



## TUGAS PERTEMUAN: 2

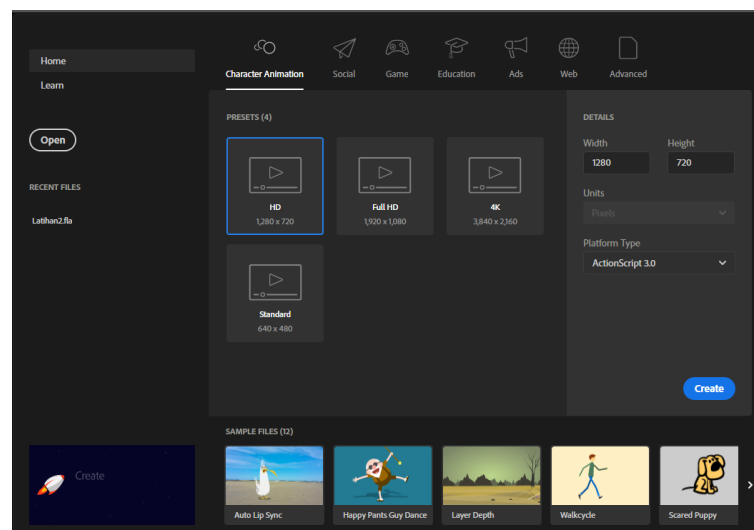
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118114
Nama	:	Ardhea Dwi Cahyani
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)
Baju Adat	:	Batak Toba (Sumatera Utara-Indonesia Barat)
Referensi	:	<a href="https://pin.it/1h7O0n6W8">https://pin.it/1h7O0n6W8</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

##### A. Camera Movement

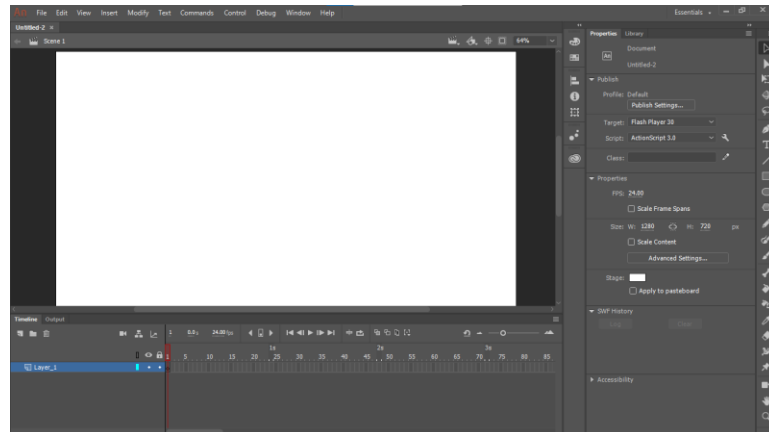
1. Buka Adobe Animate CC, pilih preset HD dengan Platform Type ActionScript 3.0, kemudian pilih Create.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

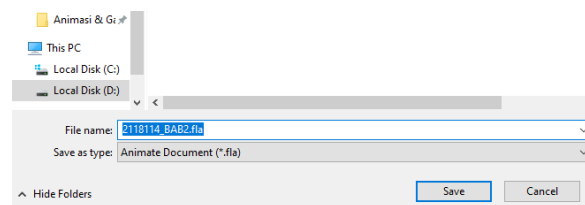


2. Maka akan tampil halaman seperti pada gambar di bawah.



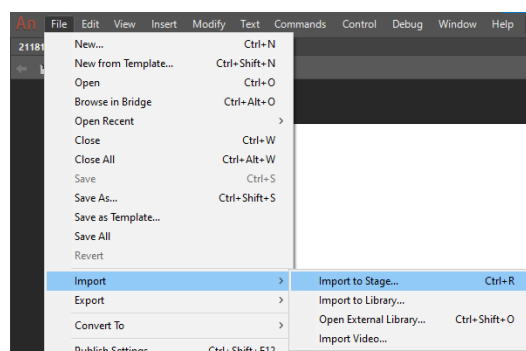
Gambar 2.2 Halaman Adobe Animate

3. Simpan terlebih dahulu file-nya dengan cara pilih menu File kemudian pilih Save As, dan beri nama file serta letakkan pada directory yang diinginkan.



Gambar 2.3 Menyimpan File Adobe Animate

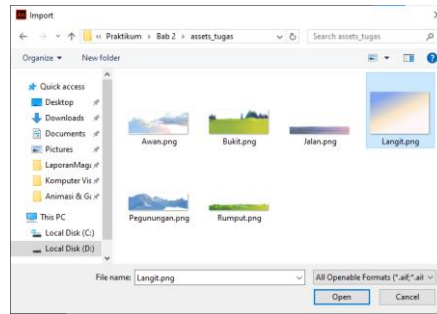
4. Import aset yang akan digunakan untuk membuat efek background parallax. Pada menu File pilih Import kemudian Import to Stage atau juga bisa dengan short cut Ctrl+R.



Gambar 2.4 Import to Stage

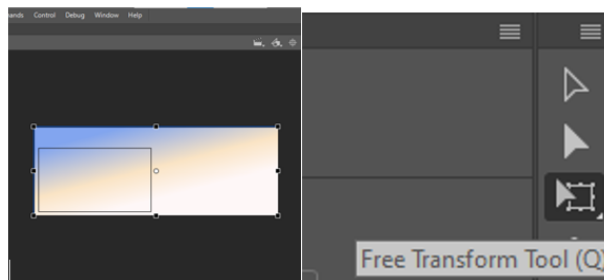


5. Pilih asset Langit.png, lalu klik Open.



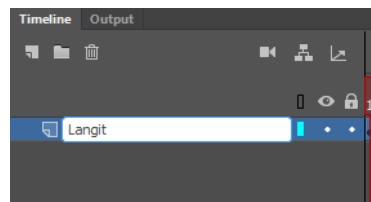
Gambar 2.5 Import Asset

6. Maka akan tampil pada halaman Adobe Animate, sesuaikan ukurannya menggunakan Free Transform Tool (Q).



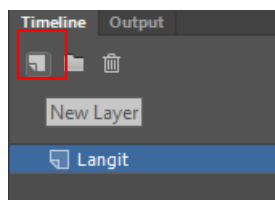
Gambar 2.6 Menyesuaikan Ukuran Gambar

7. Ubah nama layer menjadi Langit.



Gambar 2.7 Mengubah Nama Layer

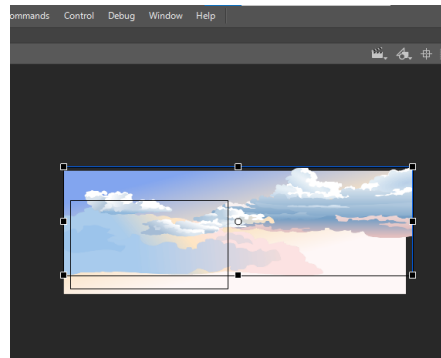
8. Tambahkan layer baru dengan memilih ikon paling kiri. Kemudian ulangi langkah 4 sampai 7 pada aset-aset yang lain.



Gambar 2.8 Membuat Layer Baru

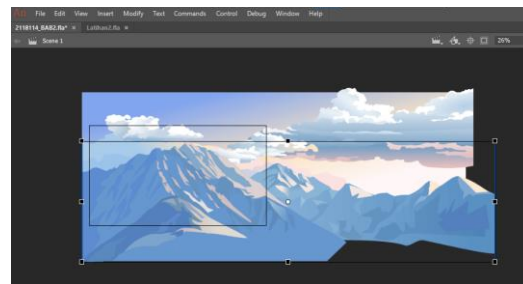


9. Letakkan posisi awan seperti berikut.



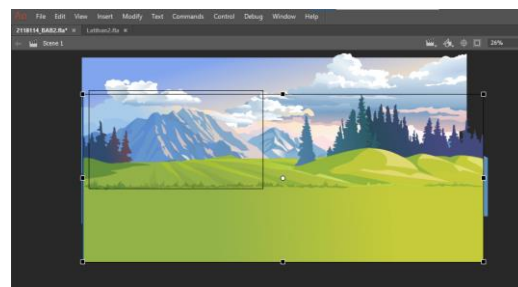
Gambar 2.9 Menambah Aset Awan

10. Letakkan posisi pegunungan seperti berikut.



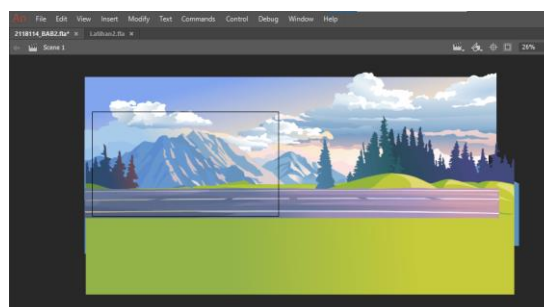
Gambar 2.10 Menambah Aset Pegunungan

11. Letakkan posisi bukit seperti berikut.



Gambar 2.11 Menambah Aset Bukit

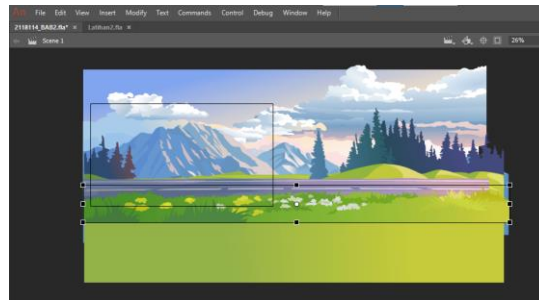
12. Letakkan posisi bukit seperti berikut.



Gambar 2.12 Menambah Aset Jalan

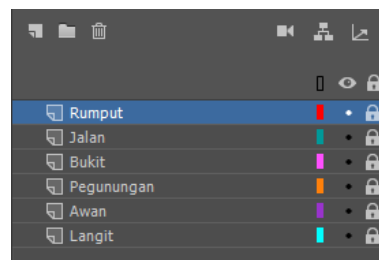


13. Letakkan posisi rumput seperti berikut.



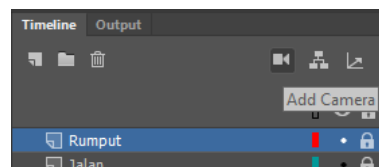
Gambar 2.13 Menambah Aset Rumput

14. Urutkan Layer seperti di bawah ini dan kunci semua Layer.



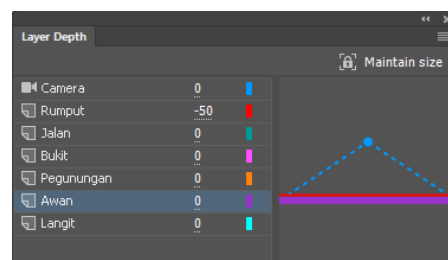
Gambar 2.14 Sususan Layer

15. Klik Kamera, maka Layer Kamera akan muncul otomatis.



Gambar 2.15 Add Camera

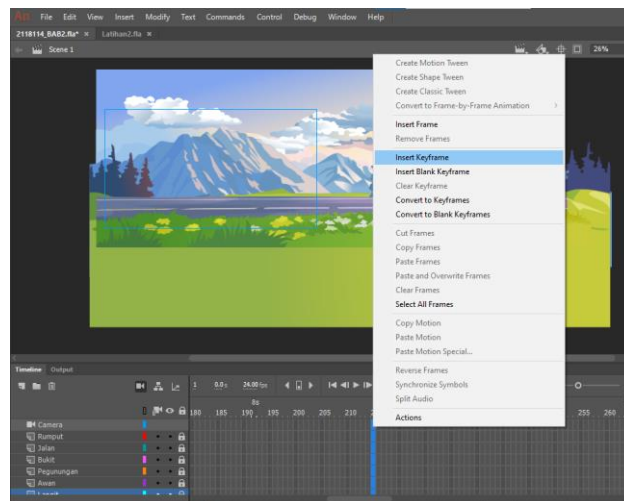
16. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth. Atur angkanya sesuai yang diinginkan, sebelum merubah ukurannya klik terlebih dahulu pada Maintain Size agar ukuran objek tidak berubah terlalu signifikan. Semakin kecil nilainya maka semakin dekat dengan kamera, begitupun sebaliknya jika semakin besar nilainya maka semakin jauh dari kamera.



Gambar 2.16 Mengatur Layer Depth

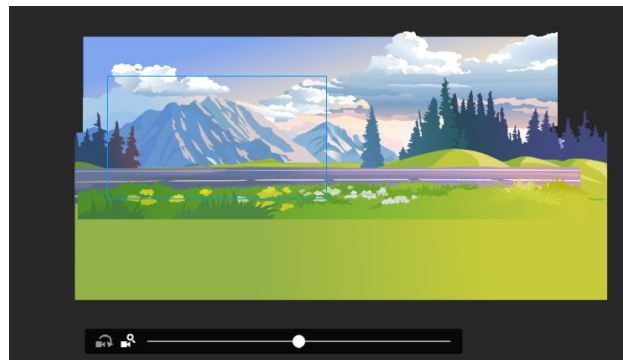


17. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan lalu pilih Insert Keyframe



Gambar 2.17 Insert Keyframe di Frame 215

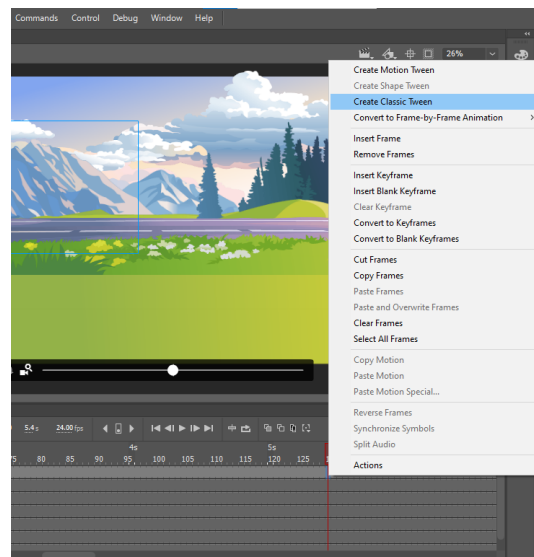
18. Jika sudah, gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil menekan tombol Shift. Maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.18 Mengarahkan Camera Tool

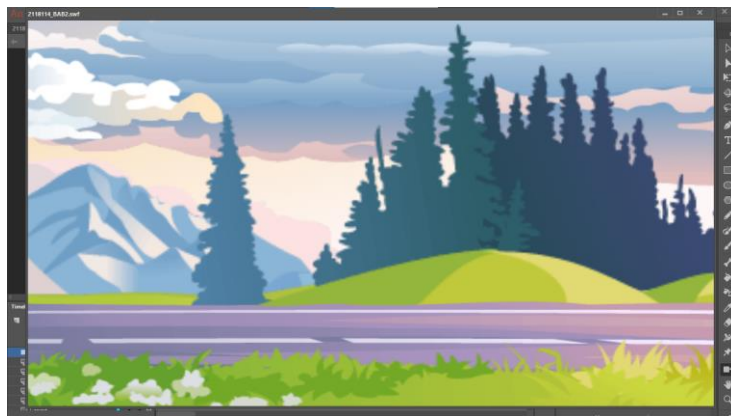


19. Klik frame yang mana saja diantara frame 1-215 di layer Camera, klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.19 Create Classic Tween di antara Frame 1-215

20. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan animasi.

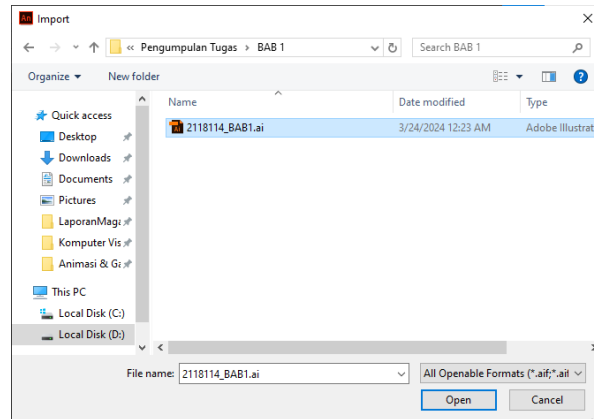


Gambar 2.20 Hasil Animasi



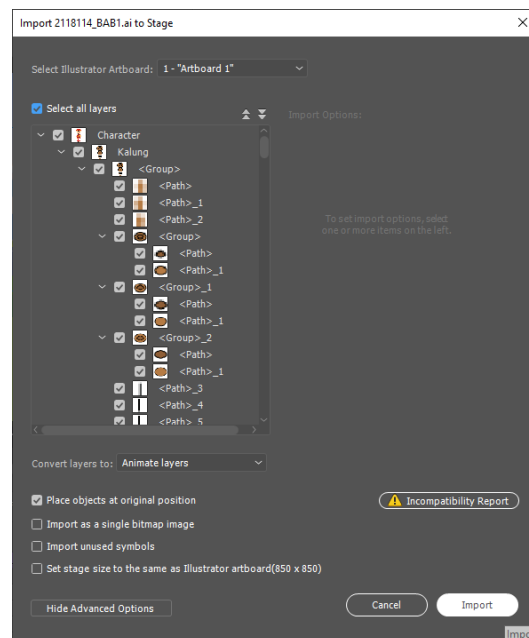
## B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih character yang pernah dibuat sebelumnya pada bab 1.



Gambar 2.21 Import File to Stage

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

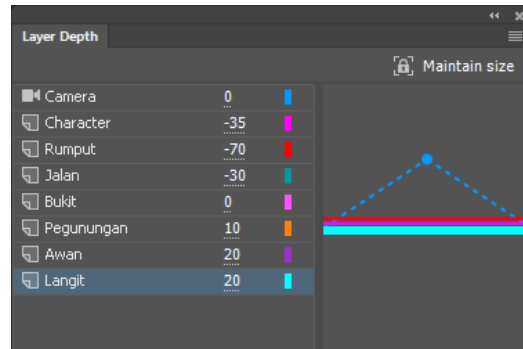


Gambar 2.22 Import Character



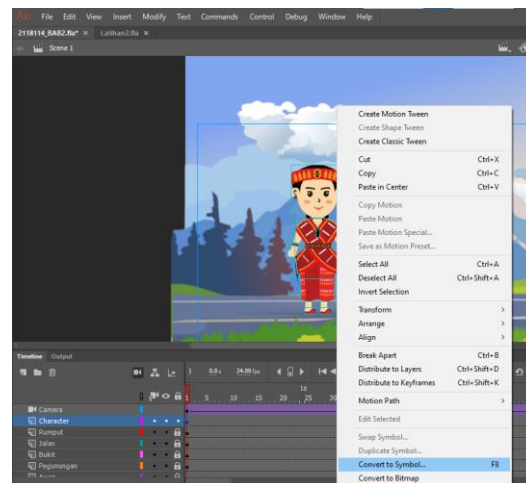


3. Pilih menu Window pada menu bar, kemudian klik Layer Depth dan atur menjadi seperti di bawah ini. Sebelum mengganti nilainya klik terlebih dahulu pada Maintain Size.



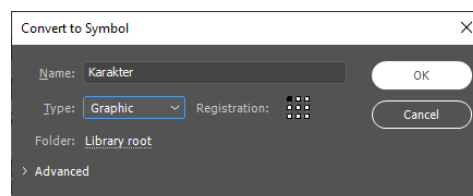
Gambar 2.23 Mengatur Layer Depth

4. Klik frame 1 Layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.24 Convert to Symbol

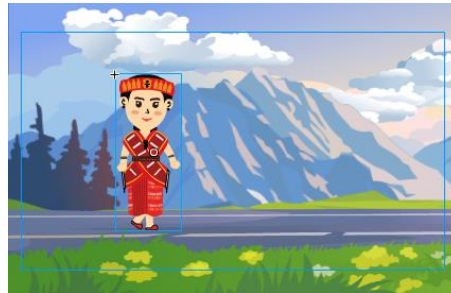
5. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.25 Memberi Nama pada Simbol

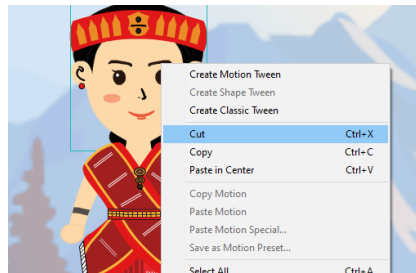


6. Double klik karakter tersebut, di sini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah badan karakter menjadi layer yang terpisah. Jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



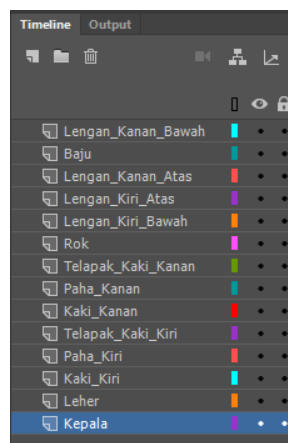
Gambar 2.26 Double Klik pada Karakter

7. Klik pada bagian Kepala, klik kanan kemudian pilih Cut atau shortcut Ctrl + X.



Gambar 2.27 Cut Bagian Kepala

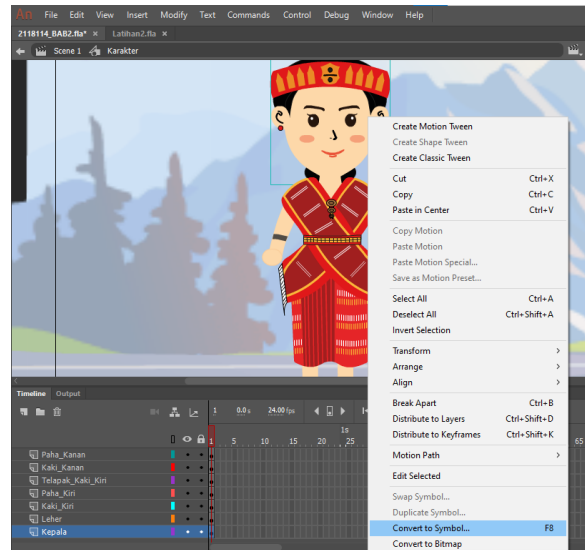
8. Buat New Layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar Kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V. Kemudian lakukan hal yang sama pada bagian objek yang lain dan urutkan layer seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.28 Susunan Layer



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



Gambar 2.29 Convert to Symbol Objek Kepala

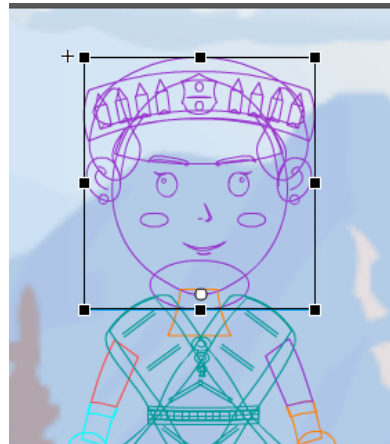
10. Klik Show All Layers as Outline agar karakter hanya terlihat garis tepi saja. Hal ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik rotasi yang berbeda.



Gambar 2.30 Show All Layers as Outline

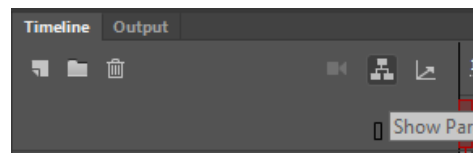


11. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool (Q) di keyboard untuk menggeser titik pusat. Berikut merupakan titik putar bagian kepala, kemudian sesuaikan untuk bagian yang lain.



Gambar 2.31 Titik Putar Bagian Kepala

12. Klik Show Parenting View.



Gambar 2.32 Show Parenting View

13. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag ke bagian tubuh yang sekira merupakan titik ketergantungan gerakan. Misal Kepala maka disambungkan ke Leher.



Gambar 2.33 Menyambungkan Antar Layer

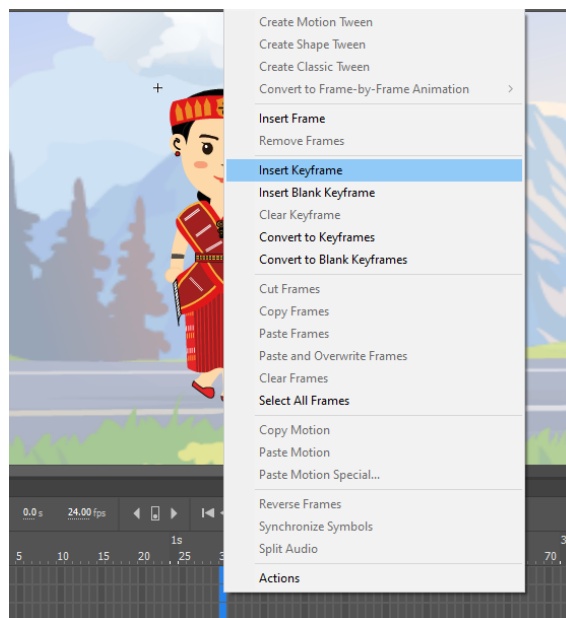


14. Pada frame 1 di semua layer, ubah posenya menggunakan Free Transform Tool(Q).



Gambar 2.34 Pose pada Frame 1

15. Block di frame 30 pada semua layer, klik kanan lalu Insert Keyframe.



Gambar 2.35 Insert Keyframe pada Frame 30



16. Blok di Frame 5 pada semua layer, kemudian Insert Keyframe. Lalu ubah posenya seperti gerakan di bawah ini.



Gambar 2.36 Pose pada Frame 5

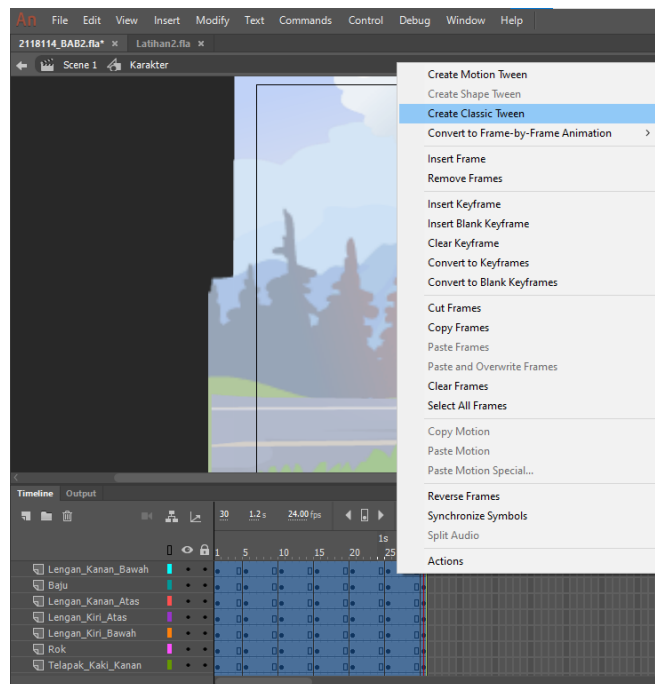
17. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, dan 25.



Gambar 2.37 Merubah Pose pada Frame 10, 15, 20, dan 25

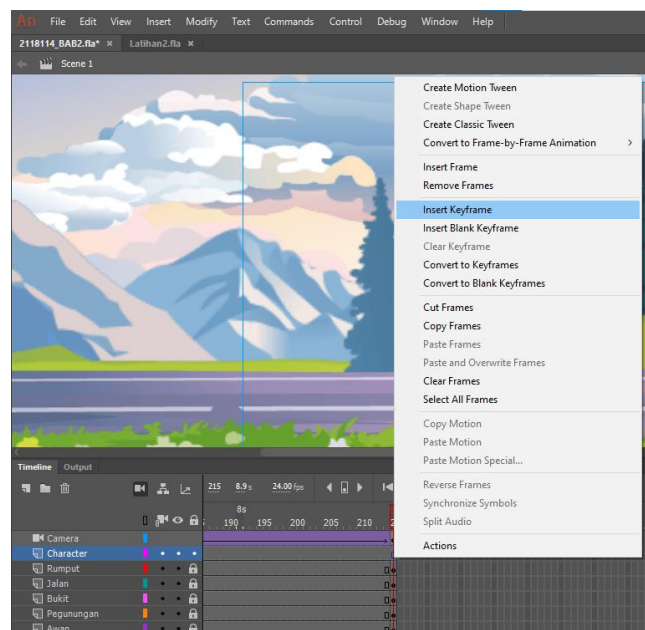


18. Blok semua frame di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.38 Create Classic Tween

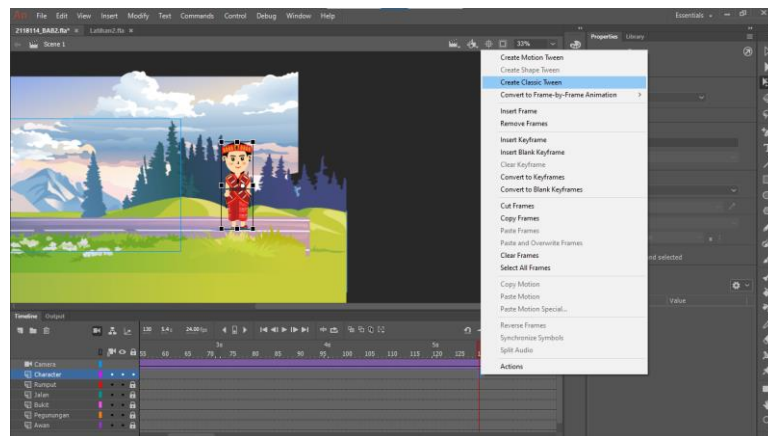
19. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer Character kemudian pilih Insert Keyframe. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan (usahakan tetap dalam lingkup kamera).



Gambar 2.39 Insert Keyframe pada Layer Character



20. Klik kanan di antara Frame 1 sampai 215 di layer Character, lalu pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.40 Create Classic Tween antara Frame 1 sampai 215

21. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.41 Hasil Animasi