



TUGAS PERTEMUAN: 2

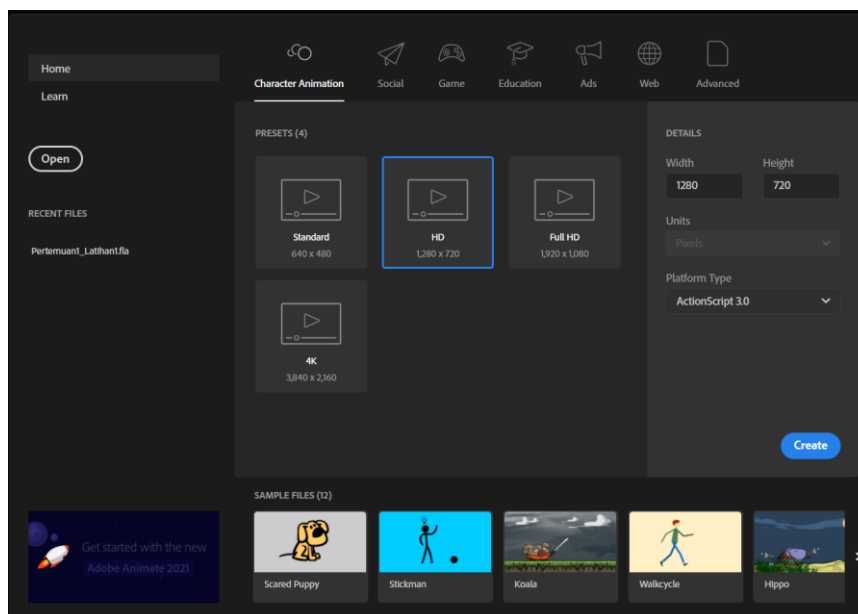
MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING PADA KARAKTER

NIM	:	2118064
Nama	:	Ilham Maulana Prasetyo
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Koto Gadang (Sumatera Barat)
Referensi	:	Link Referensi

2.1 Tugas 1 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

A. Camera Movement

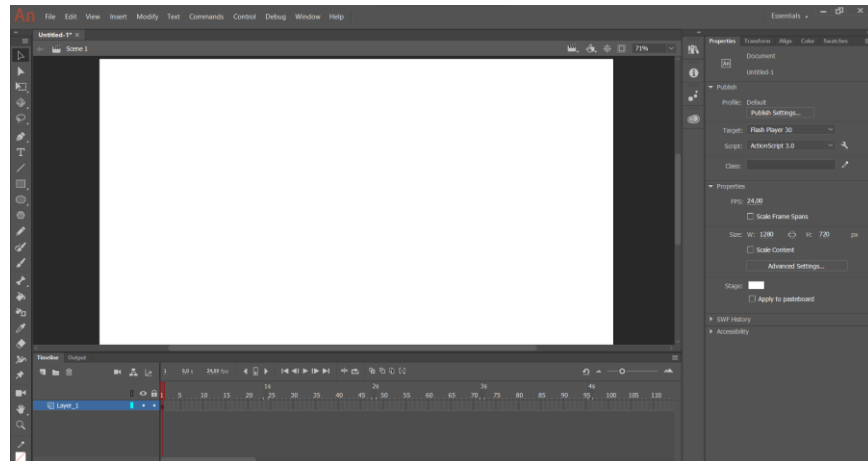
1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

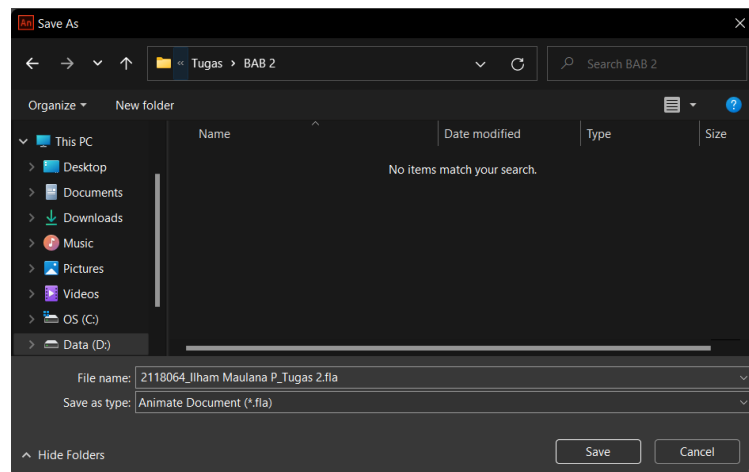


- Setelah itu, akan muncul halaman kerja seperti dibawah ini.



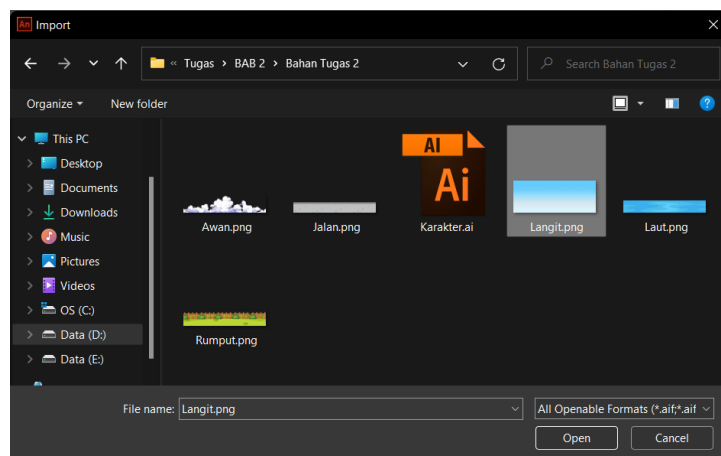
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja

- Kemudian Save As file dengan nama sesuai tugas.



Gambar 2.3 Menyimpan File

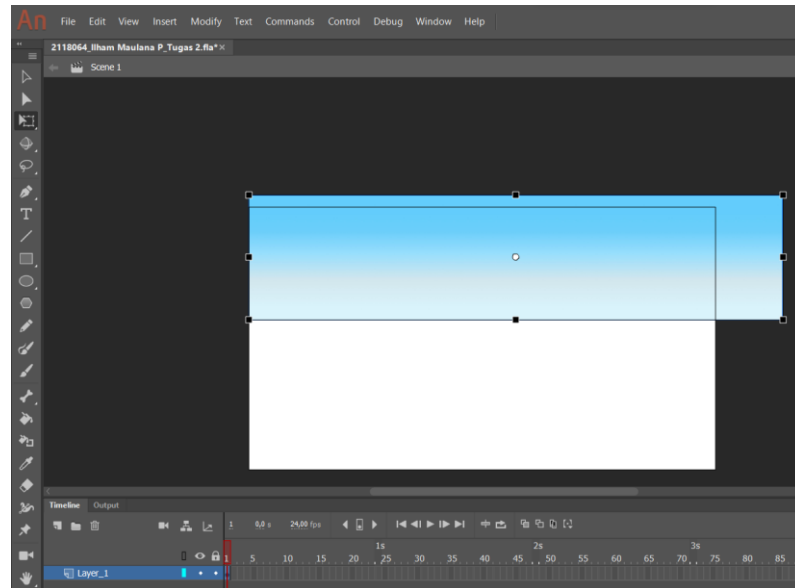
- Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik Open.



Gambar 2.4 Import Gambar Langit

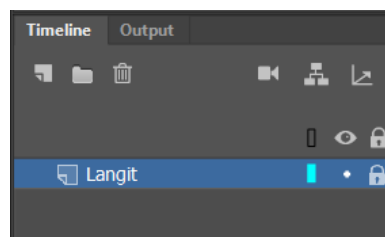


5. Sesuaikan ukuran gambar menggunakan Free Transform Tool (Q).



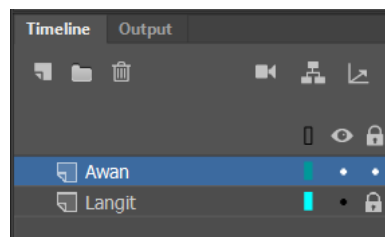
Gambar 2.5 Menyesuaikan Ukuran Gambar Langit

6. Ubah nama Layer_1 menjadi 'Langit' dan kunci Layer.



Gambar 2.6 Mengubah Nama Layer

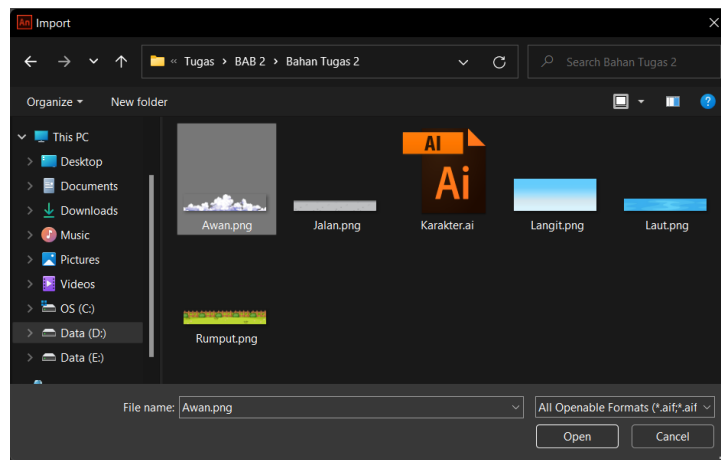
7. Kemudian buat layer baru dan ganti namanya menjadi 'Awan'.



Gambar 2.7 Membuat Layer Baru

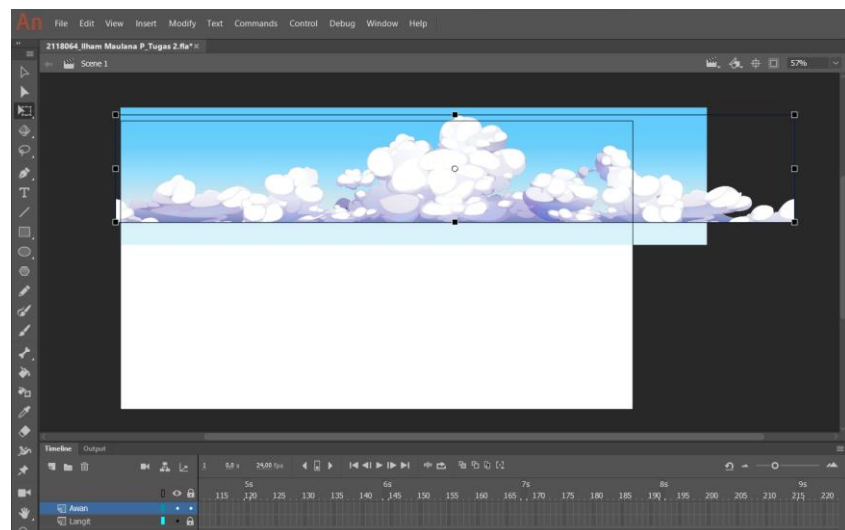


8. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'Awan.png', lalu klik Open.



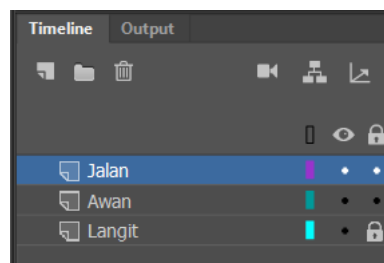
Gambar 2.8 Import Gambar Awan

9. Sesuaikan ukuran gambar menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.9 Menyesuaikan Ukuran Gambar Awan

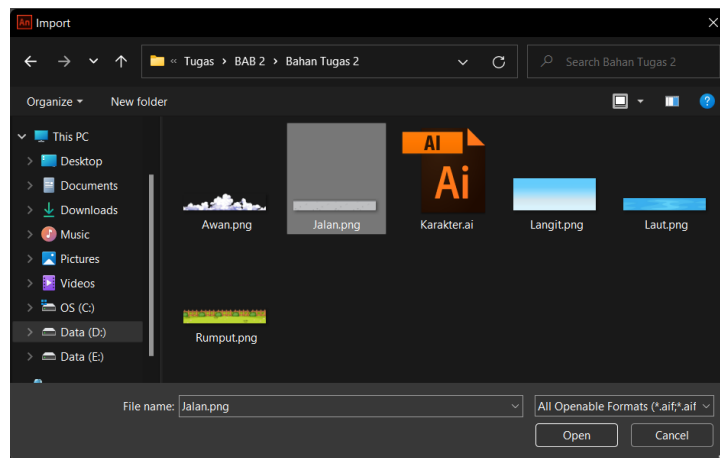
10. Kemudian buat layer baru dan ganti namanya menjadi 'Jalan'.



Gambar 2.10 Membuat Layer Baru

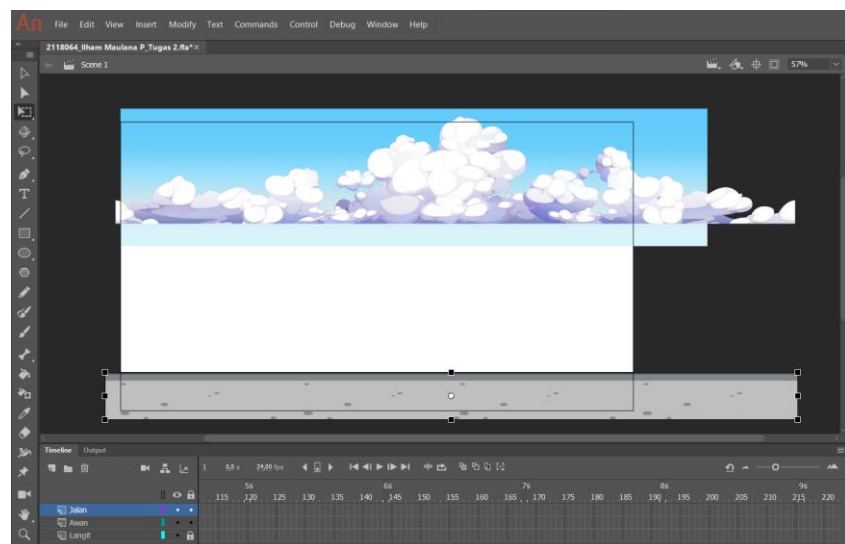


11. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama ‘Jalan.png’, lalu klik Open.



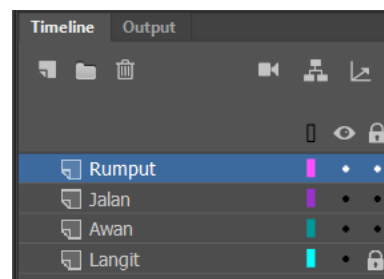
Gambar 2.11 Import Gambar Jalan

12. Sesuaikan ukuran gambar menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.12 Menyesuaikan Ukuran Gambar Jalan

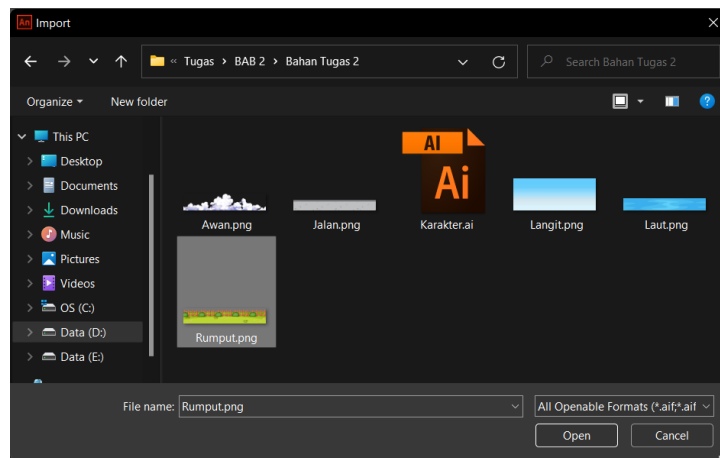
13. Kemudian buat layer baru dan ganti namanya menjadi ‘Rumput’.



Gambar 2.13 Membuat Layer Baru

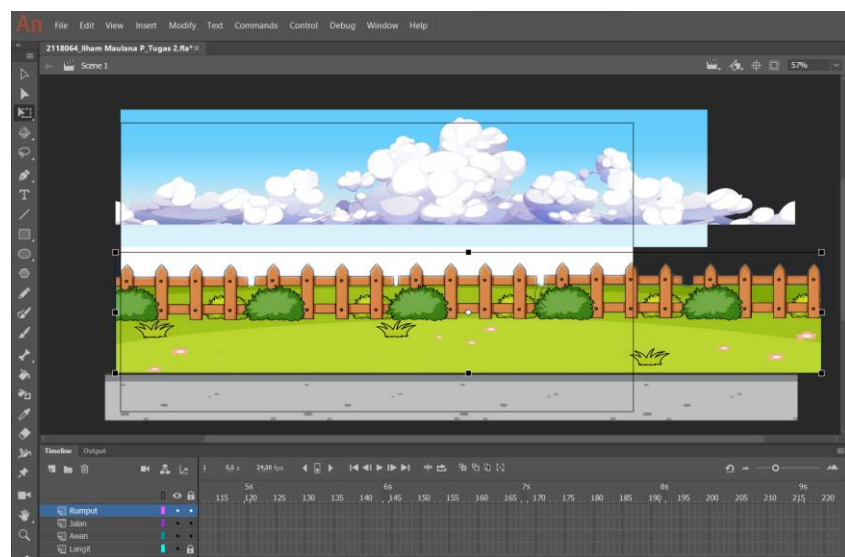


14. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'Rumput.png', lalu klik Open.



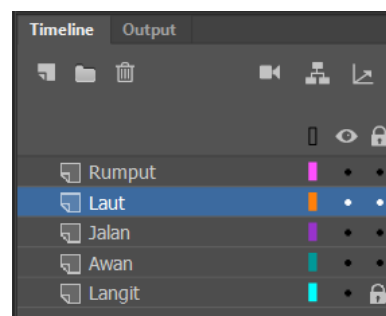
Gambar 2.14 Import Gambar Rumput

15. Sesuaikan ukuran gambar menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.15 Menyesuaikan Ukuran Gambar Rumput

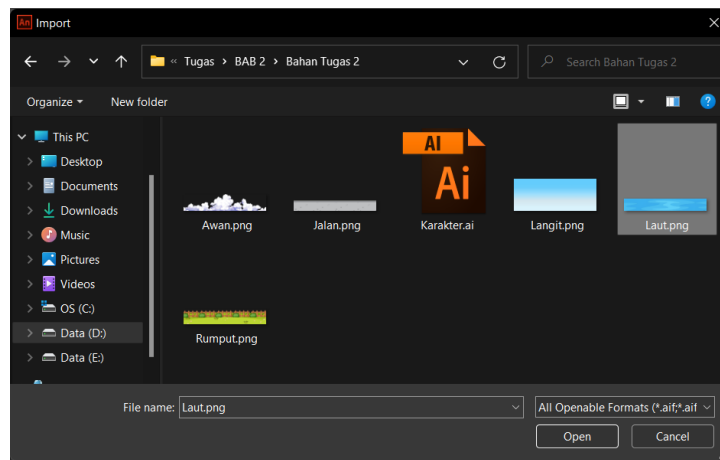
16. Kemudian buat layer baru dan ganti namanya menjadi Laut, geser dan letakkan dibawah layer 'Rumput'.



Gambar 2.16 Membuat Layer Baru

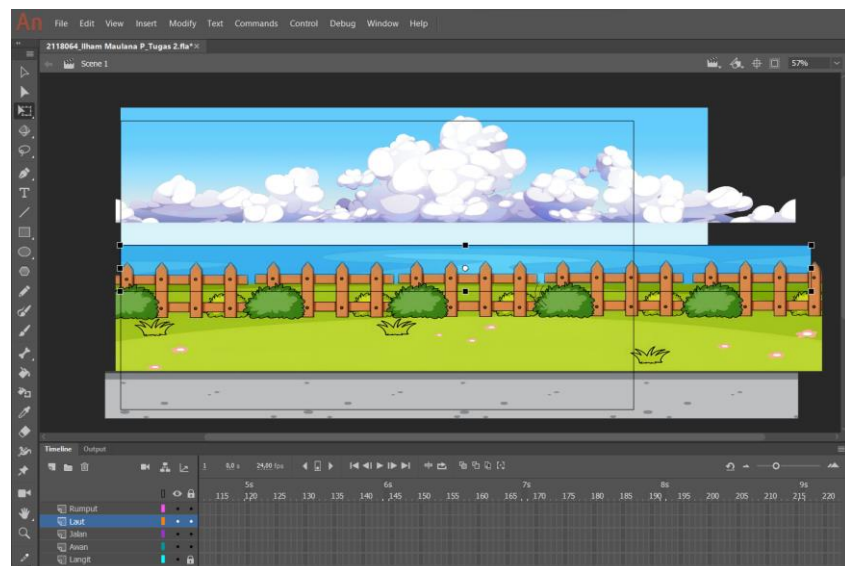


17. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'Laut.png', lalu klik Open.



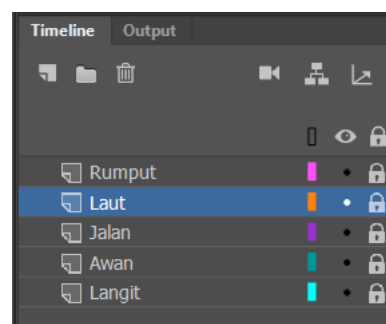
Gambar 2.17 Import Gambar Laut

18. Sesuaikan ukuran gambar menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.18 Menyesuaikan Ukuran Gambar Laut

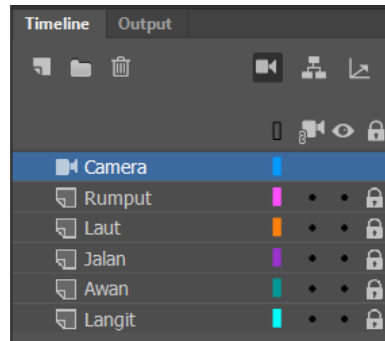
19. Kemudian kunci semua layer.



Gambar 2.19 Mengunci Semua Layer

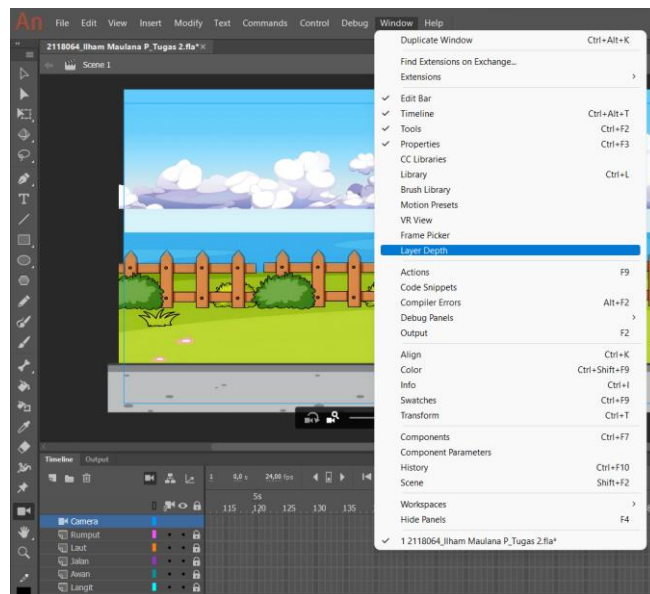


20. Klik Camera untuk menambahkan Layer Camera.



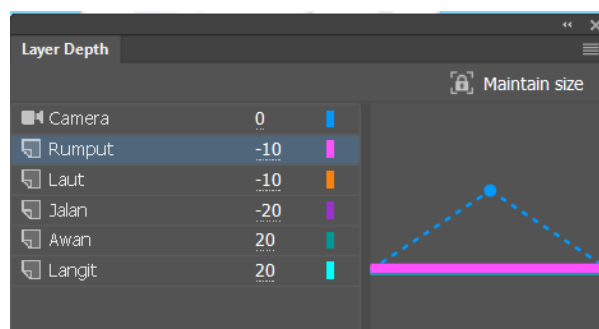
Gambar 2.20 Menambahkan Layer Camera

21. Klik menu Window di menu bar, pilih Layer Depth.



Gambar 2.21 Menu Window

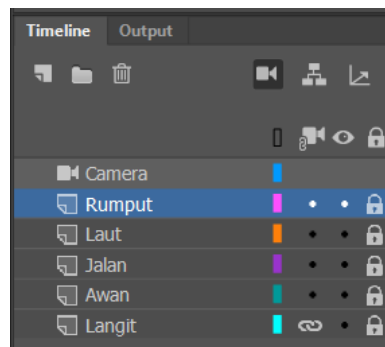
22. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini, lalu gunakan Free Transform Tool (Q) untuk menyesuaikan ukuran gambar.



Gambar 2.22 Menyesuaikan Layer Depth

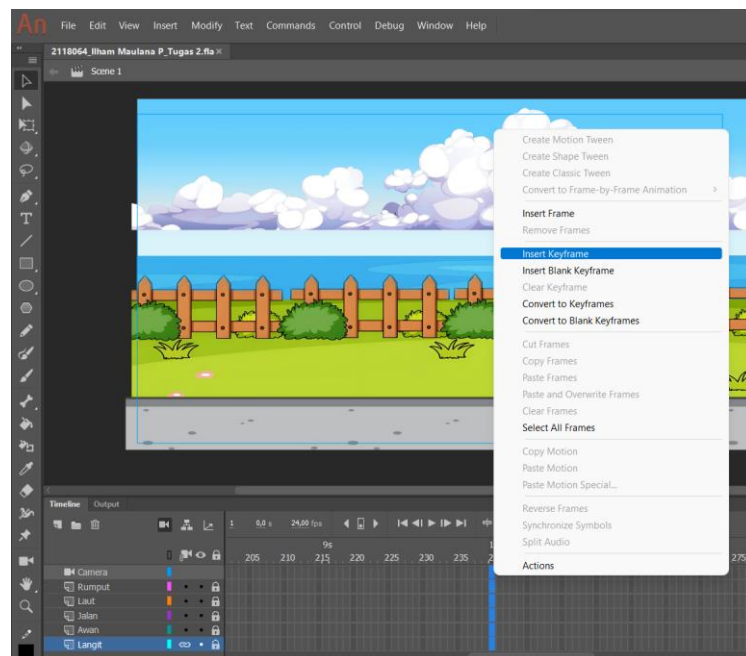


23. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



Gambar 2.23 Attach Layer Langit

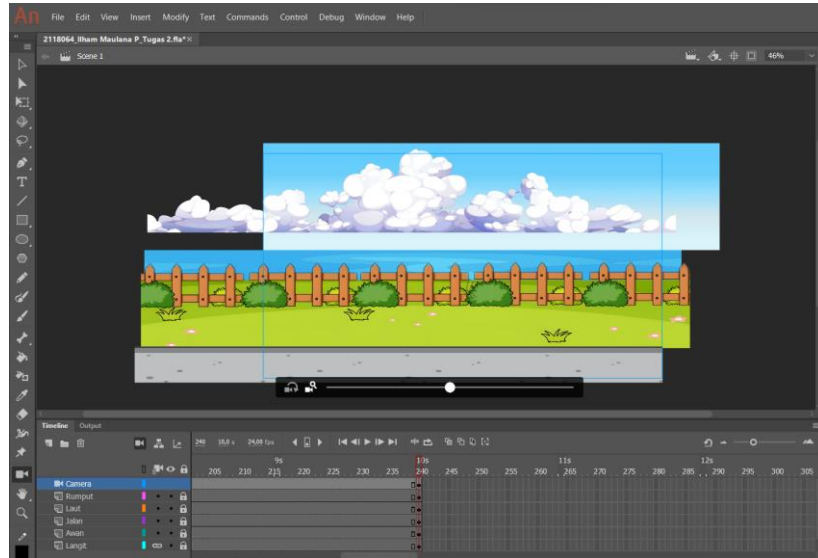
24. Block frame pada semua layer di detik 10 atau di frame 240, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.24 Insert Keyframe

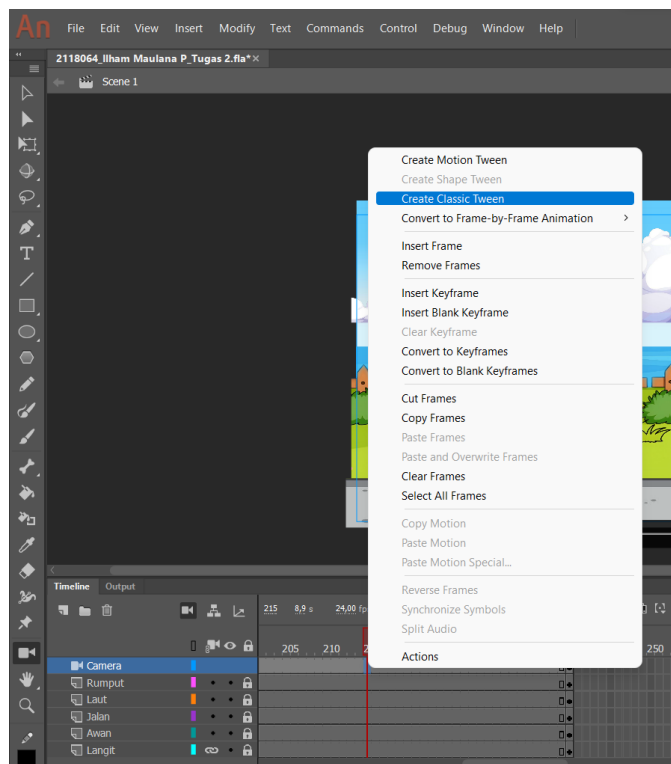


25. Pada Frame ke 240 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.25 Menggeser Objek

26. Klik frame diantara frame 1 - 240 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.26 Membuat Animasi Classic Tween



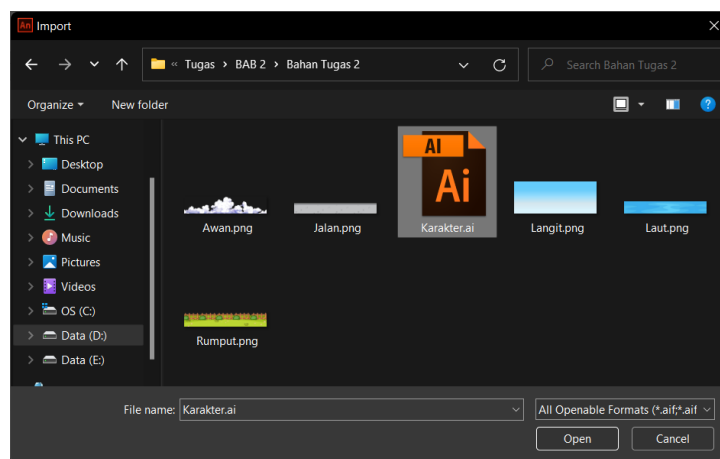
27. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.27 Menjalankan Animasi

B. Layer Parenting

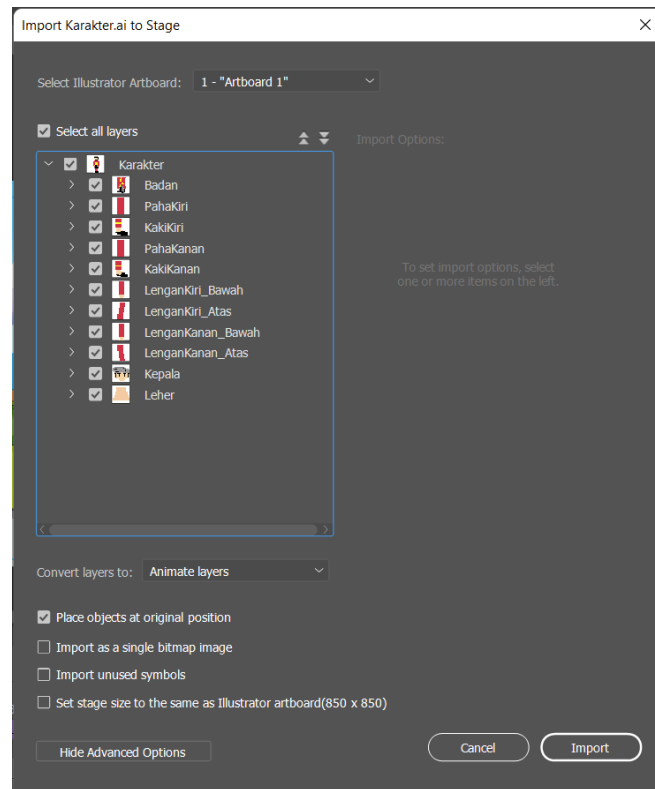
1. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'Karakter.ai', lalu klik Open.



Gambar 2.28 Import Karakter



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



Gambar 2.29 Tampilan Jendela Import

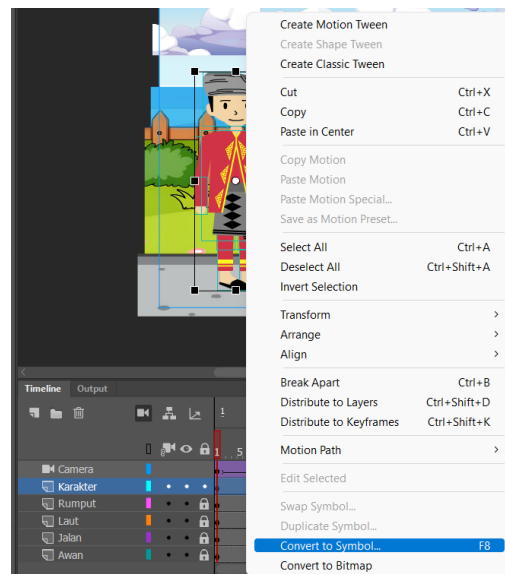
3. Klik menu Window di menu bar, pilih Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' agar terlihat lebih besar.



Gambar 2.30 Menyesuaikan Layer Depth

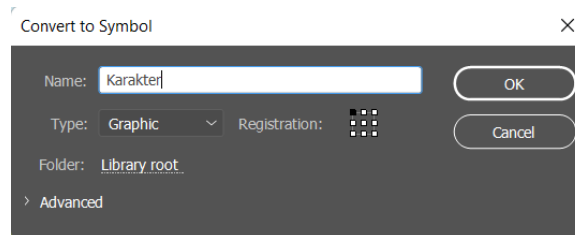


4. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol.



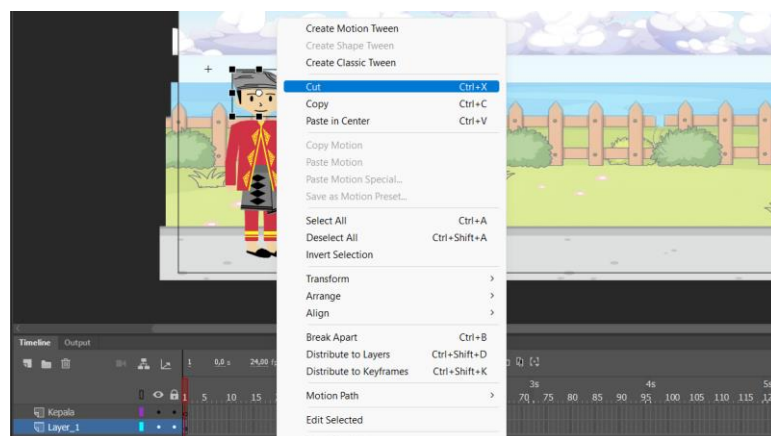
Gambar 2.31 Convert to Symbol Karakter

5. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.32 Merubah Nama Symbol

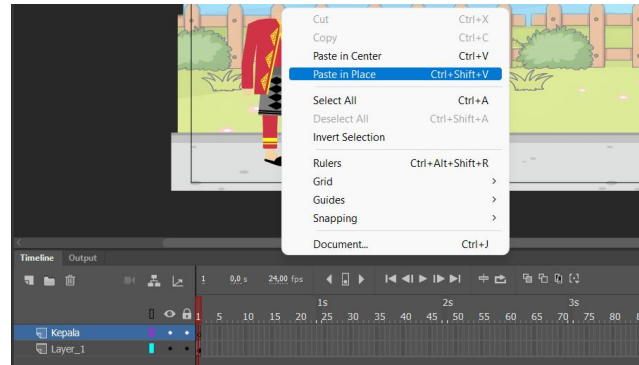
6. Selanjutnya, double klik karakter untuk memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



Gambar 2.33 Memisah Anggota Badan

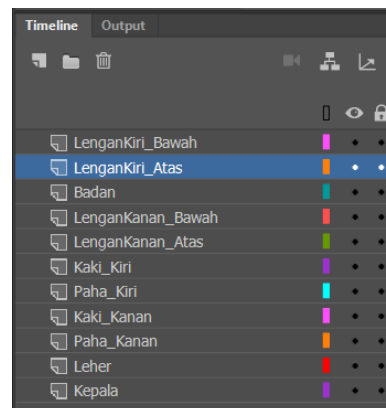


7. Buat layer baru dengan nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V.



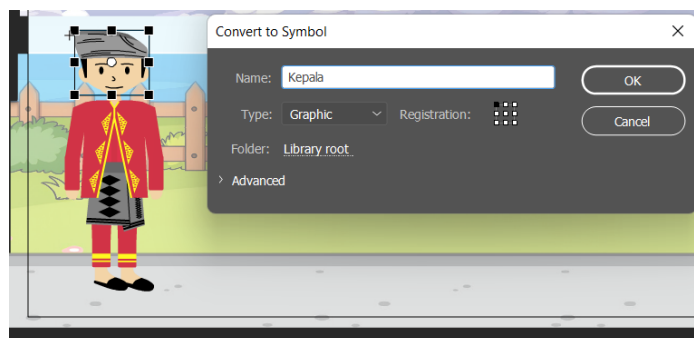
Gambar 2.34 Membuat Layer Baru

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



Gambar 2.35 Memisahkan Bagian Tubuh

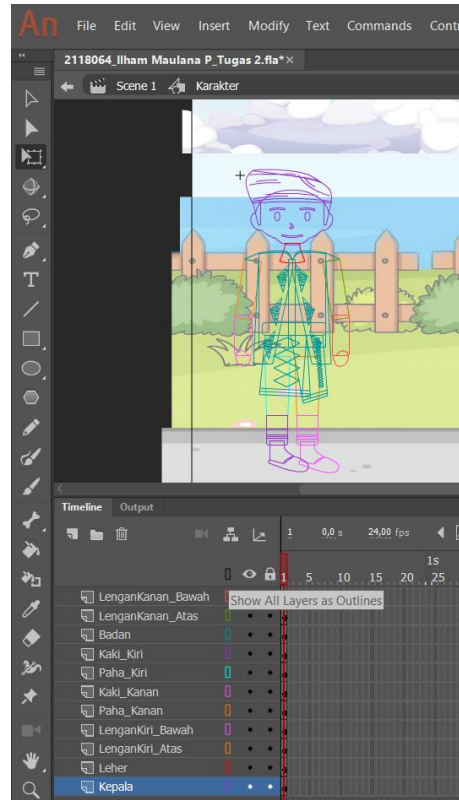
9. Selanjutnya klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.36 Convert to Symbol Bagian Tubuh

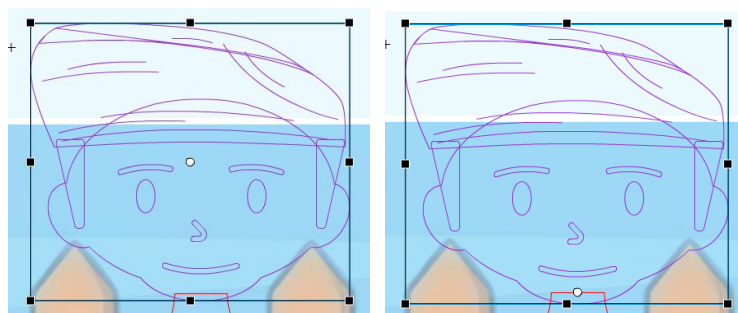


10. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.37 Show All Layers as Outline

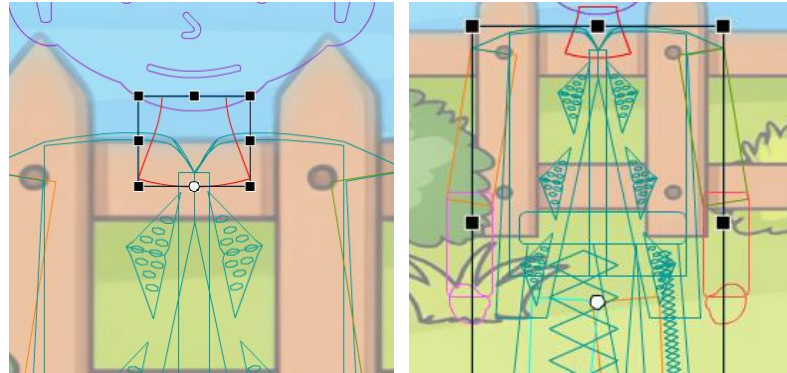
11. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 2.38 Titik Putar Kepala

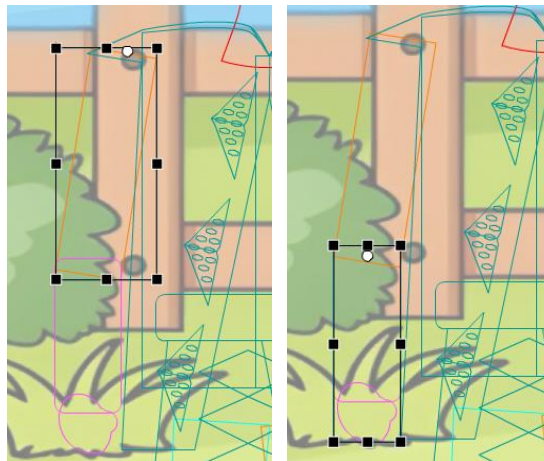


12. Titik putar Leher dan Badan.

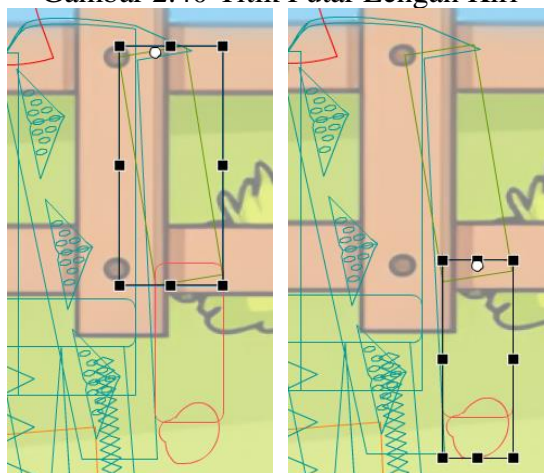


Gambar 2.39 Titik Putar Leher dan Badan

13. Titik putar LenganKiri_Atas, LenganKiri_Bawah, LenganKanan_Atas, dan LenganKanan_Bawah.



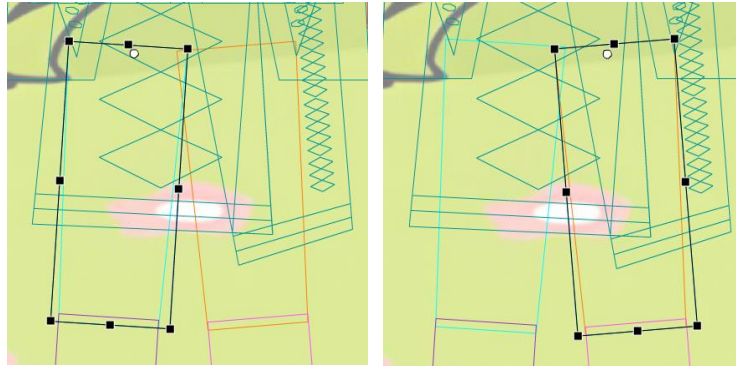
Gambar 2.40 Titik Putar Lengan Kiri



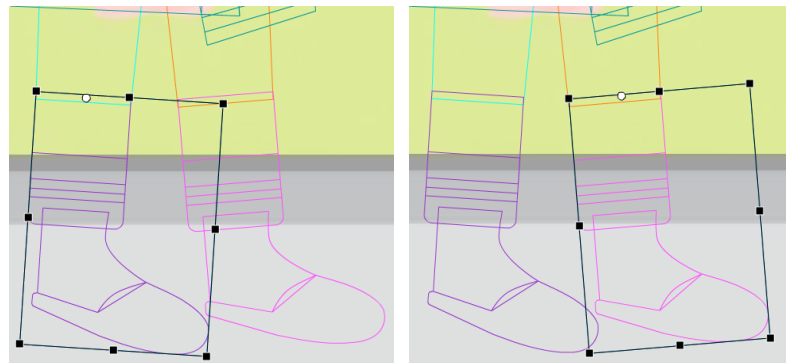
Gambar 2.41 Titik Putar Lengan Kanan



14. Titik Putar Paha_Kiri, Paha_Kanan, Kaki_Kiri, dan Kaki_Kanan.

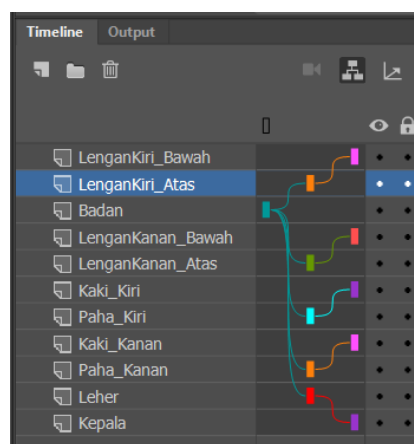


Gambar 2.42 Titik Putar Paha Kiri dan kanan



Gambar 2.43 Titik Putar Kaki Kiri dan Kanan

15. 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 2.44 Menghubungkan Layer Anggota Badan

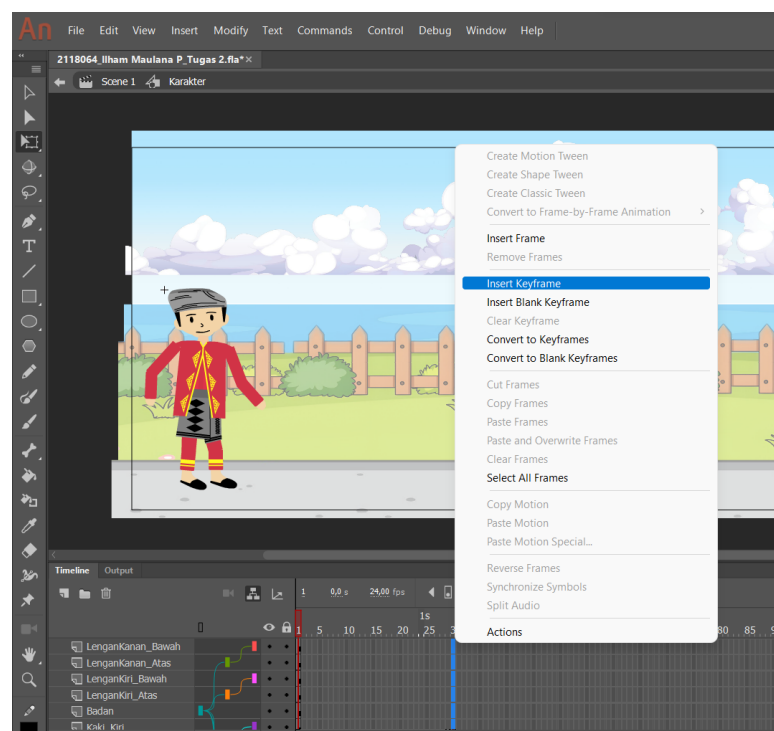


16. Ubah pose karakter pada frame 1 di seluruh layer menggunakan Free Transform Tool(Q).



Gambar 2.45 Mengubah Pose Karakter Pada Frame 1

17. Blok di frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



Gambar 2.46 Insert Keyframe

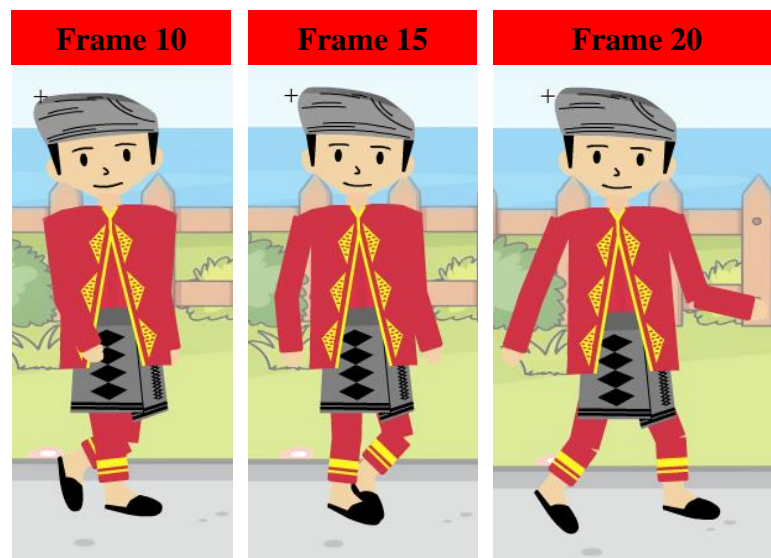


18. Blok di frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.

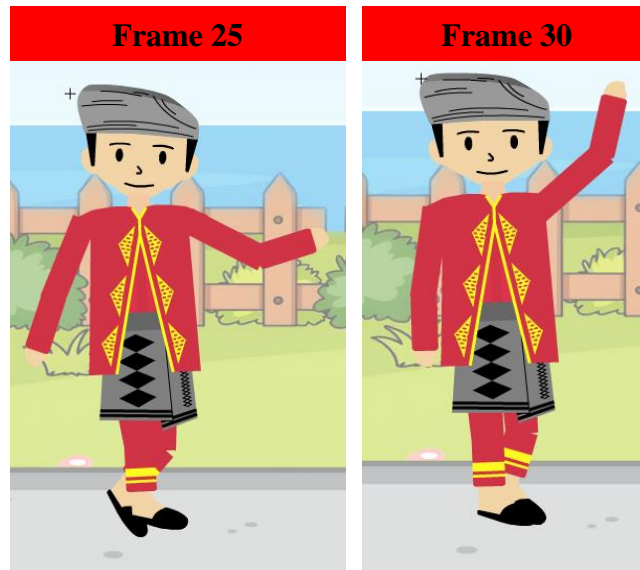


Gambar 2.47 Mengubah Pose Karakter Pada Frame 5

19. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25 dan 30.

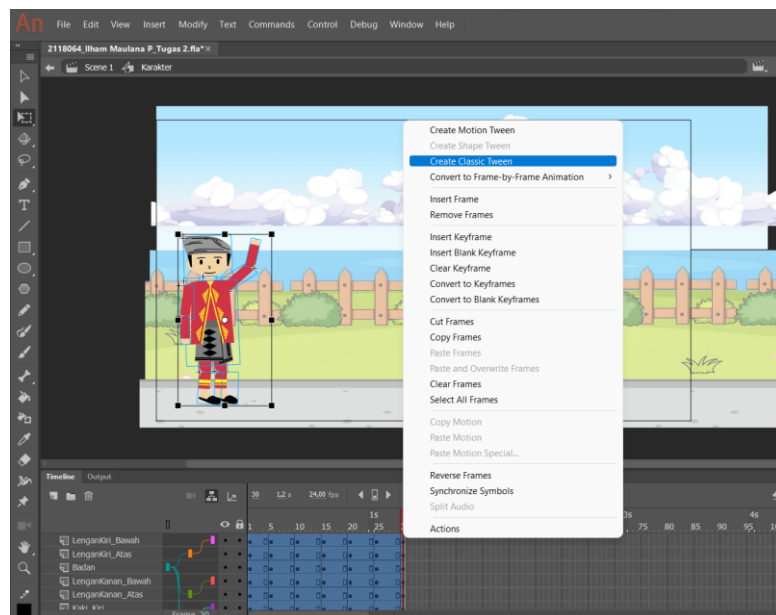


Gambar 2.48 Mengubah Pose Karakter Pada Frame 10, 15 dan 20



Gambar 2.49 Mengubah Pose Karakter Pada Frame 25 dan 30

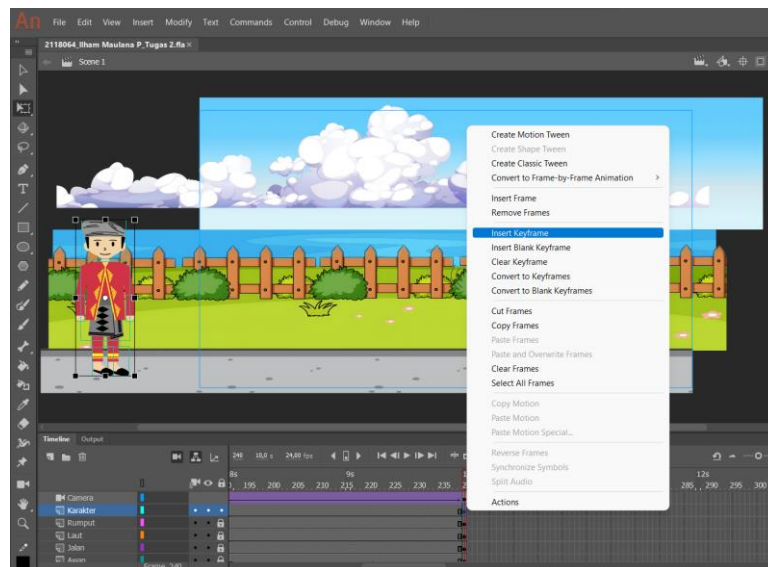
20. Blok semua frame di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.50 Membuat Animasi Classic Tween

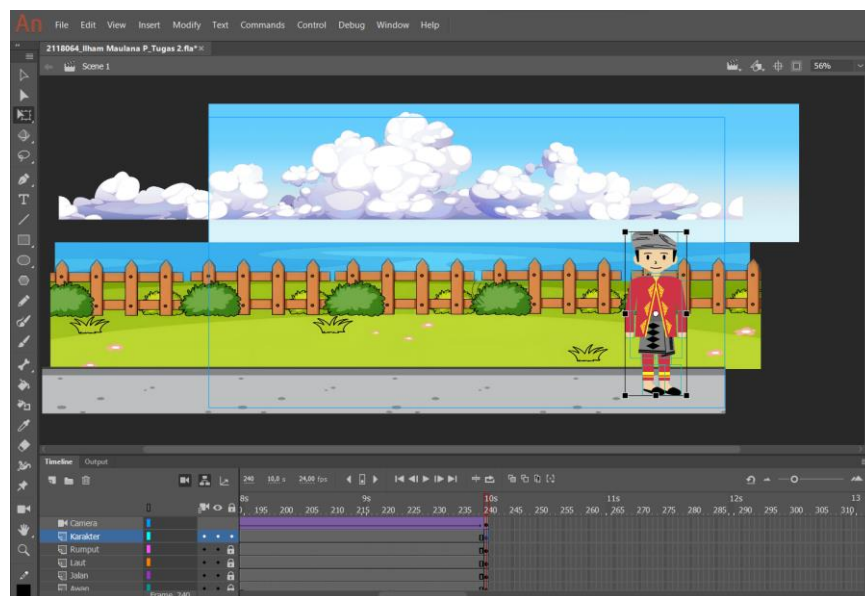


21. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 240 pada layer 'Karakter' kemudian pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.51 Insert Keyframe Layer Karakter

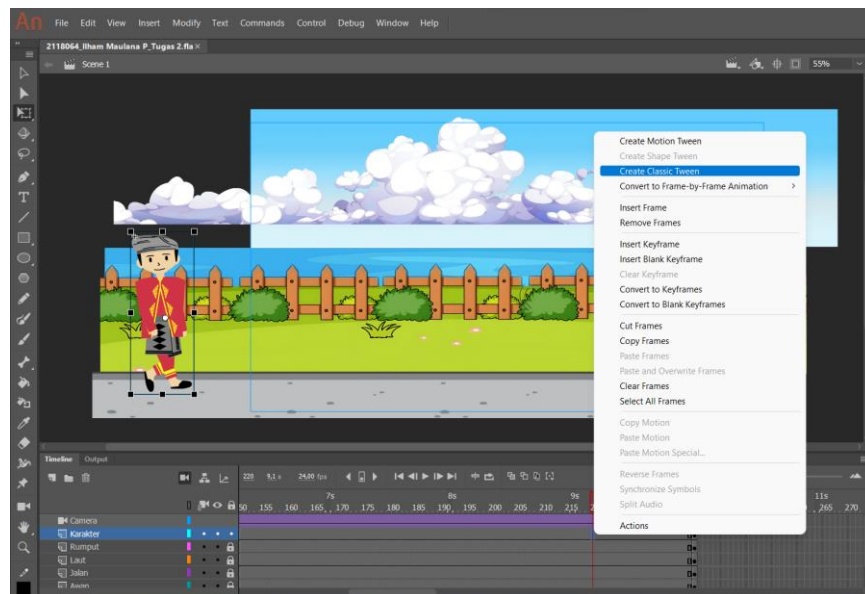
22. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan.



Gambar 2.52 Mengubah Posisi Karakter



23. Klik kanan antara Frame 1 sampai 240 di layer 'Karakter', kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.53 Membuat Animasi Classic Tween

24. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.54 Tampilan Hasil Animasi