



TUGAS PERTEMUAN: 2

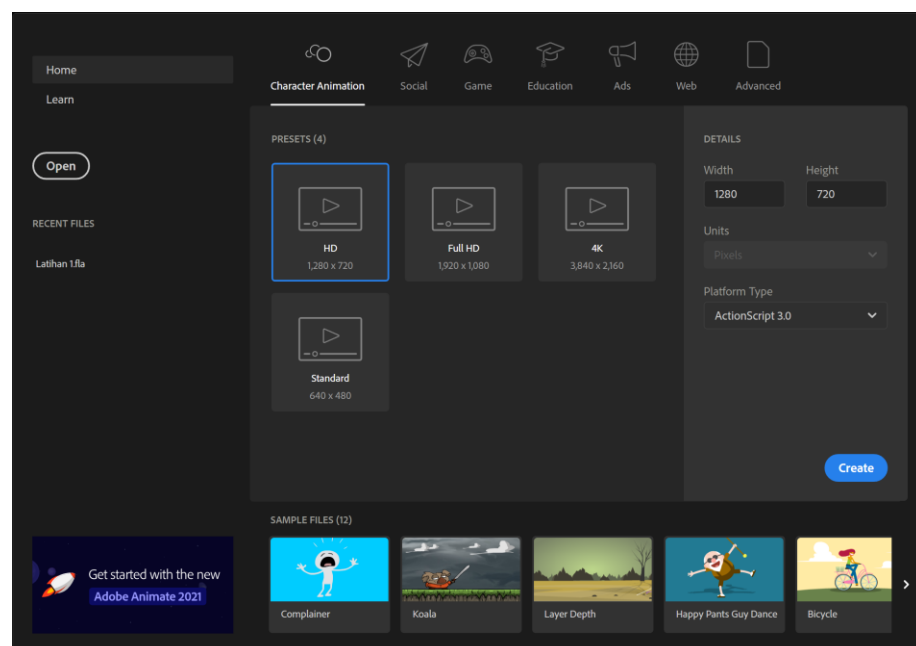
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118105
Nama	:	Yonanda Haryono
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon
Baju Adat	:	Payas Nista (Provinsi-Bali)
Referensi	:	Contoh : https://student-activity.binus.ac.id/kmh/wp-content/uploads/sites/30/2021/11/Picture2.jpg

1.1 Tugas 2 : Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter

A. Camera Movement

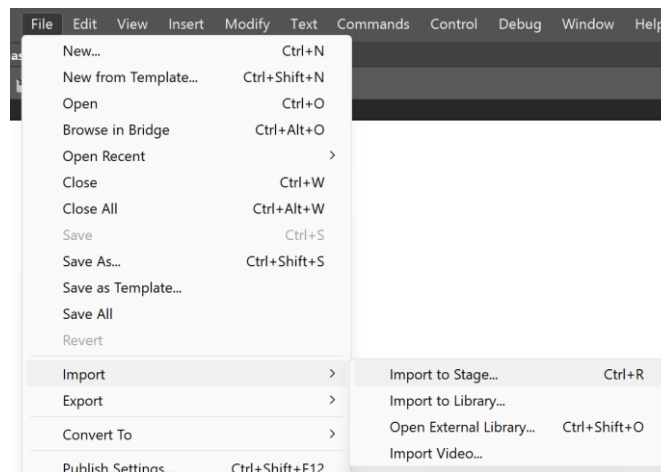
1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dan platform type menggunakan Action Script 3.0.



Gambar 2.1 Setup Project Adobe Animatece

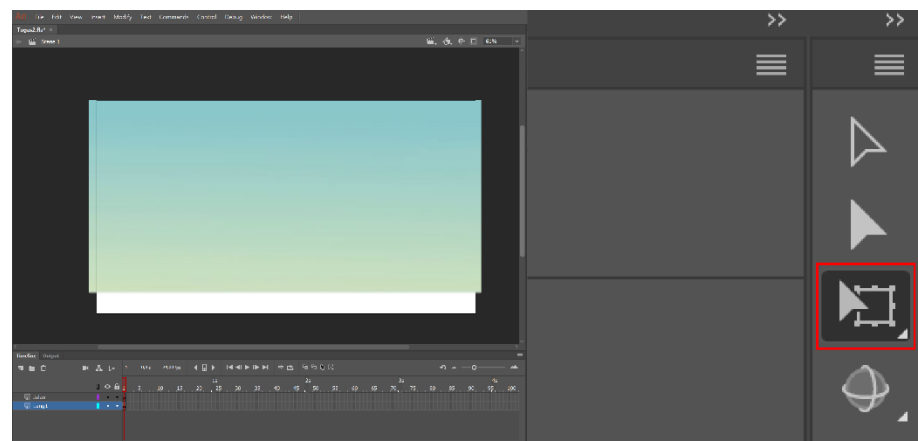


2. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik open.



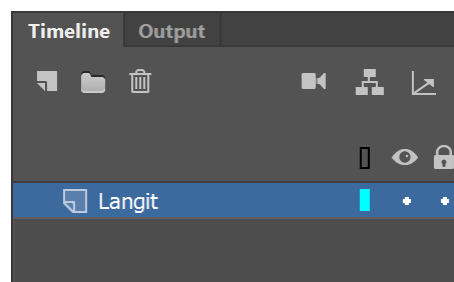
Gambar 2.2 Import Gambar Assets

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 tetap sama



Gambar 2.3 Menyesuaikan Ukuran Gambar Background

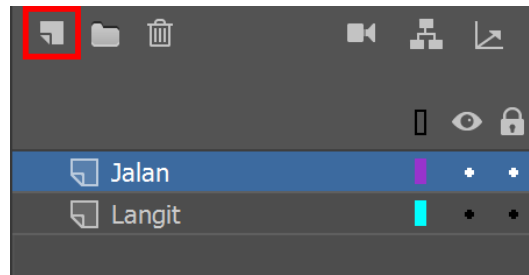
4. Ubah nama Layer_1 menjadi 'Langit', kemudian kunci layer.



Gambar 2.4 Mengubah Nama Layer_1

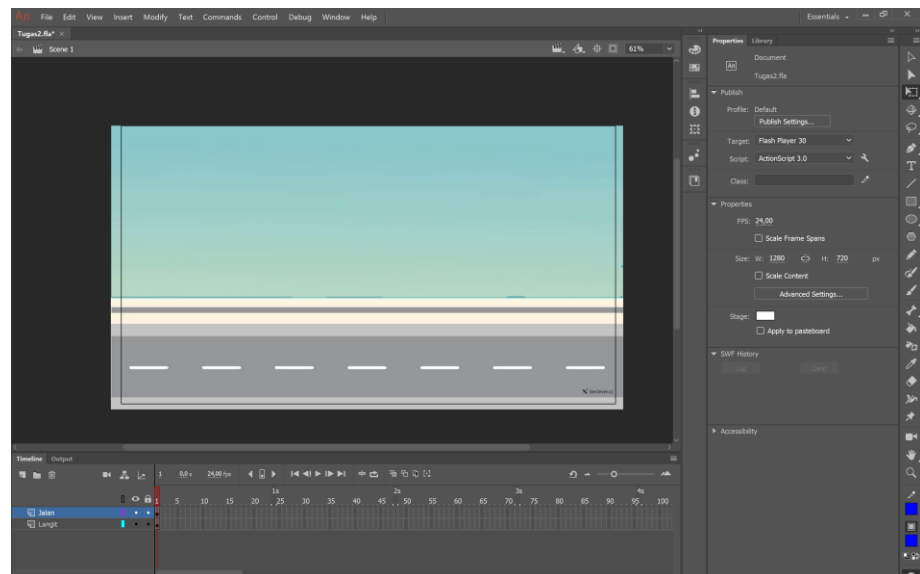


5. Buat layer baru dengan pilih New Layer dan ganti namanya menjadi 'Jalan'



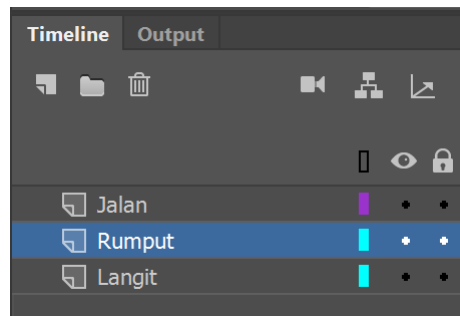
Gambar 2.5 Membuat Layer Jalan

6. Import File Jalan.png. Pastikan layer 'Jalan' frame 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2.4 Import Gambar Untuk Jalan

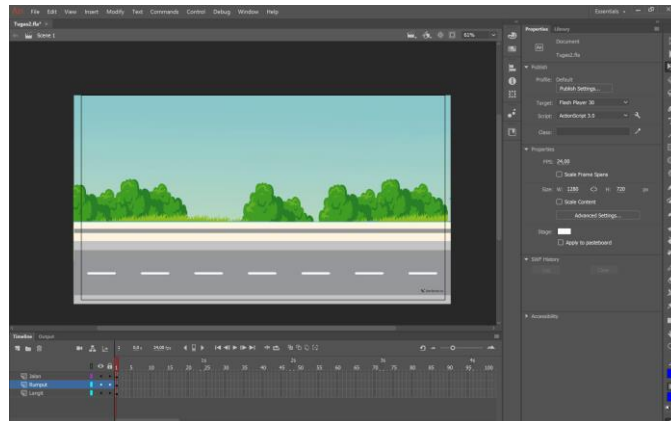
7. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Rumput', kemudian geser dan letakkan dibawah layer 'Jalan'



Gambar 2.5 Membuat Layer Rumput

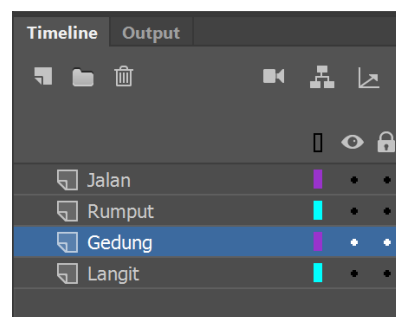


8. Sesuaikan ukuran gambar, tekan Free Transform Tool (Q), kemudian sesuaikan sambil menekan Shift di keyboard agar panjang dan lebar tidak berubah.



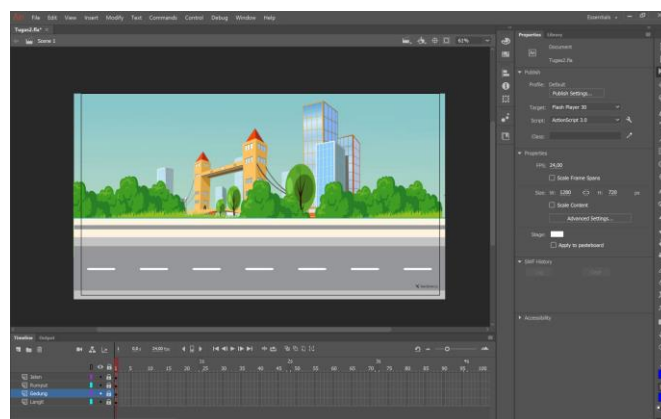
Gambar 2.6 Import Gambar Rumput

9. Buat new layer, ganti namanya menjadi 'Gedung' dan letakkan layer tersebut dibawah layer 'Rumput'.



Gambar 2.7 Membuat Layer Sawah

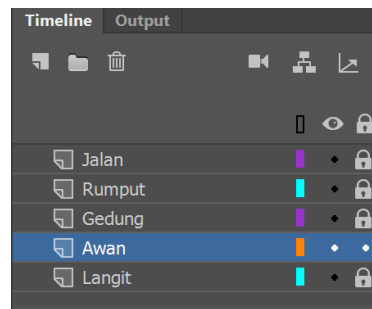
10. Import file gambar gedung, kemudian sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.8 Import File Gedung

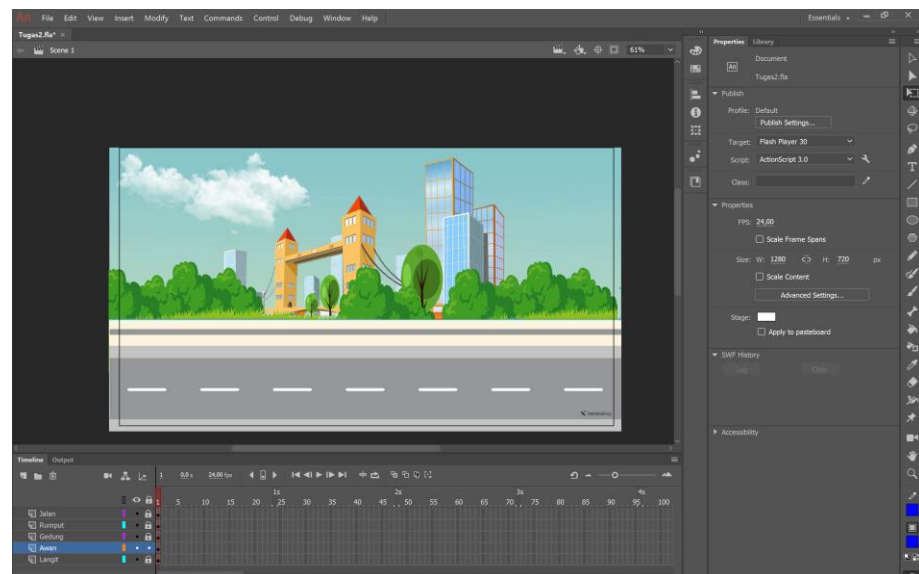


11. Buat new layer, ganti namanya menjadi 'Awan' dan letakkan layer tersebut dibawah layer 'Gedung'.



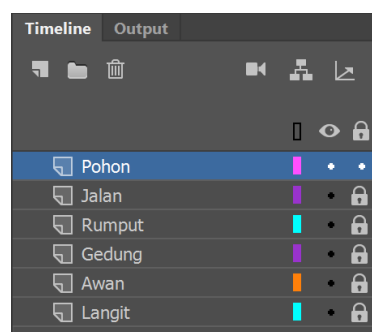
Gambar 2.9 Membuat Layer Awan

12. Import file gambar Awan, kemudian sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.10 Import File Awan

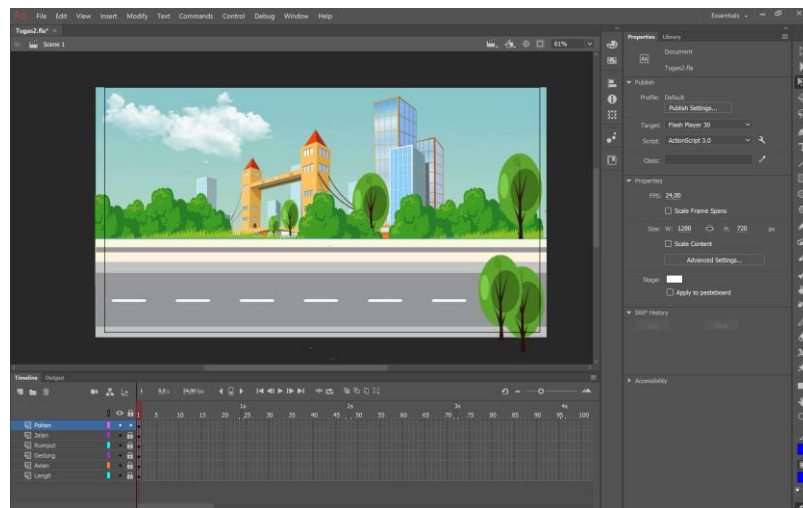
13. Buat new layer, ganti nama menjadi 'Pohon' dan letakkan diatas layer 'Jalan'



Gambar 2.11 Membuat Layer Pohon

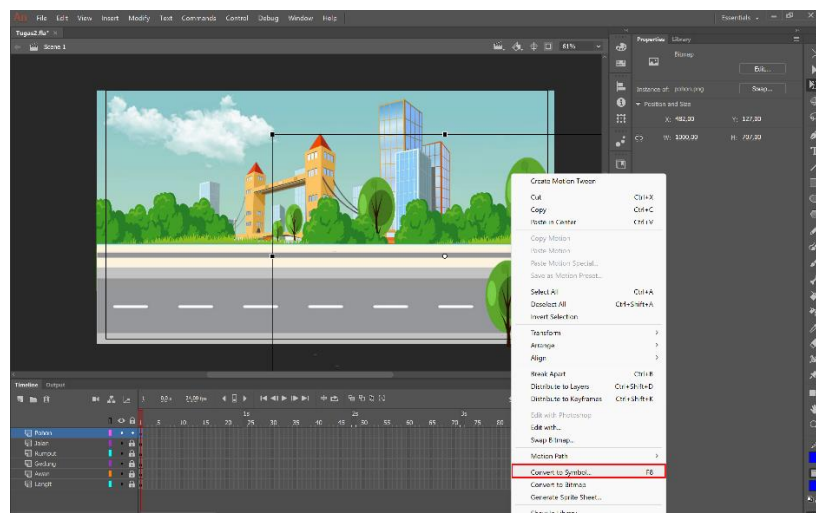


14. Import file pohon, kemudian sesuaikan ukuran pohon tersebut dan posisikan seperti gambar dibawah ini.



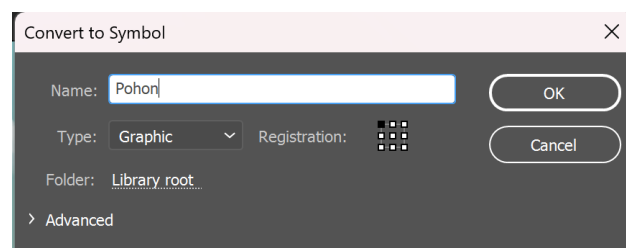
Gambar 2.12 Import File Pohon

15. Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.13 Convert Pohon Ke Symbol

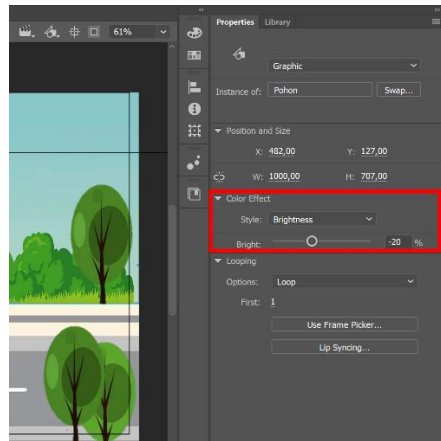
16. Ganti namanya menjadi "Pohon" dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



Gambar 2.14 Setup Symbol

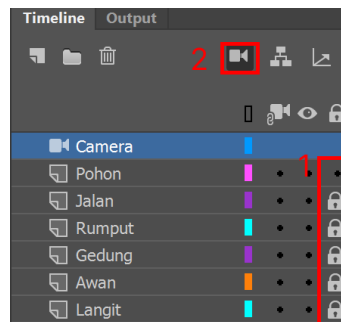


17. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%, agar tercipta gelap pada pohon.



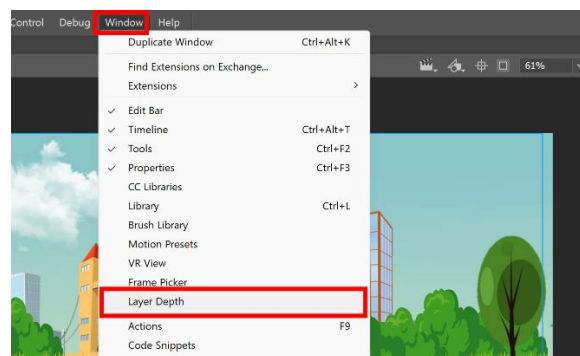
Gambar 2.15 Mengubah Brightness Pohon

18. Kemudian Kunci Layer Langit, Awan, Sawah, Rumput dan Jalan, kecuali Layer Pohon. Lalu Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.16 Mengunci Layer dan Add Layer Camera

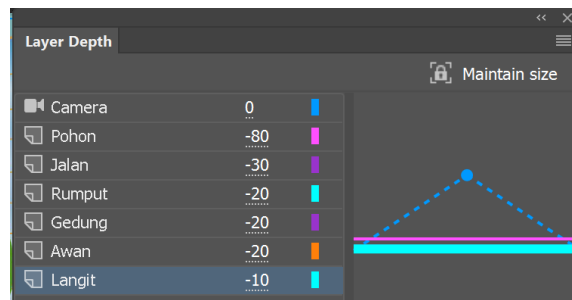
19. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth.



Gambar 2.17 Add Layer Depth

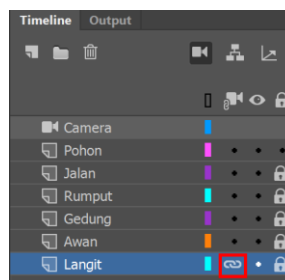


20. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan Free Ttransform Tool(Q) untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



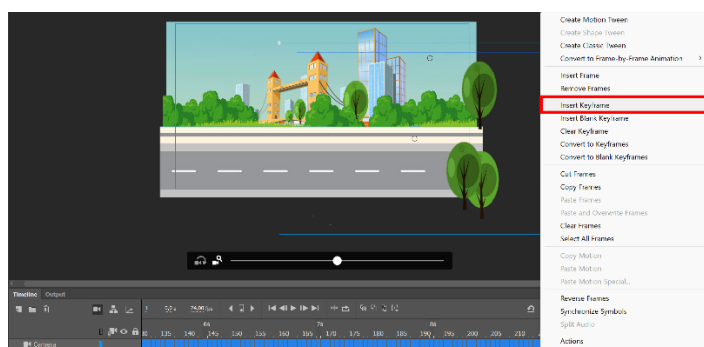
Gambar 2.18 Mengatur Layer Depth

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



Gambar 2.19 Add Attach Pada Layer Langit

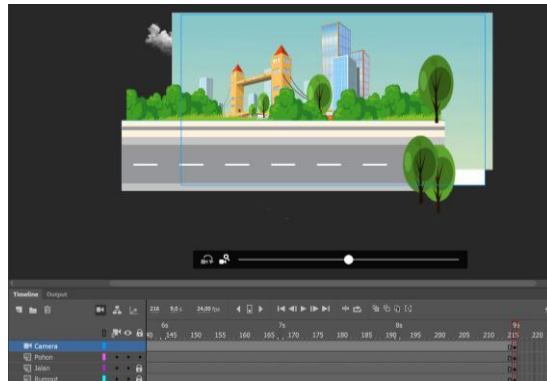
22. Block frame pada semua layer sampai di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.20 Insert Key Frame Pada Frame 215

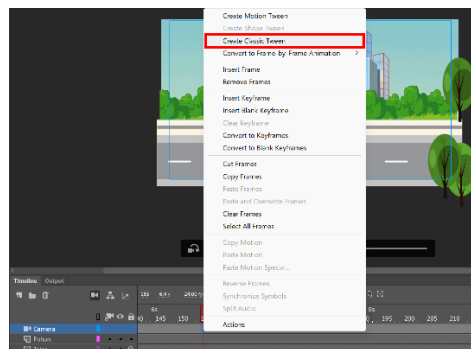


23. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



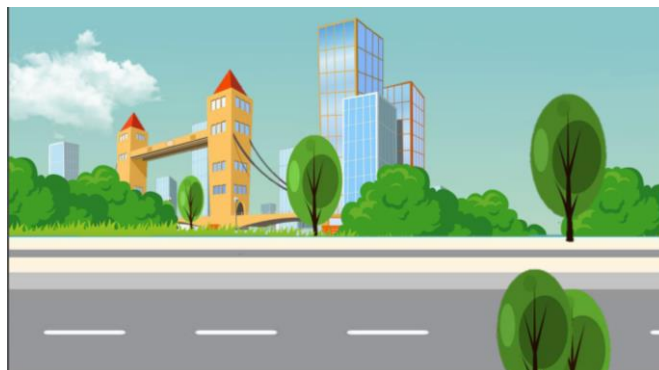
Gambar 2.21 Mengubah Arah Camera

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



Gambar 2.22 Membuat Classic Tween

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

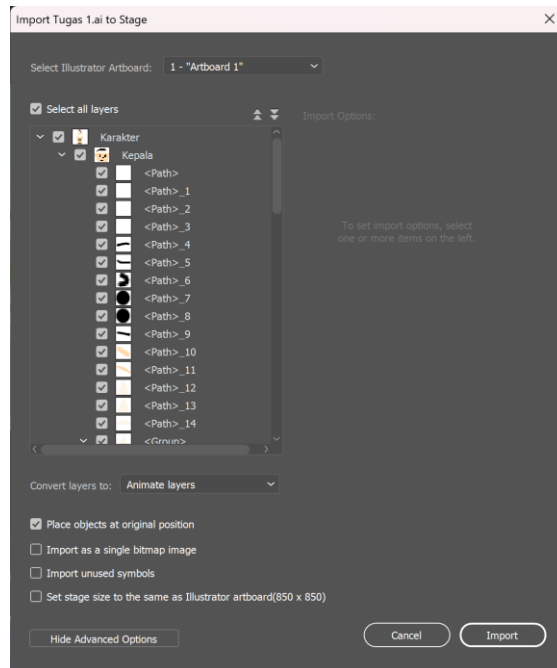


Gambar 2.23 Menjalankan Animasi Background



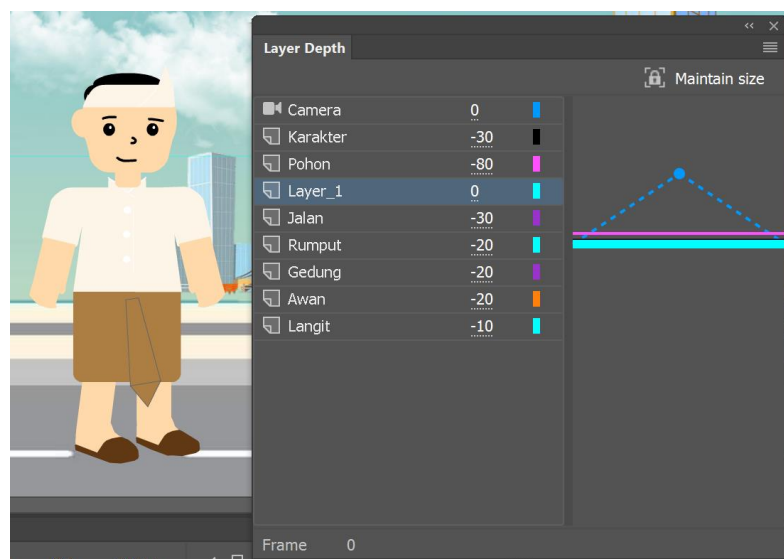
B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file yang telah dibuat menggunakan Adobe Illustrator pada pertemuan kemarin. Maka akan muncul halaman import seperti dibawah ini, lalu klik import.



Gambar 2.24 Tampilan Halaman Import to Stage

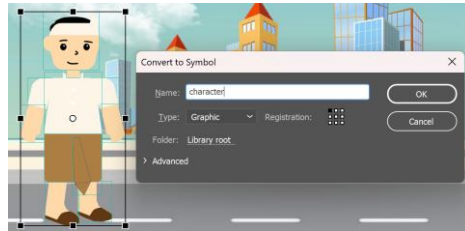
2. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



Gambar 2.25 Mengubah Layer Depth Pada Layer Karakter



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



Gambar 2.26 Convert Karakter ke Symbol

4. 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 2.27 Setup Untuk Menganimasikan Pergerakan Karakter

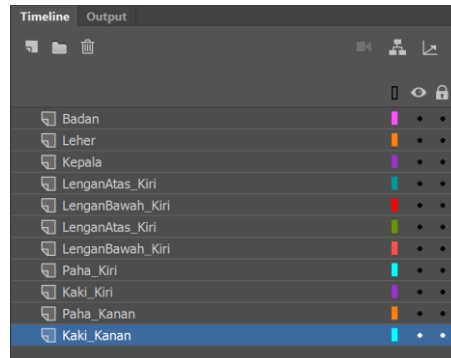
5. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X. Kemudian buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V



Gambar 2.28 Memisahkan Object Kepala ke Layer Baru

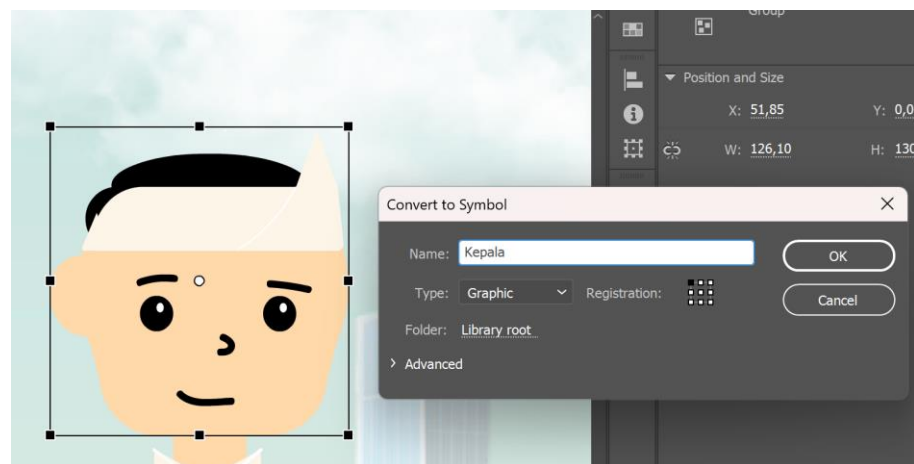


6. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.29 Potong Bagian Tubuh Dalam Layer Berbeda

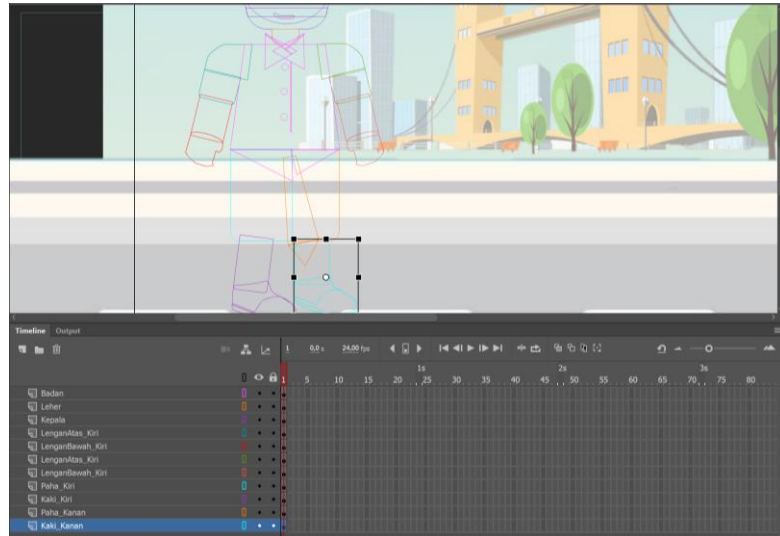
7. Klik kanan objek kepala, pilih Convert to Symbol, isikan nama dan ubah Type menjadi Graphic, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2.30 Convert Bagian Tubuh menjadi Symbol

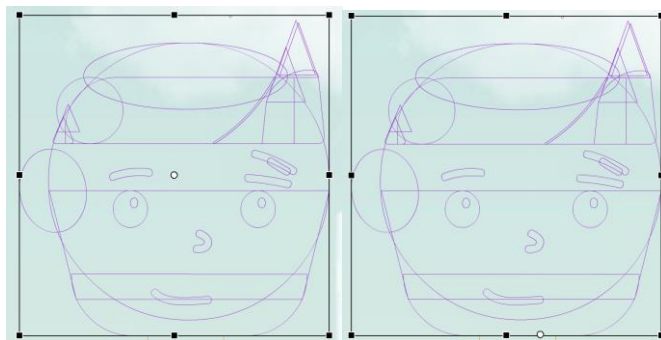


8. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



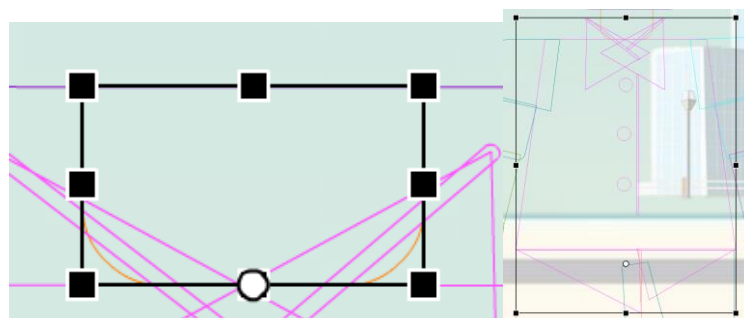
Gambar 2.31 Tampilan Outline Tubuh

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



Gambar 2.32 Menggesert Titk Putar Bagian Kepala

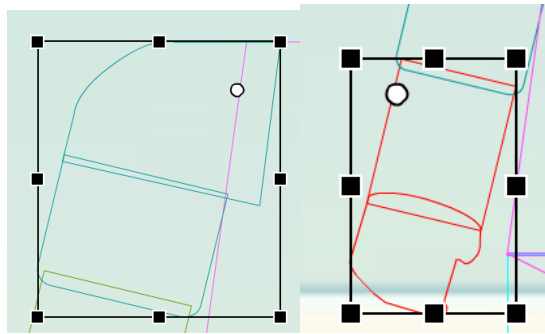
10. Titik putar Leher dan Badan.



Gambar 2.33 Titik Putar Leher dan Badan

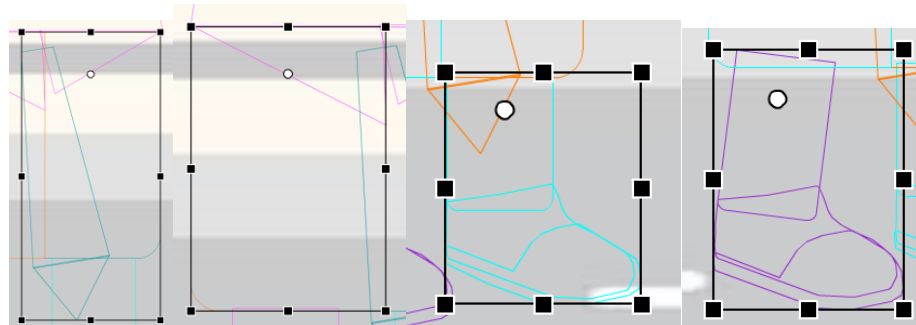


11. Titik putar LenganKiri_Atas, LenganKanan_Atas, LenganKiri_Bawah, dan LenganKanan_Bawah.



Gambar 2.34 Titik Putar Bagian Lengan Atas dan Lengan Bawah

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



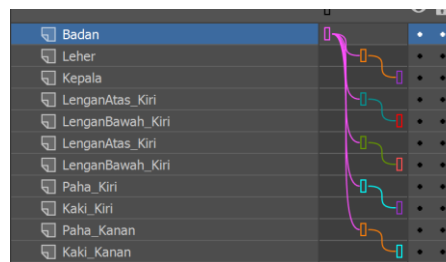
Gambar 2.35 Titik Putar Bagian Paha dan Kaki

13. Klik Show Parenting View.



Gambar 2.36 Show Parenting View

14. 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 2.37 Menyambungkan Layer

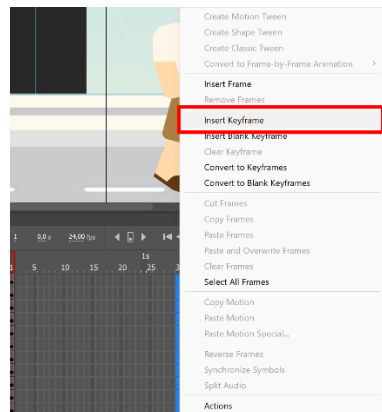


15. Ubah pose pada frame 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



Gambar 2.38 Ubah Pose Karakter

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



Gambar 2.39 Buat KeyFrame pada Layer 30

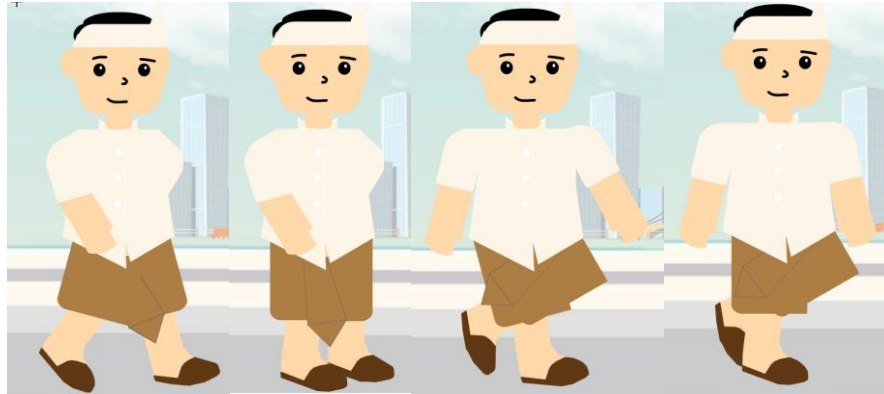
17. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini



Gambar 2.40 Pose Karater pada frame 5

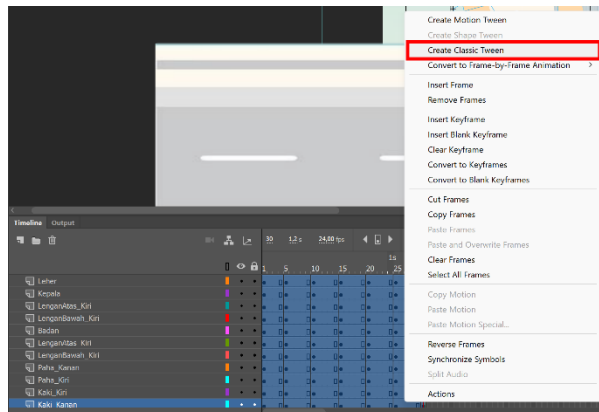


18. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25.



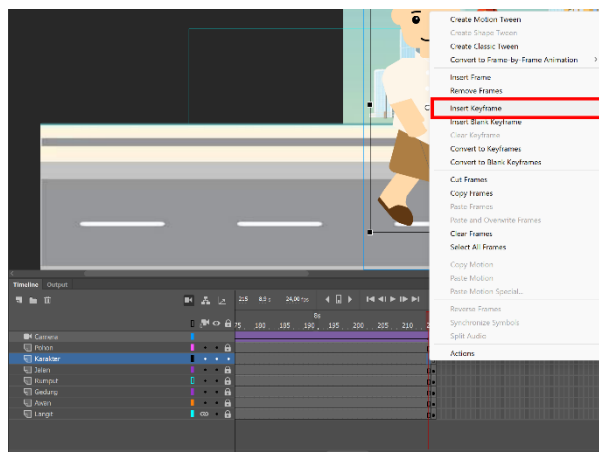
Gambar 2.41 Pose Karakter Untuk 4 Frame

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



Gambar 2.42 Membuat Classic Tween Pada Semua Layer

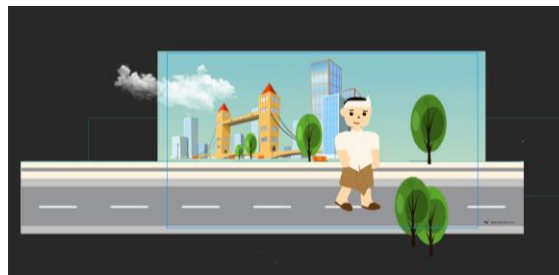
20. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Karakter' kemudian pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.43 Membuat KeyFrame pada Frame 215

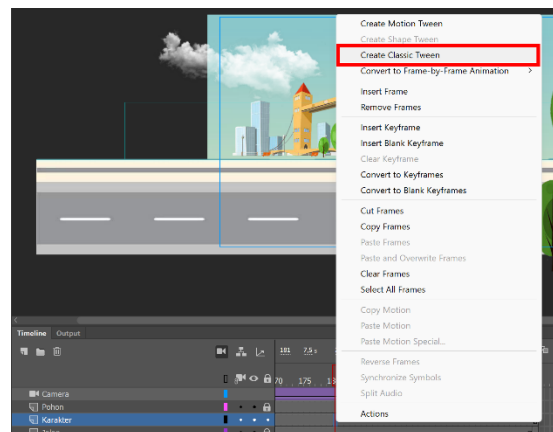


21. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.44 Ubah Posisi Karakter

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



Gambar 2.45 Membuat Classic Tween Pada Karakter

23. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.46 Tampilan Hasil Running