



TUGAS PERTEMUAN: 2

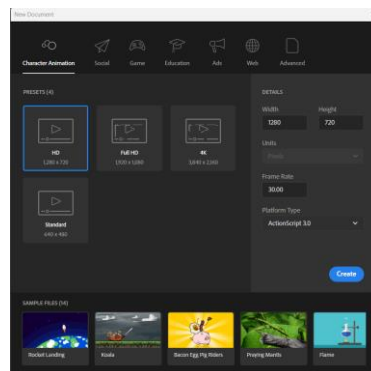
Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2118016
Nama	:	Dimas Rizky Pratama
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)
Baju Adat	:	Nona Rok (Maluku)
Referensi	:	Contoh : https://www.lamudi.co.id/journal/wp-content/uploads/2023/07/Baju-Kimun-Gia.jpg

1.2 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

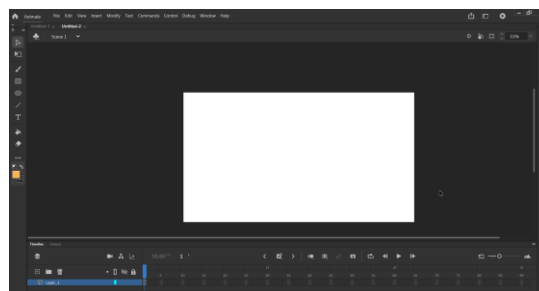
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka menu *File + New* (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, pilih preset HD dengan type Action Script 3.1.



Gambar 2.1 Membuat Dokumen Baru

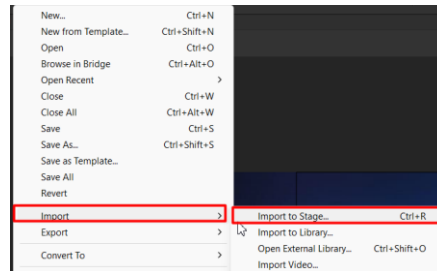
2. Jika sudah, maka halaman kerja akan muncul.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja

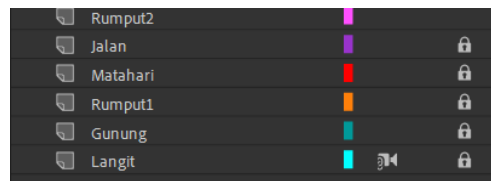


3. Kemudian buat layer baru dengan nama langit dan tambahkan bahan dengan cara Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan



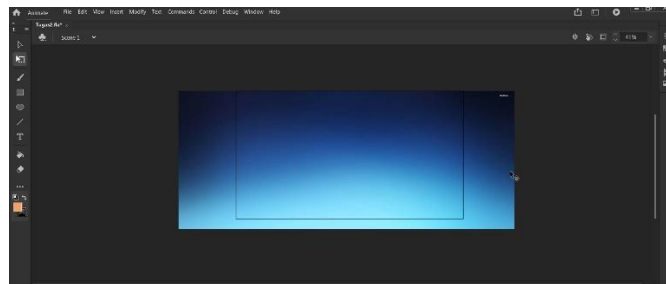
Gambar 2.3 Tampilan cara import bahan

4. Buat layer baru dengan nama berikut dengan cara klik new layer kemudian ubah nama menjadi seperti di bawah ini.



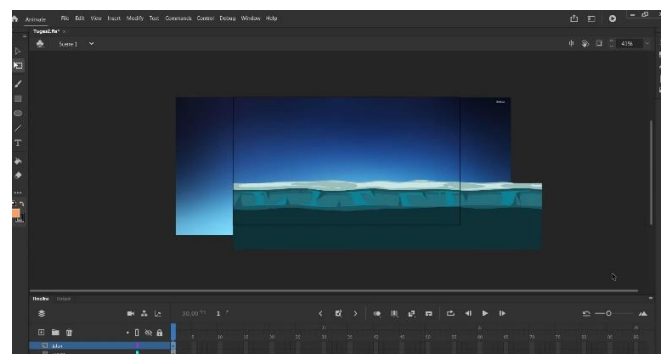
Gambar 2.4 Tampilan layer

5. Kemudian import to stage bahan dengan nama langit



Gambar 2.5 Tampilan bahan langit

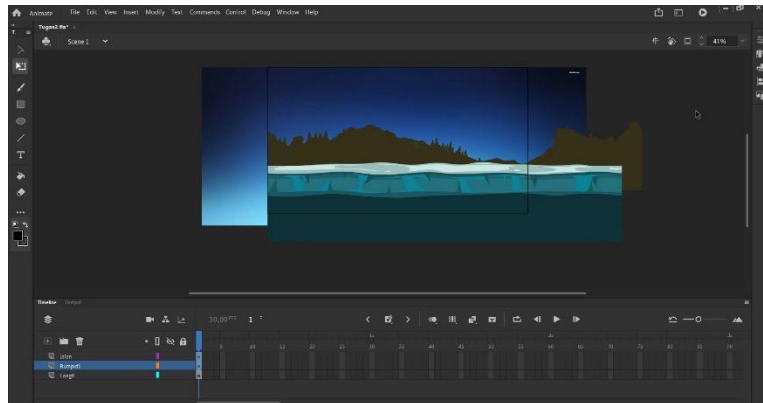
6. Kemudian import to stage bahan dengan nama jalan



Gambar 2.6 Tampilan bahan jalan

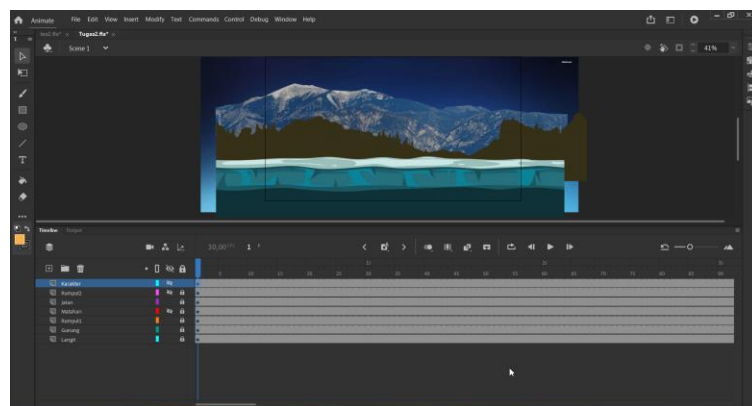


7. Setelah itu import to stage bahan dengan nama rumput 1.



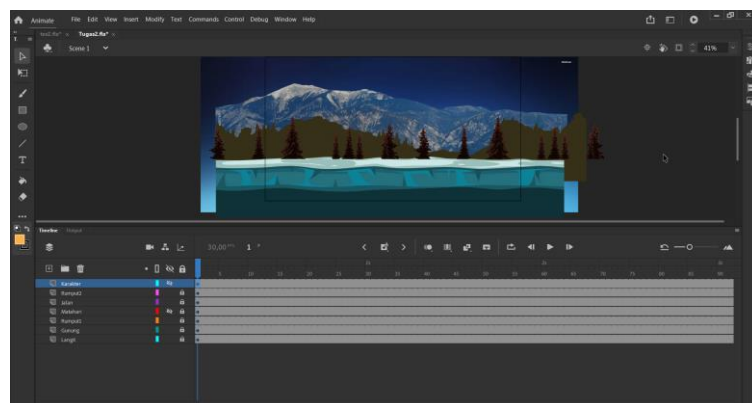
Gambar 2.7 Tampilan bahan rumput1

8. Setelah itu import to stage bahan dengan nama Gunung.



Gambar 2.8 Tampilan bahan gunung

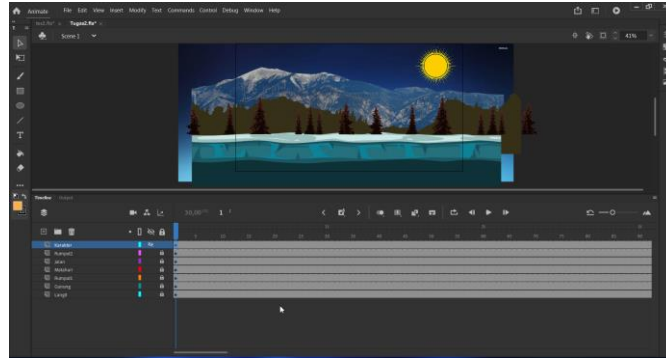
9. Setelah itu import to stage bahan dengan nama Rumput2.



Gambar 2.9 Tampilan bahan rumput2



10. Setelah itu import to stage bahan dengan nama Matahari.



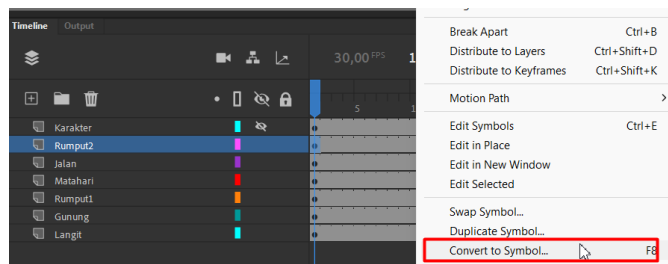
Gambar 2.10 Tampilan bahan matahari

11. Lalu sesuaikan letak posisi setiap bahan seperti berikut.



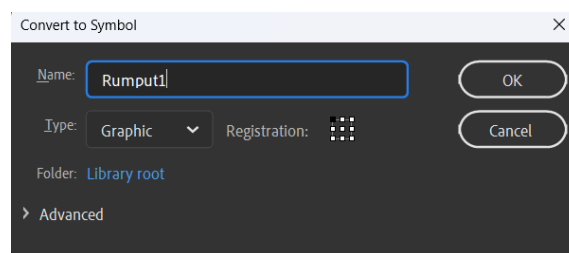
Gambar 2.11 Tampilan posisi bahan

12. Klik kanan pada objek 'Rumput1' tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.12 Tampilan convert to symbol

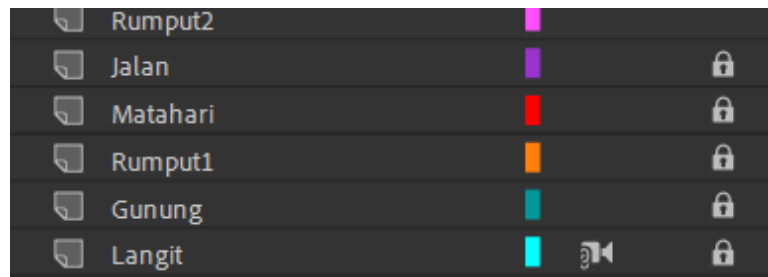
13. Beri name menjadi Rumput 1 kemudian pada type pilih Graphic kemudian ok.



Gambar 2.13 Tampilan menu convert to symbol

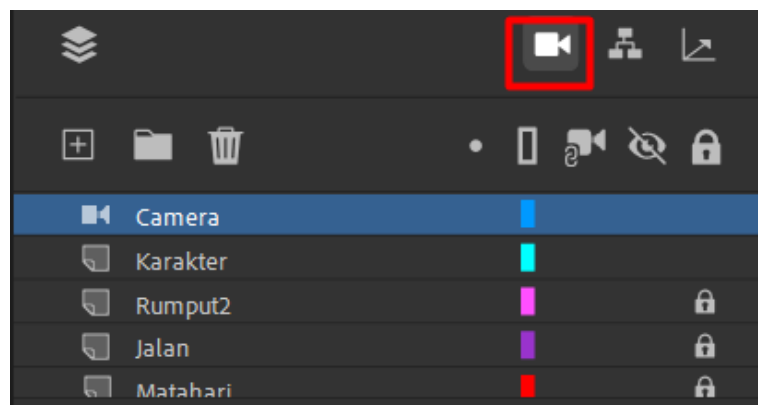


14. Jika sudah kunci layer langit,gunung,matahari,rumput1,jalan dan untuk rumput2 jangan di kunci



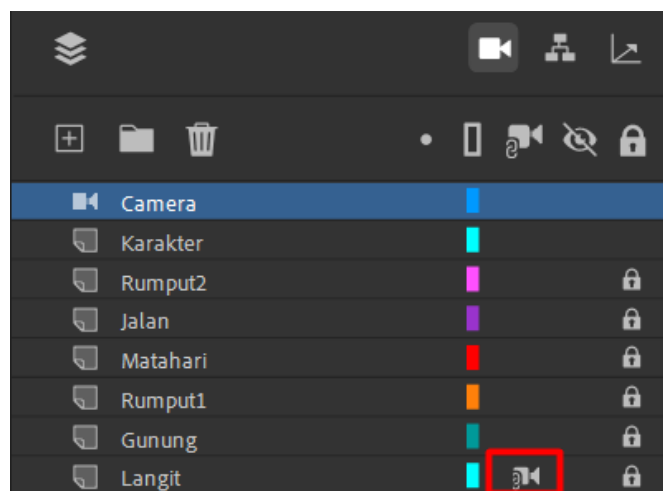
Gambar 2.14 Tampilan layer di kunci

15. Kemudian klik Camera maka akan bertambah layer camera sendiri.



Gambar 2.15 Tampilan layer camera

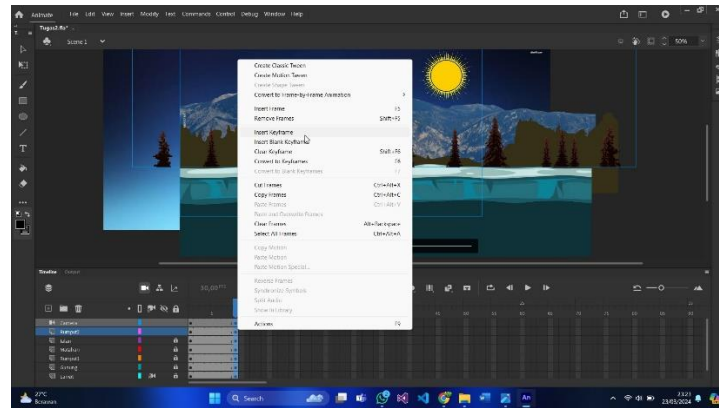
16. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di posisinya



Gambar 2.16 Tampilan Attach



17. Pada frame 215 klik kanan kemudian pilih insert keyframe



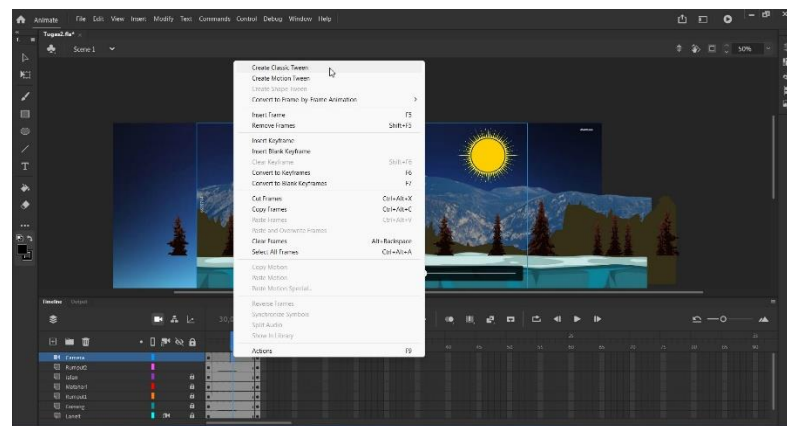
Gambar 2.17 Tampilan insert keyframe

18. Pilih layer camera kemudian pada frame 215 gunakan camera tool arahkan kursor ke tengah lalu seret ke kanan agar objek menjadi bergerak.



Gambar 2.18 Tampilan setelah digeser

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

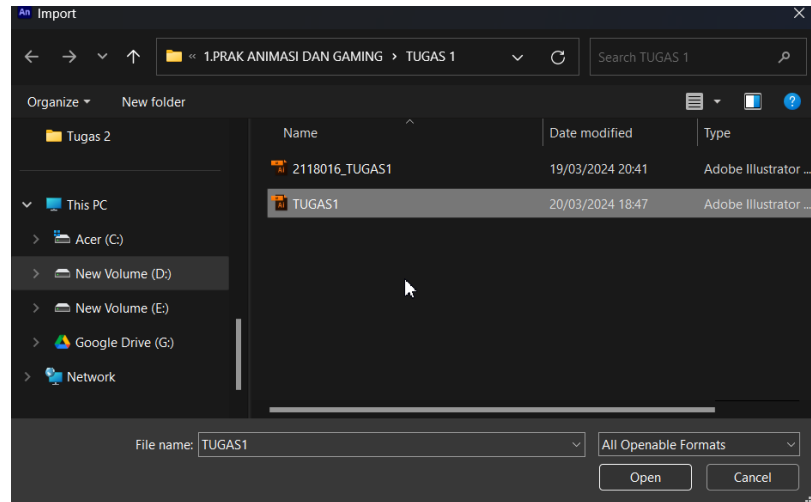


Gambar 2.19 Tampilan create classic twen



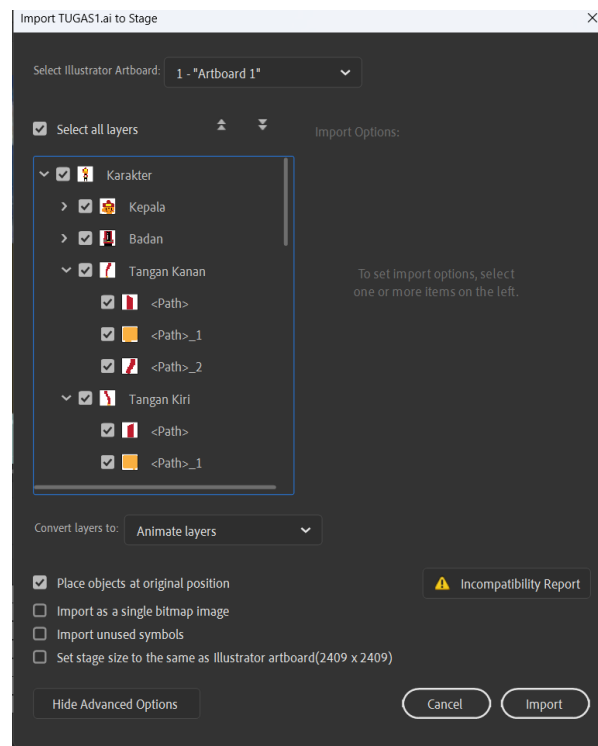
B. Layer Parenting

1. Import karakter yang sudah kita buat di pertemuan ke 1 dengan cara Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Character.ai' lalu klik Open.



Gambar 2.20 Tampilan import karakter

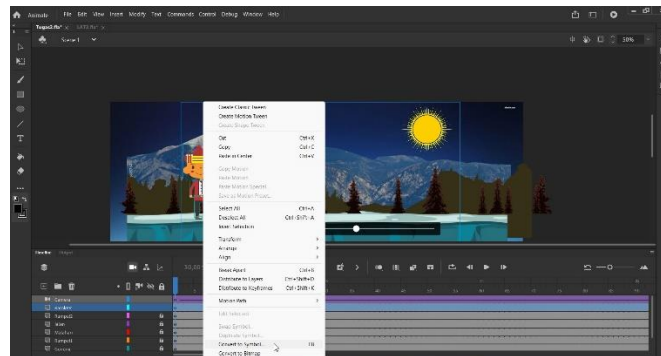
2. Ceklis select all layer kemudian pilih import



2.21 Tampilan layer karakter

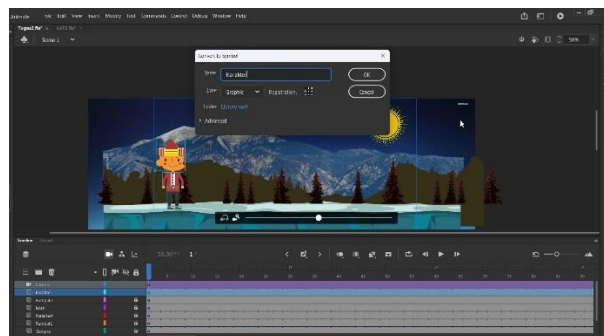


3. Klik frame 1 layer 'Karakter' lalu klik pada karakter dan pilih Convert to Symbol.



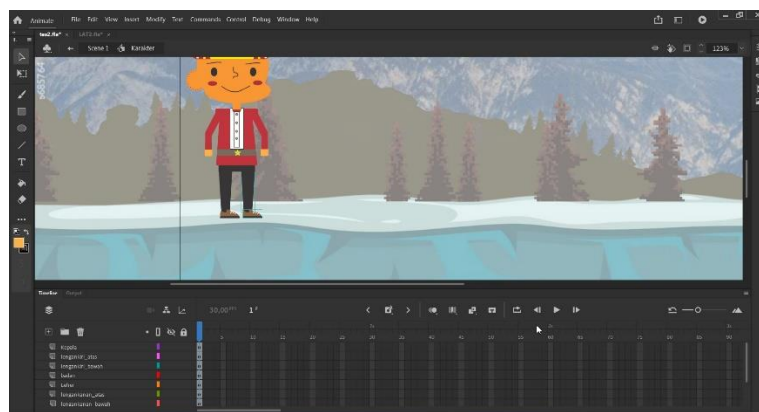
1.22 Tampilan convert to symbol

4. Kemudian ubah name menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.23 Tampilan name convert to symbol

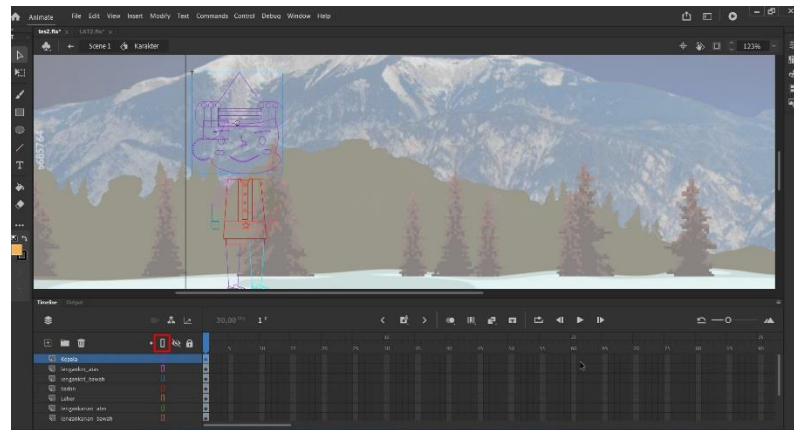
5. Klik 2x pada objek karakter untuk memisahkan antar bagian badan. Buat layer kepala terlebih dahulu kemudian klik pada objek kepala lalu Ctrl X kemudian paste lagi ke layer kepala Ctrl V. lakukan pada setiap anggota tubuh.



Gambar 2.24 Tampilan bagian tubuh karakter

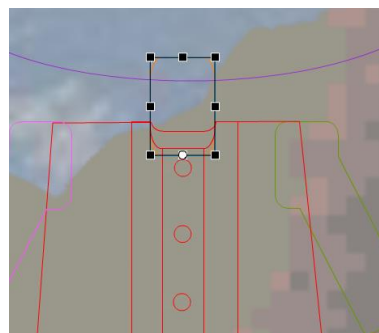


6. Agar nampak garis pada karakter pilih Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja,



Gambar 2.25 Tampilan garis karakter

7. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) kemudian geser titik putih dan sambungkan ke badang ini dilakukan untuk semua bagian tubuh



Gambar 2.26 Tampilan garis putih leher

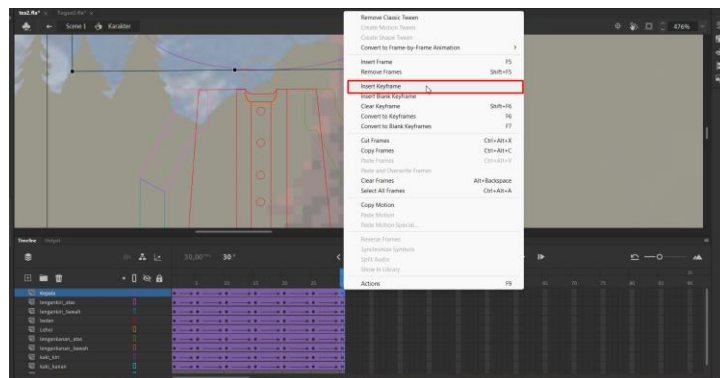
8. Kemudian sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan mendrag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah.



Gambar 2.27 Tampilan penggabungan frame



9. Kemudian blok semua layer lalu pada frame 30 klik kanan pilih insert keyframe.



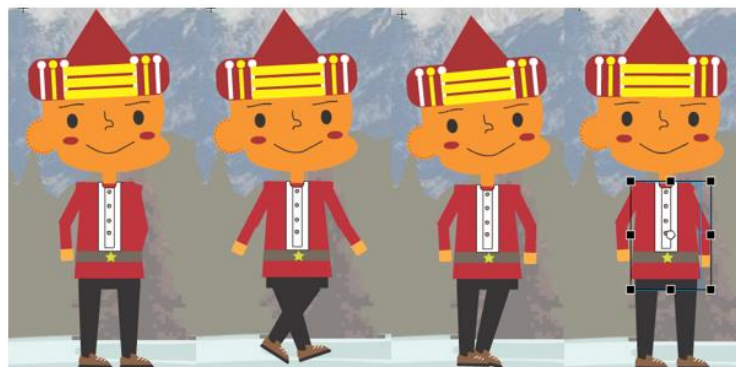
Gambar 2.28 Tampilan insert keyframe layer 30

10. Pada layer 5 Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe dan ubah karakter menjadi berikut.



Gambar 2.28 Tampilan frame 5

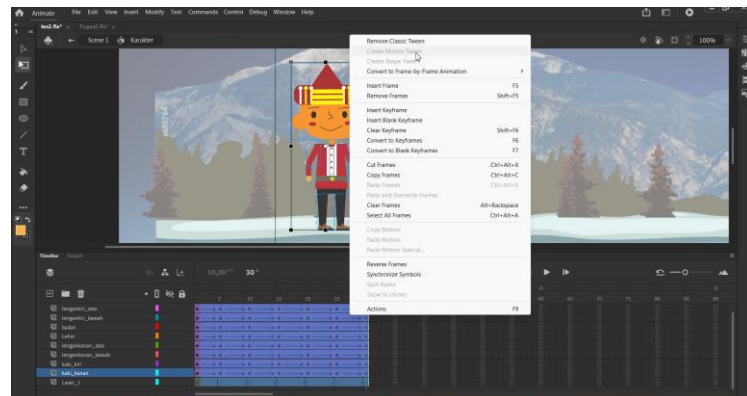
11. Lakukan langkah-langkah di atas untuk frame 10,15,20,25.



Gambar 2.29 Tampilan frame 10,15,20,25

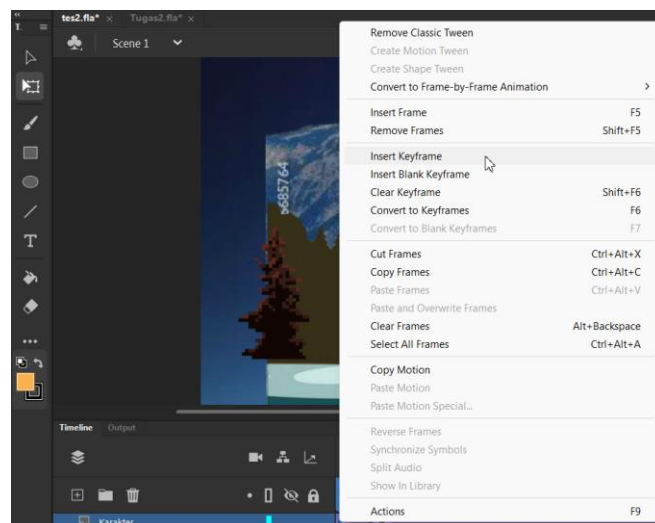


12. Blok semua frame kemudian klik kanan lalu pilih Create classic twen



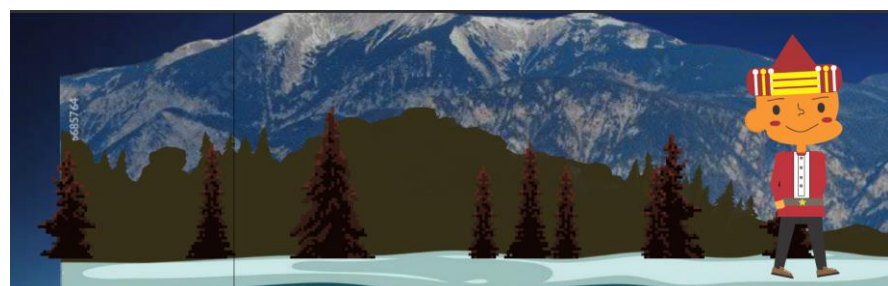
Gambar 2.30 Tampilan create classic twen

13. Pada scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'karakter' kemudian pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.30 Tampilan insert keyframe

14. Kemudian seret karakter ke kanan agar tampak berjalan. Kemudian klik kanan pada frame 1 lalu pilih create classic tween



Gambar 2.31 Tampilan karakter berjalan