



## TUGAS PERTEMUAN: 2

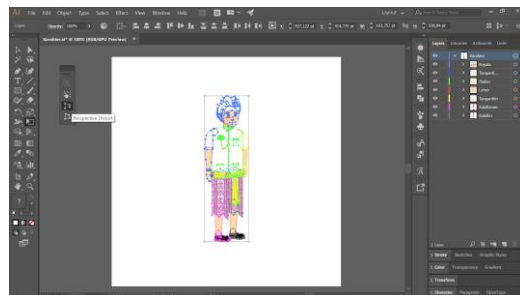
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118068
Nama	:	Ahmad Bahrul Ilmi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Safari Bali (Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg">https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 2 : Menerapkan Camera Movement & Layer Parenting

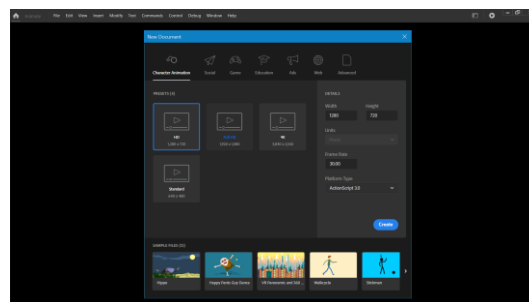
##### A. Camera Movement

1. Perbaiki karakter sebelumnya menjadi seperti berikut dengan menggunakan *Tool Prespective Distort*.



Gambar 1.1 Ubah posisi karakter

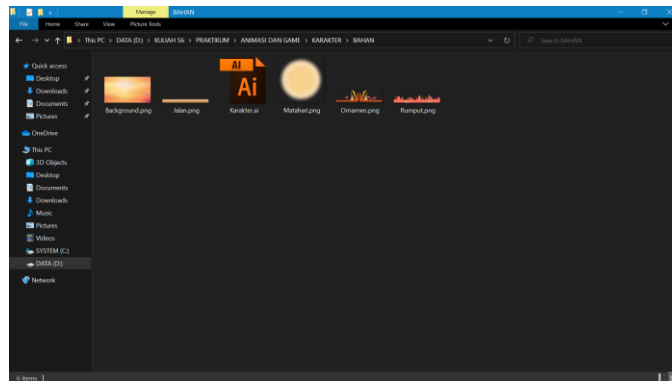
2. Kemudian buat lembar kerja baru pada *Adobe Animate* seperti berikut.



Gambar 1.2 Membuat lembar kerja baru

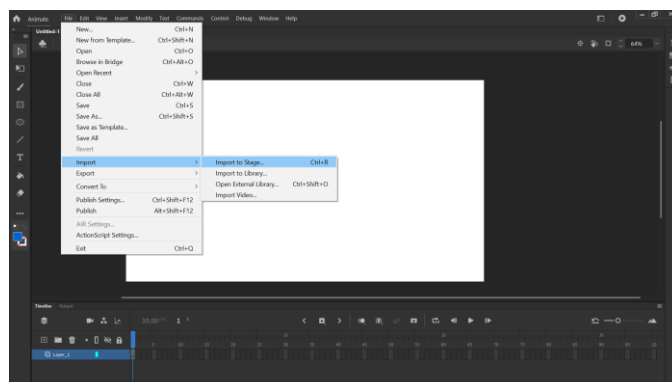


3. Siapkan bahan yang akan digunakan untuk menerapkan animasi *background parallax*.



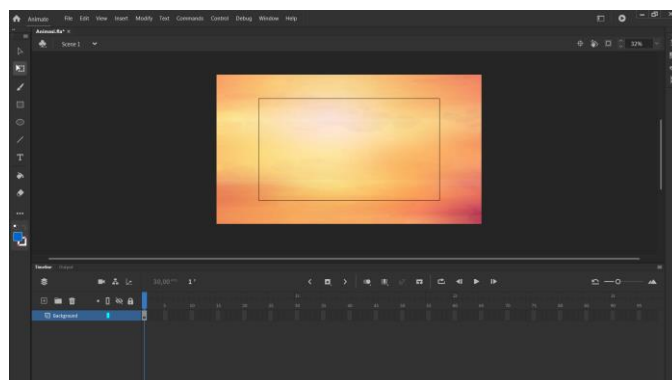
Gambar 1.3 Bahan yang digunakan

4. Lalu tambahkan *background* yang sudah ada dengan cara klik *File* lalu pilih *Import* dan *Import to stage*.



Gambar 1.4 Menambahkan *background*

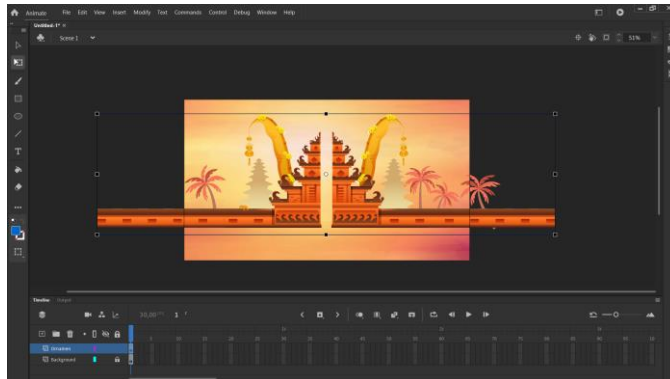
5. Buat ukuran *background* menjadi seperti berikut menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 1.5 Mengatur ukuran *background*

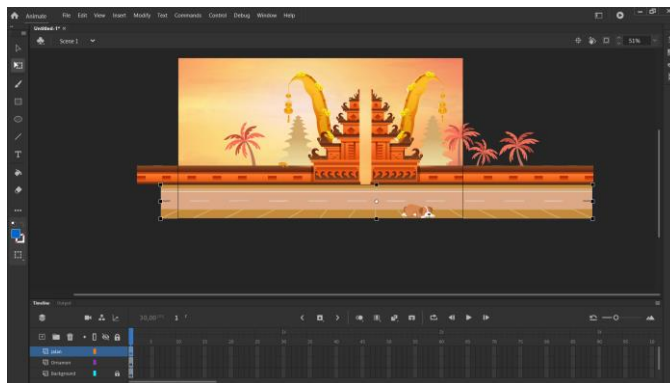


6. Lakukan cara yang sama untuk menambahkan objek ornamen yang sudah ada dan atur ukurannya menggunakan *Free Transform Tool*.



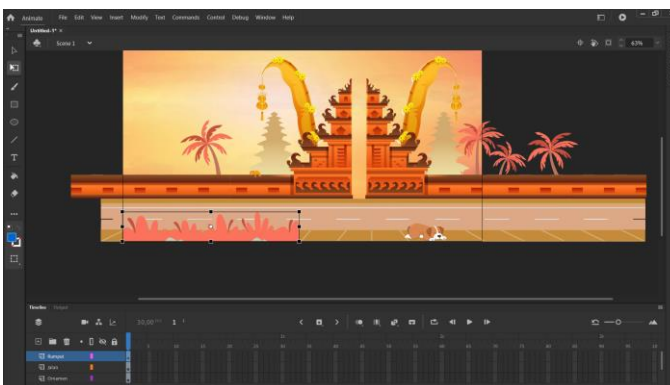
Gambar 1.6 Menambahkan objek ornamen

7. Tambahkan objek jalan dan atur ukurannya.



Gambar 1.7 Menambahkan objek jalan

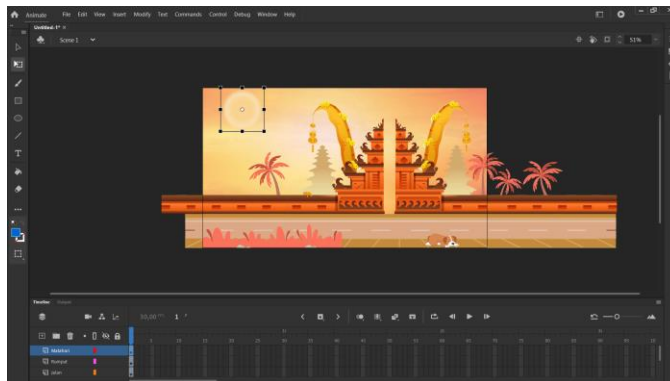
8. Tambahkan juga objek rumput atur ukuran dan posisinya.



Gambar 1.8 Menambahkan objek rumput

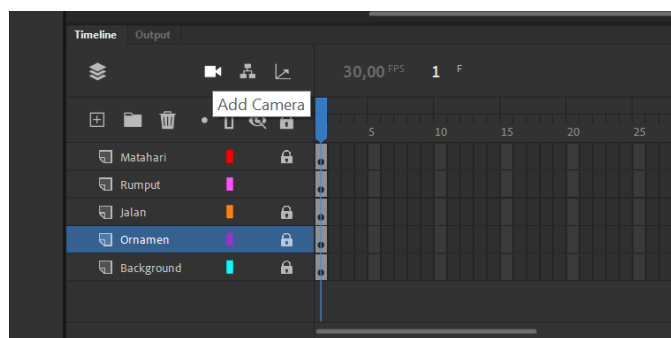


9. Lalu yang terakhir tambahkan matahari dan atur posisi beserta ukurannya.



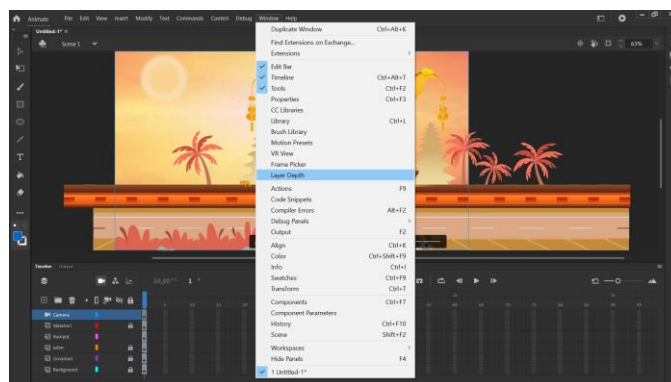
Gambar 1.9 Menambahkan objek matahari

10. Kemudian kunci *layer* Matahari, Jalan, Ornamen, dan *Background* lalu pilih *icon camera* atau *Add Camera* untuk membuat *camera movement*.



Gambar 1.10 Membuat *Camera movement*

11. Jika sudah atur kedalaman *layer* dengan posisi kamera dengan cara pilih menu *Windows* dan pilih *Layer Depth*.



Gambar 1.11 Menambahkan *layer depth*

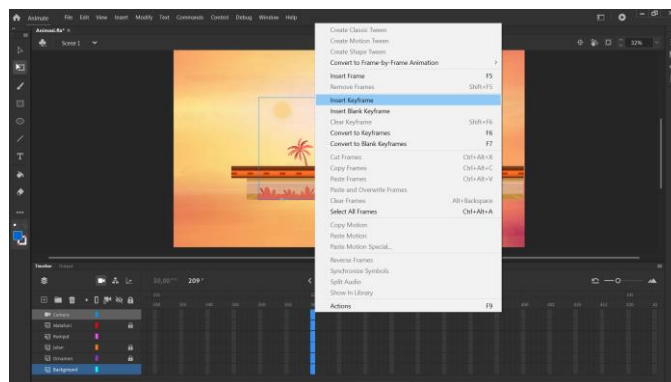


12. Atur nilai jarak antar *layer* menjadi seperti berikut.



Gambar 1.12 Mengatur *layer depth* pada objek

13. *Select* semua *layer* pada *keyframe* 12 detik atau *keyframe* 360 lalu klik kanan dan *Insert Keyframe*.



Gambar 1.13 Menambahkan *keyframe* pada objek

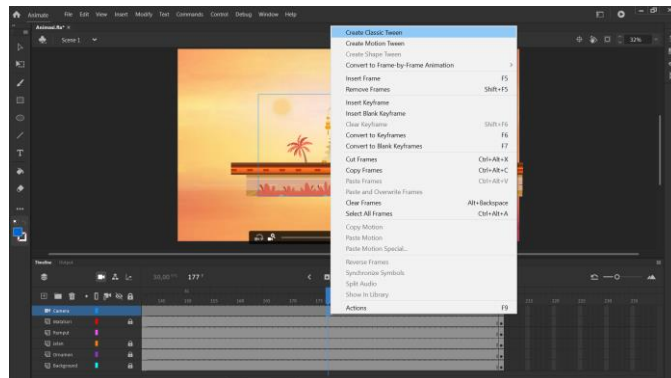
14. Geser objek yang ada pada lembar kerja ke kiri dengan cara tekan *Shift* pada *Keyboard* dan geser kursor ke kanan maka objek akan bergeser ke kiri.



Gambar 1.14 Menggeser objek ke kiri



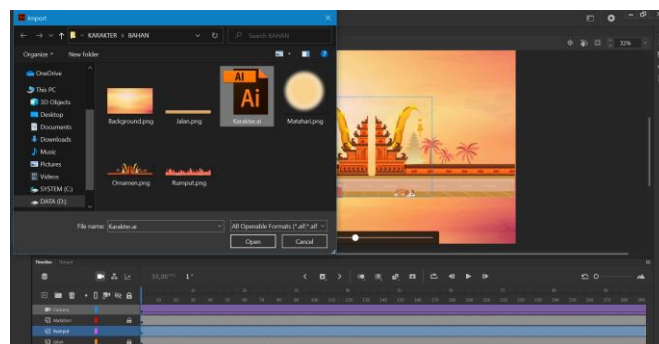
15. Setelah itu klik kanan pada *frame layer Camera* dan pilih *Create Classic Tween* untuk membuat animasi bergerak.



Gambar 1.15 *Classic tween* pada *layer camera*

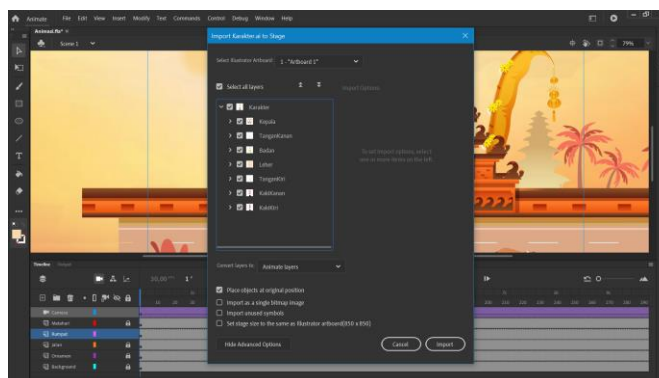
## B. Layer Parenting

1. Selanjutnya membuat *Layer Parenting* untuk menganimasikan karakternya, *import file* karakter dengan cara klik menu *File* dan pilih *Import* dan *Import to Stage* kemudian pilih *file* karakter.



Gambar 1.16 Menambahkan karakter pada *stage*

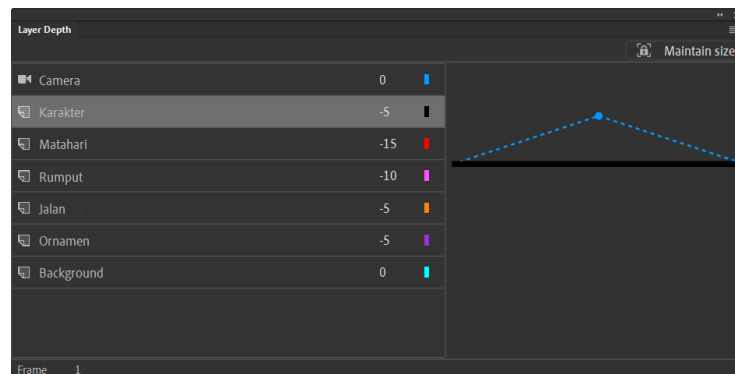
2. Maka akan muncul sebuah jendela *windows* seperti berikut dan klik *Import*.



Gambar 1.17 *Import file adobe illustrator* pada *stage*

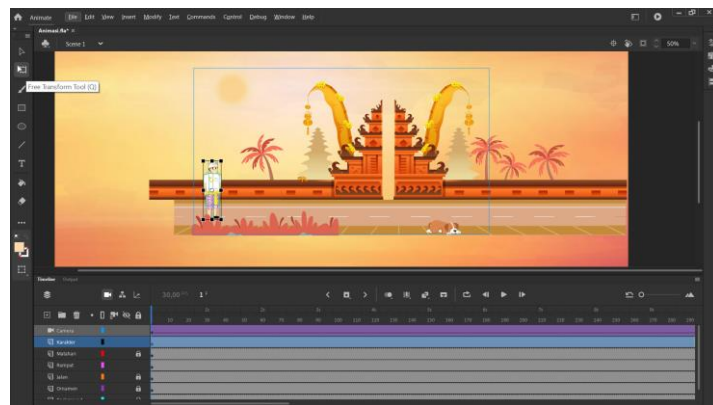


3. Atur *layer depth* pada karakter ubah *value* menjadi seperti berikut, supaya karakter berada dibelakan dari objek rumput.



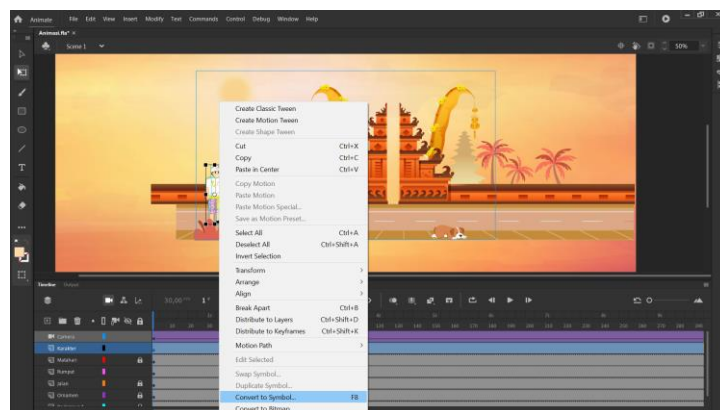
Gambar 1.18 Mengatur *layer depth* pada karakter

4. Sesuaikan ukuran objek karakter menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 1.19 Mengatur ukuran karakter

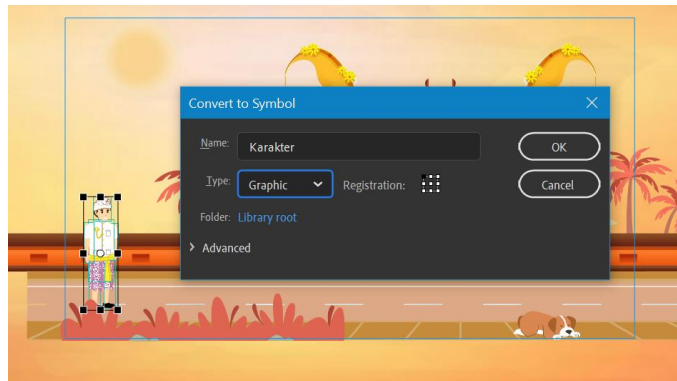
5. Kemudian buat karakter menjadi *symbol* dengan cara klik kanan pada karakter dan pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 1.20 Membuat *symbol* pada karakter

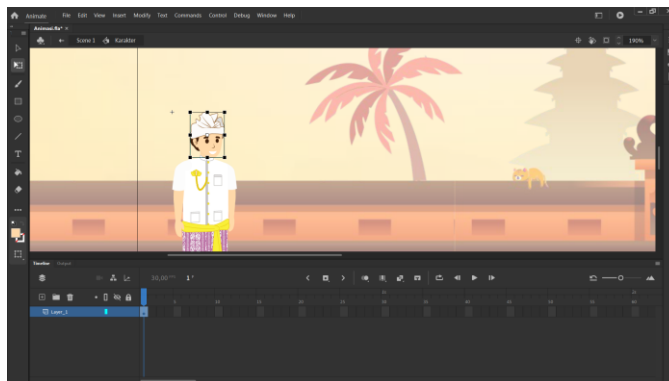


6. Atur *type symbol* pada karakter menjadi *Graphic* jika sudah klik Ok.



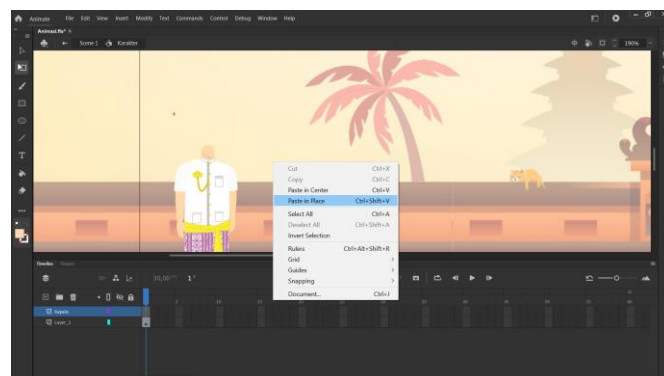
Gambar 1.21 Mengatur *symbol* pada karakter

7. Klik dua kali pada objek karakter untuk masuk kedalam *scene* objek karakter dan pilih objek kepala kemudian *cut* objek.



Gambar 1.22 Tampilan *scene* karakter

8. Lalu buat *layer* baru dengan nama Kepala kemudian objek kepala yang sebelumnya sudah di *cut paste* kan pada *layer* Kepala dengan cara *Paste in Place*.

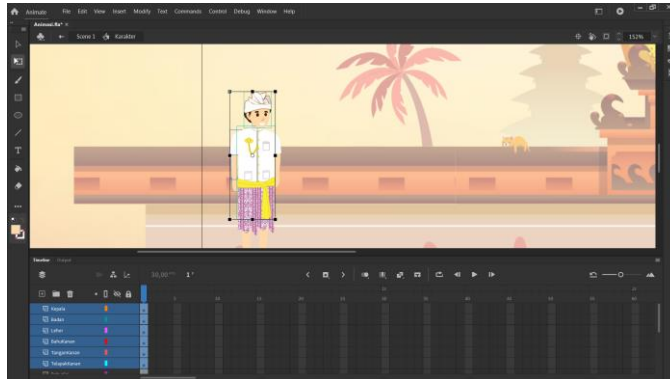


Gambar 1.23 Membuat *layer* setiap objek



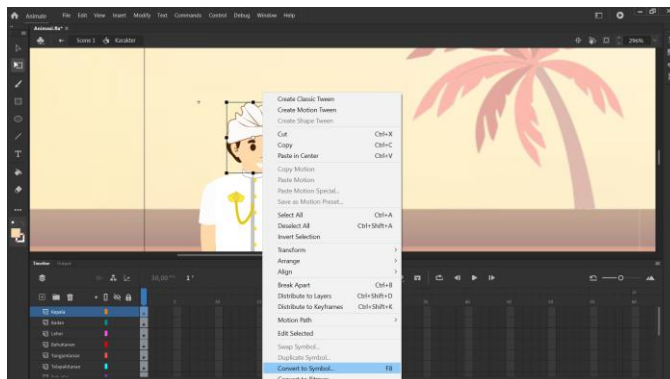


9. Lakukan cara yang sama pada objek lainnya dengan *layer* yang berbeda untuk memisah objek pada karakter yang akan dianimasikan, seperti Kepala, Leher, Kedua tangan dan Kedua kaki.



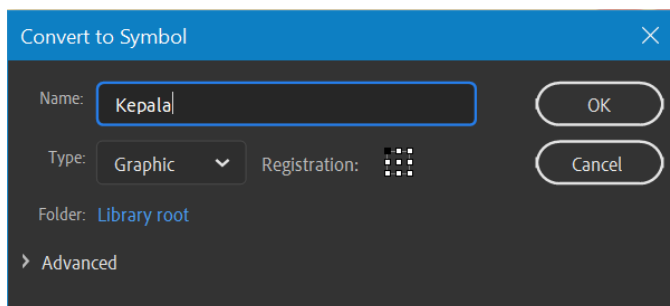
Gambar 1.24 Memisah setiap objek

10. Jika sudah buat semua objek menjadi *symbol* seperti contoh pada objek kepala dengan cara klik objek kepala dan pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 1.25 Membuat *symbol* pada setiap objek

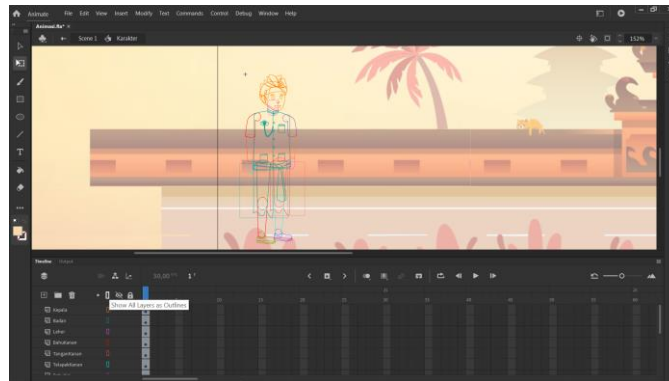
11. Ubah *type symbol* menjadi *Graphic*, lakukan cara yang sama pada semua objek yang sudah di pisahkan sebelumnya.



Gambar 1.26 Mengatur *symbol* pada objek

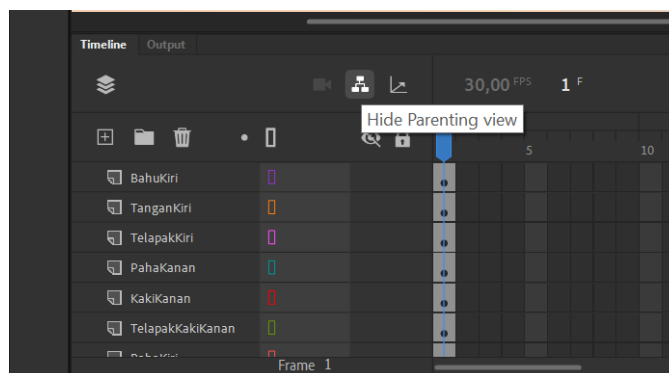


12. Kemudian pilih *Show All Layers as Outline* supaya bisa terlihat garis setiap objek yang nantinya akan memudahkan untuk mengatur setiap objek.



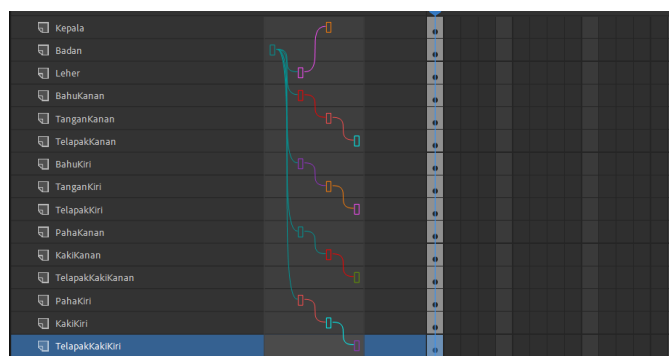
Gambar 1.27 *Show all layers as outline*

13. Lalu pilih *Hide Parenting View* untuk menerapkan *Layer Parenting*.



Gambar 1.28 *Hide parenting view*

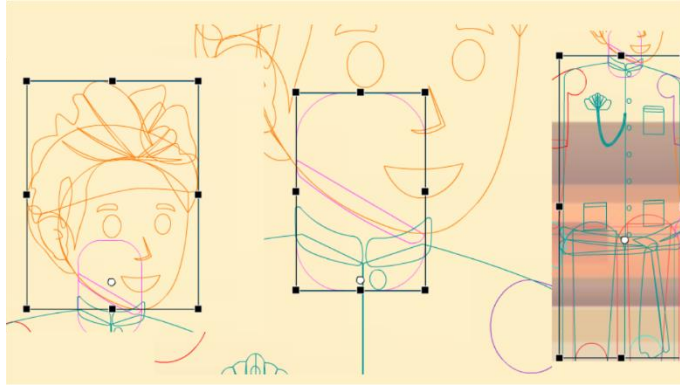
14. Buat pengaturan *parenting* setiap *layer* menjadi seperti berikut dengan cara klik pada *layer* Kepala yang nantinya akan muncul pilihan *layer* untuk menggabungkan *layer* Kepala dengan *layer* Leher.



Gambar 1.29 *Parenting setiap layer*

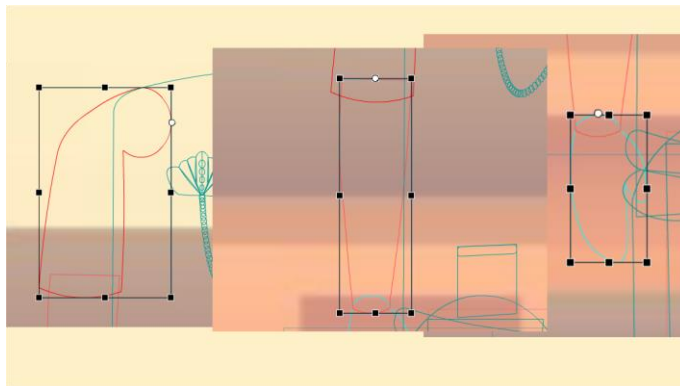


15. Jika sudah ubah setiap titik *centered* pada setiap objek supaya jika objek di animasikan akan menjadi seperti memiliki sendi, contoh pada objek Kepala, Leher, dan Badan seperti berikut.



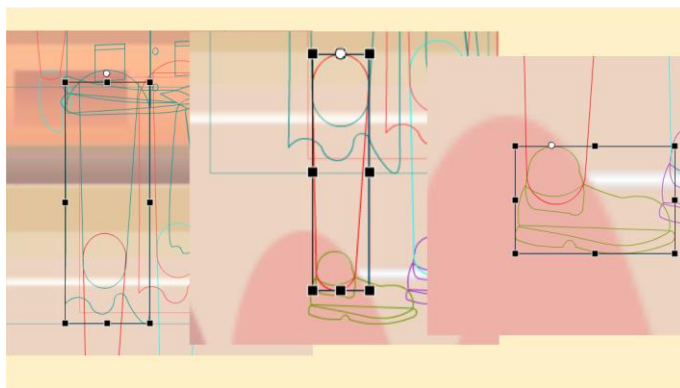
Gambar 1.30 Atur titik pada objek

16. Kemudian untuk objek Tangan menjadi seperti berikut.



Gambar 1.31 Atur titik pada objek tangan

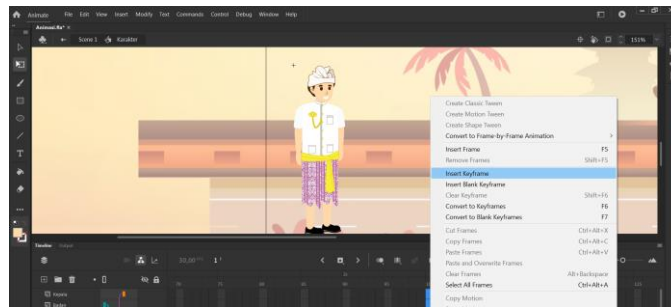
17. Dan untuk objek Kaki ubah menjadi seperti berikut.



Gambar 1.32 Atur titik pada objek kaki



18. Lalu tambahkan *keyframe* pada setiap *layer* di *frame* ke 100 dengan cara klik kanan pada *Frame* dan *Insert Keyframe*.



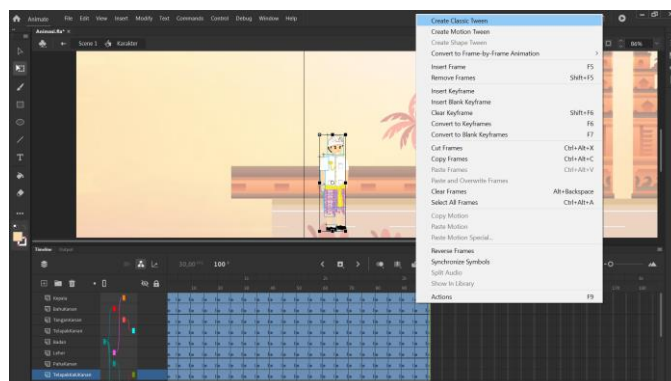
Gambar 1.33 Menambahkan *keyframe* pada karakter

19. Lalu pada proses animasi setiap objek buat rotasi setiap 5 *frame* dengan cara *Insert Keyframe* pada objek dan atur rotasi menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 1.34 Mengatur rotasi setiap objek

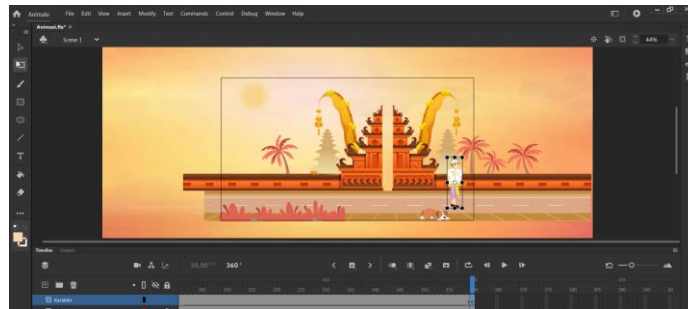
20. Atur pergerakan atau rotasi pada setiap 5 *frame* pada objek supaya objek terlihat seakan akan bergerak, jika sudah pilih semua *frame* pada setiap objek dan klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 1.35 *Create classic tween* pada karakter



21. Kembali ke *scene* 1 atau *scene* awal dengan cara klik dua kali pada objek dan pada *layer* Karakter tambahkan *Keyframe* pada *frame* 360 lalu ubah posisi objek.



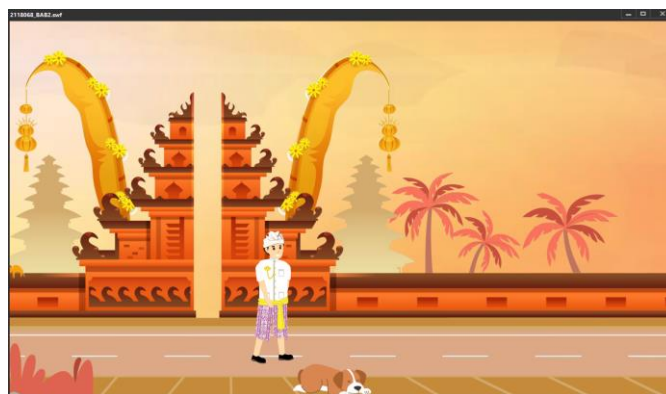
Gambar 1.36 Add *keyframe* pada karakter

22. Kemudian klik kanan pada *frame* karakter dan pilih *Create Classic Tween* maka objek akan memiliki animasi pergerakan dari kiri ke kanan.



Gambar 1.37 Menambahkan *classic tween*

23. Jika dijalankan menggunakan *Ctrl Enter* pada *Keyboard* maka akan terdapat animasi pada *Background* yang bergerak ke kiri dan objek Karakter bergerak ke kanan dengan animasi berjalan.



Gambar 1.38 Hasil dari animasi

### C. Link Github

[https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068_PRAK_ANIGAME.git)