



## TUGAS PERTEMUAN: 2

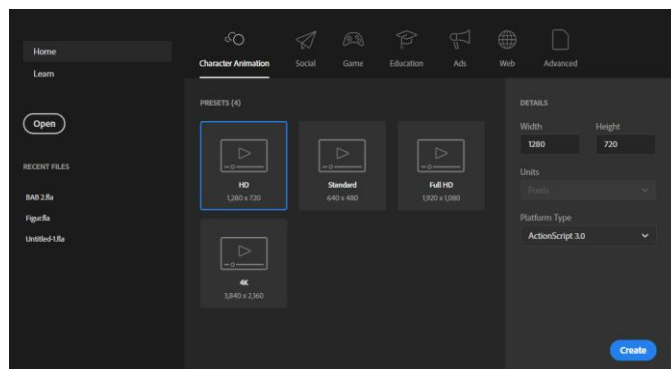
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118085
Nama	:	Muhammad Firman Romadhoni
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Baju Adat	:	Baju Adat Kajo (Provinsi-Indonesia Timur(Maluku))
Referensi	:	Contoh : <a href="https://www.lamudi.co.id/journal/pakaian-adat-maluku/">https://www.lamudi.co.id/journal/pakaian-adat-maluku/</a>

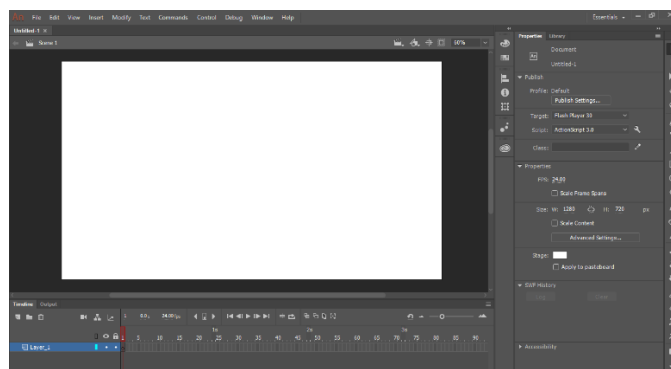
#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

##### A. Camera Movement

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

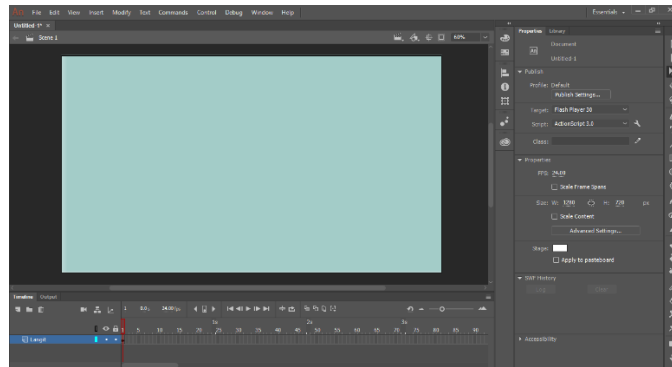


2. Tampilan halaman Adobe Animate CC.

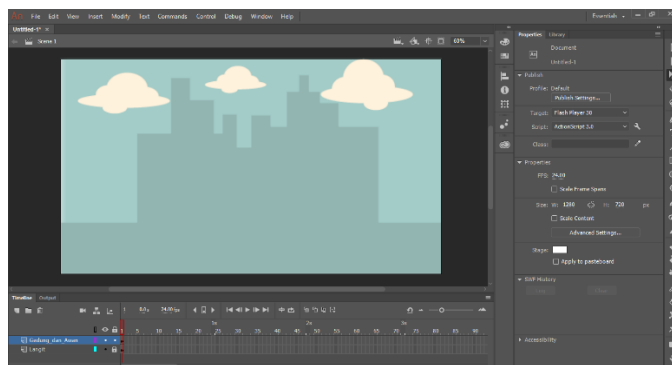




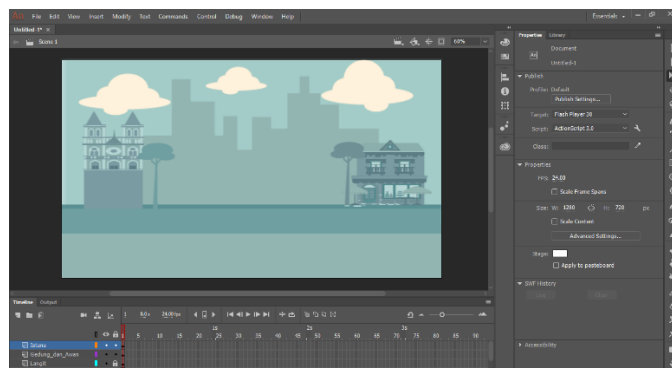
3. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama dan Ubah nama Layer\_1 menjadi 'Langit', kemudian kunci layer.



4. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Gedung dan Awan', kemudian geser dan letakkan diatas layer 'Langit'.



5. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Istana', kemudian geser dan letakkan diatas layer 'Gedung dan Awan'.





6. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Rumah', kemudian geser dan letakkan diatas layer 'Istana'.



7. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi 'Toko dan Jalan', kemudian geser dan letakkan diatas layer 'Rumah'.

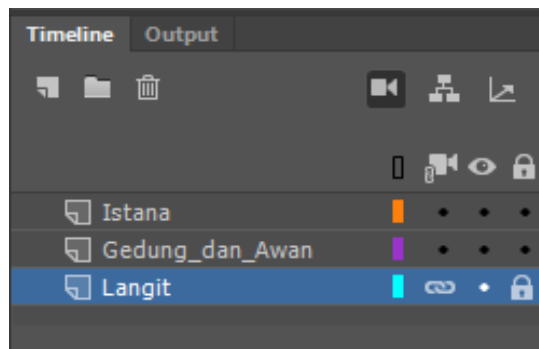


8. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.

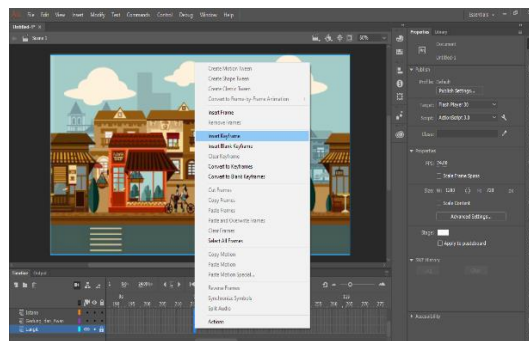




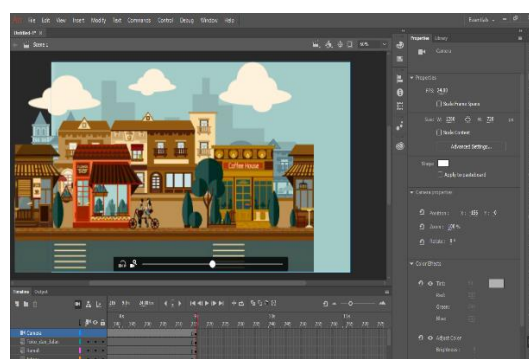
9. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



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

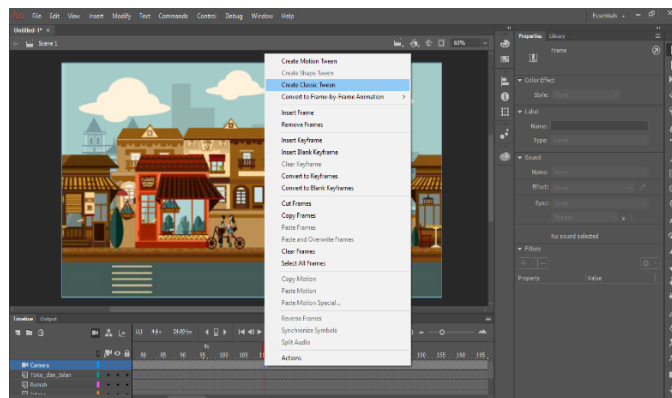


11. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



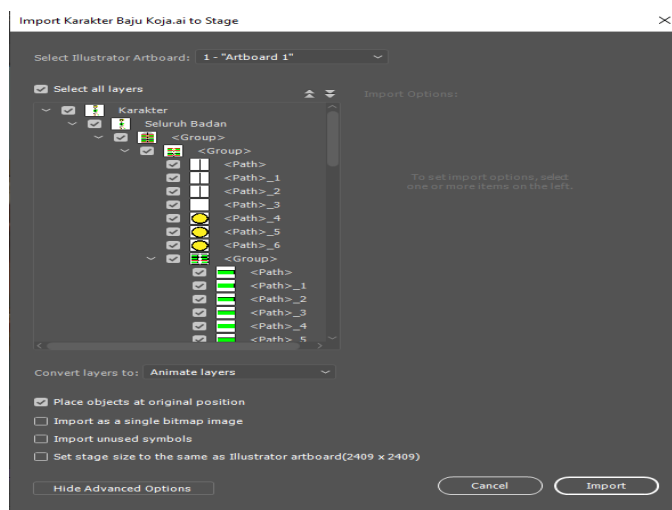


12. Klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.

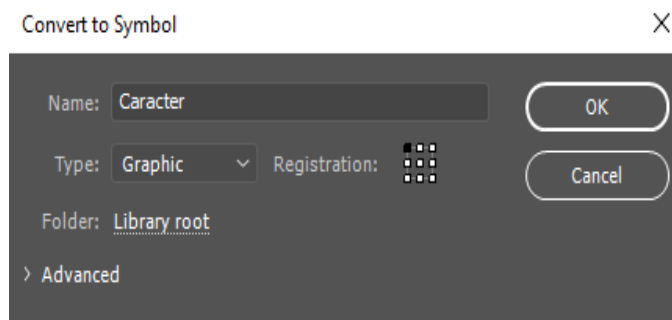


## B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Karakter Baju Koja.ai' lalu klik Open. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.

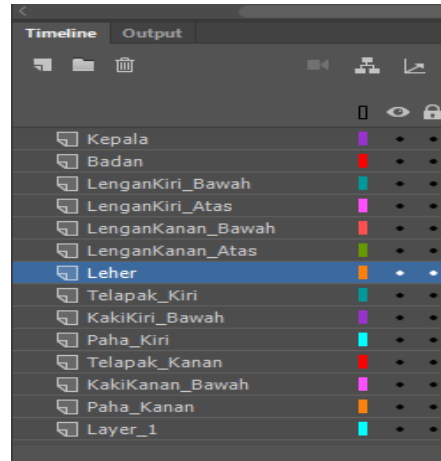


2. Ubah namanya menjadi Caracter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.

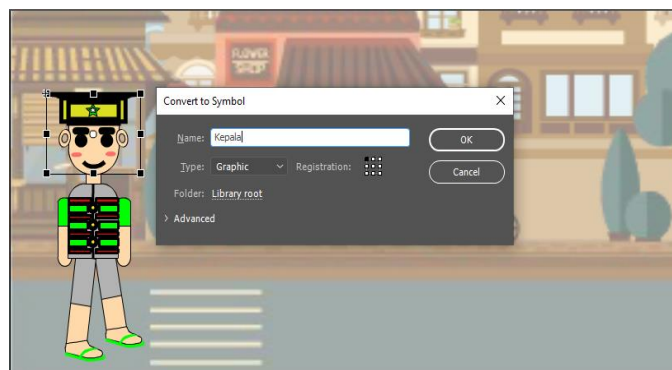




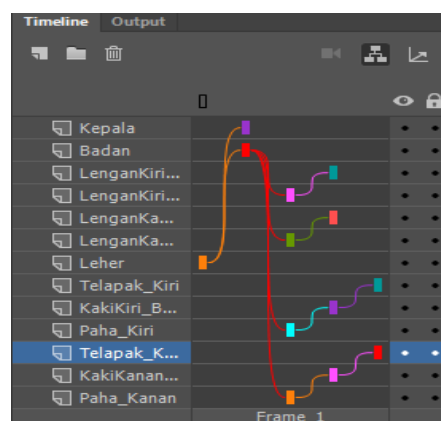
3. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



4. 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.

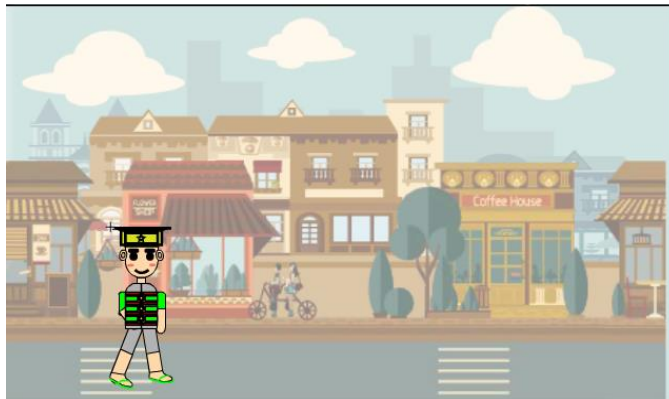


5. Klik Show Parenting View. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini.

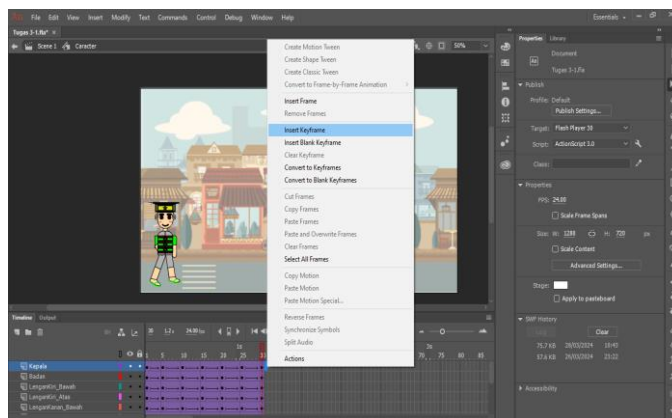




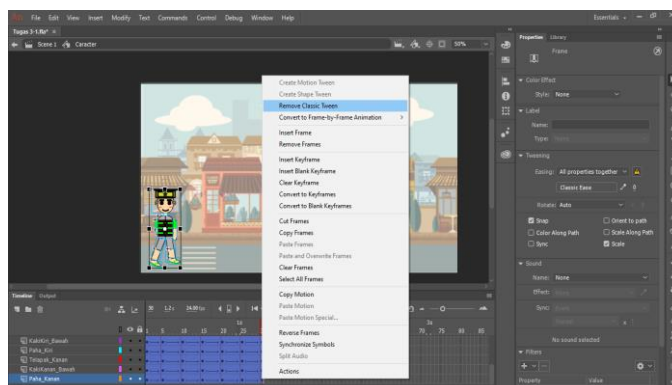
6. Ubah pose pada frame 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



7. Blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe. Lalu Blok di Frame 5, 10, 15, 20, 25 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter di tiap – tiap frame tadi sesuai selera.



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





9. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.

