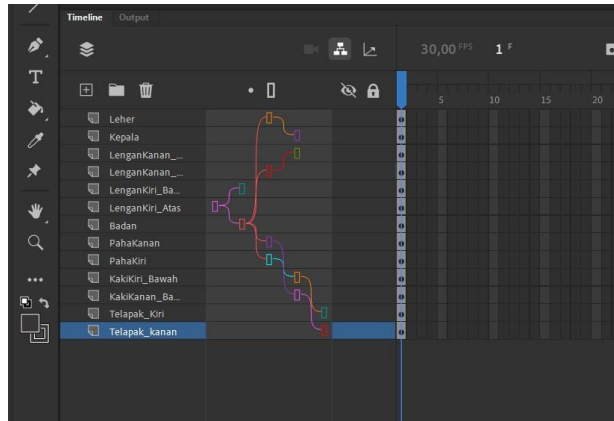
34. Titik pusat Telapak_Kanan dan Telapak_Kiri.



Gambar 2.34 Menggeser titik putar pada bagian kakikanan

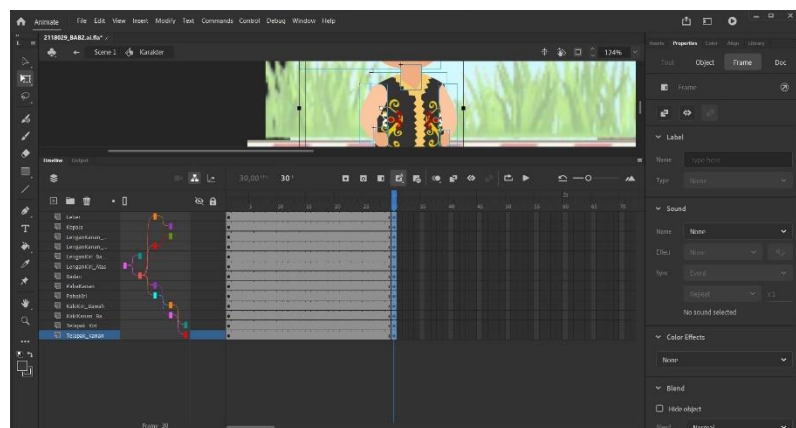


35. Gabungkan layer-layer tersebut dengan menarik kotak warna frame untuk menghubungkan bagian-bagian tubuh yang terpisah, mirip dengan contoh gambar di bawah ini.



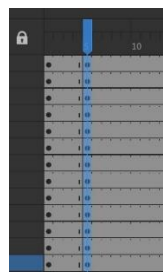
Gambar 2.35 Menggabungkan layer-layer

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



Gambar 2.36 Insert keyframe pada frame 30

37. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter nya.



Gambar 2.37 Insert keyframe pada frame 5

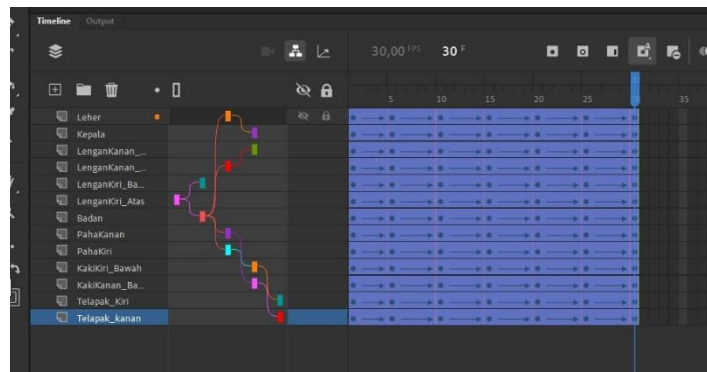


38. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20,25 dan ubah gerakan karakternya.



Gambar 2.38 Mengubah gerakan pada setiap frame

39. Pilih semua frame di setiap layer. Setelah itu, klik kanan dan pilih opsi Create Classic Tween.



Gambar 2.39 Create classic tween

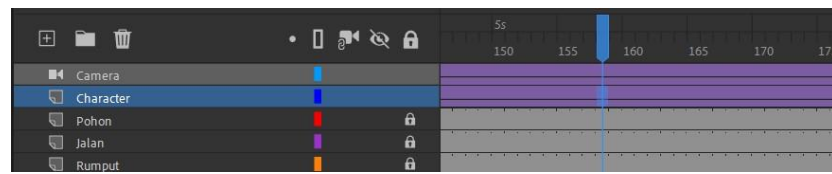
40. Kembali ke Scene 1, lalu klik kanan pada Frame 215 di layer 'Character' dan pilih Insert Keyframe dan ubah posisi karakternya ke bagian ujung pohon.



Gambar 2.40 Insert keyframe



41. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer ‘Charakter’, kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.41 Create classic tween pada layar character

42. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi



Gambar 2.41 Hasil tampilannya