



## TUGAS PERTEMUAN: 2

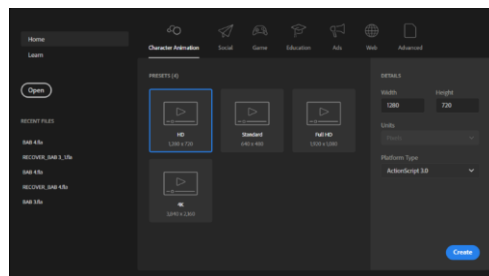
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118090
Nama	:	Derry Frediansa
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
Baju Adat	:	Baju Adat Saput Oleg (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh : <a href="https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi">https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement & layer parenting pada karakter

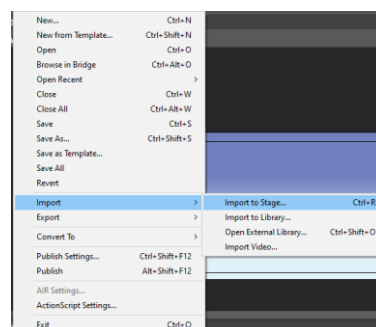
##### A. Menerapkan Camera Movement

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



Gambar 1.1 Tampilan Adobe Animate

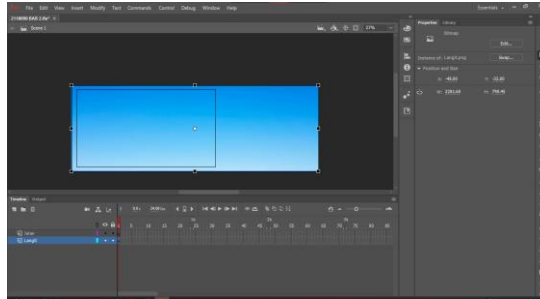
2. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik open.



Gambar 1.2 Cara Impor

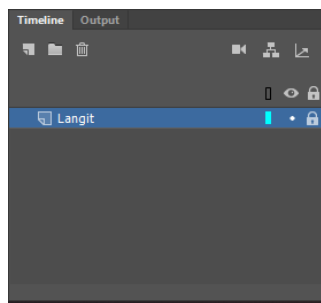


3. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama



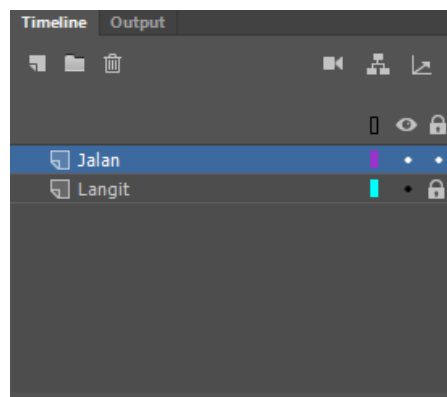
Gambar 1.3 Mengubah Ukuran Frame

4. Ubah nama Layer\_1 menjadi 'Langit', kemudian kunci layer.



Gambar 1.4 Mengubah Nama Layer

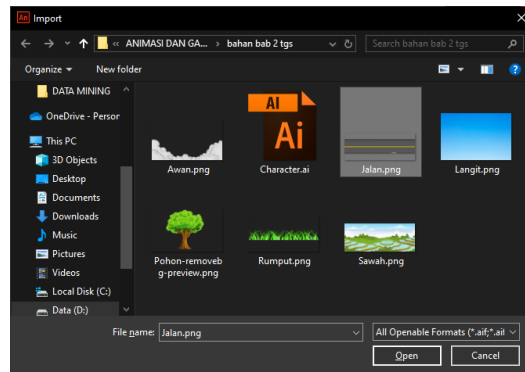
5. Buat layer baru dengan pilih New Layer and ganti namanya menjadi 'Jalan'



Gambar 1.5 Menambahkan Layer

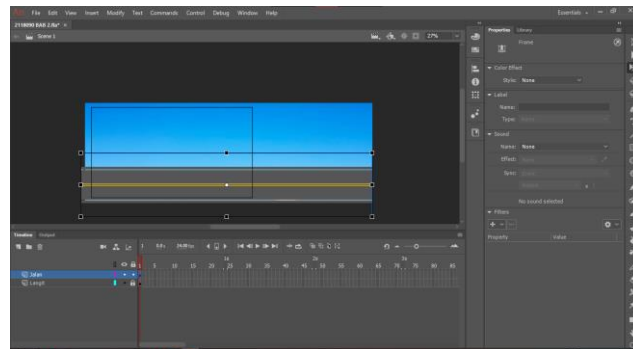


6. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file gambar bernama 'Jalan.png', lalu klik Open.



Gambar 1.6 Mengimport Aset Jalan

7. Pastikan layer 'Jalan' frame 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 1.7 Menyesuaikan Ukuran

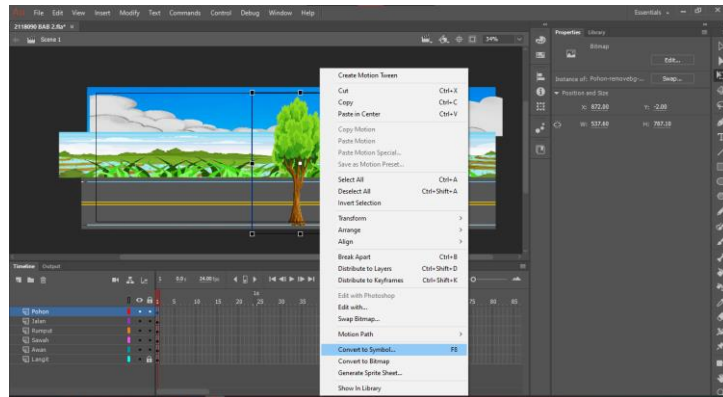
8. Lakukan ke semua asset kecuali karakter seperti dibawah ini



Gambar 1.8 Tampilan Semua Aset

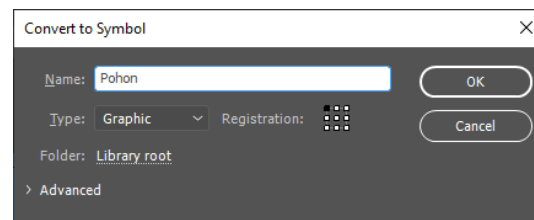


9. Klik kanan ‘Pohon’ tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



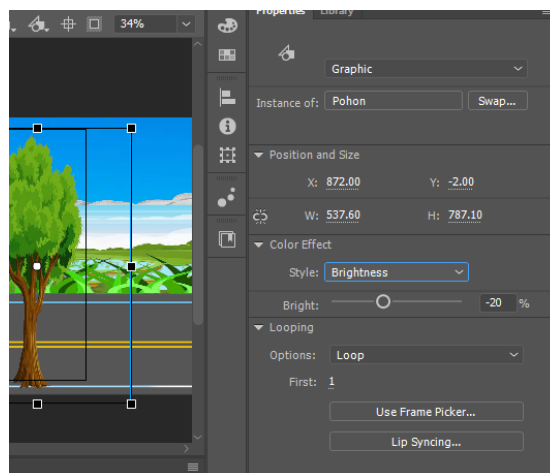
Gambar 1.9 Mengcovert Aset

10. Ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



Gambar 1.10 Tampilan Convert to simbol

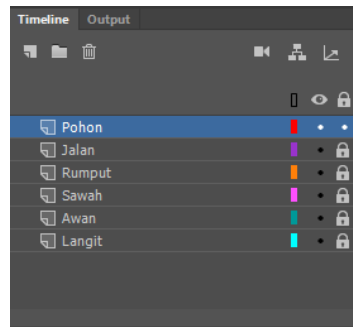
11. Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%, agar tercipta gelap pada pohon.



Gambar 1.11 Mengubah Brightness



12. Kemudian Kunci Layer Langit, Awan, Sawah, Rumpun dan Jalan, kecuali Layer Pohon



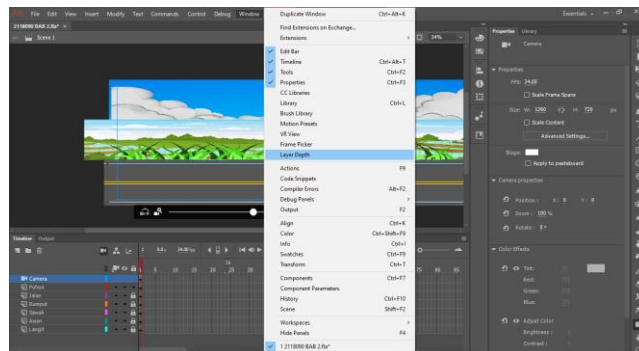
Gambar 1.12 Tampilan Mengunci Layer

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



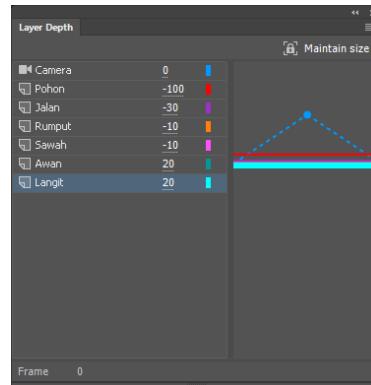
Gambar 1.13 Tampilan Camera Layer

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



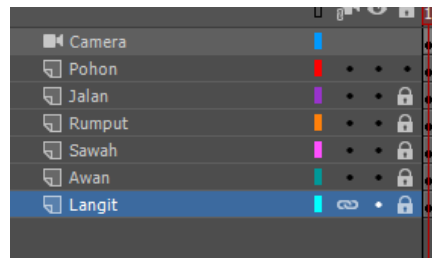
Gambar 1.14 Menu Layer Depth

15. 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 Transform Tool(Q) untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



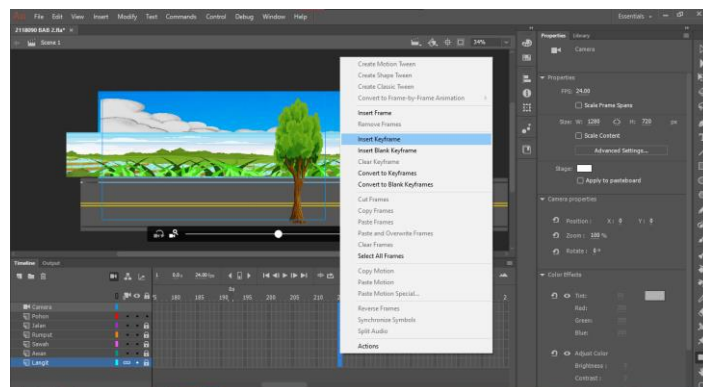
Gambar 1.15 Tampilan Setting Layer Depth

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



Gambar 1.16 Tampilan Attach Layer

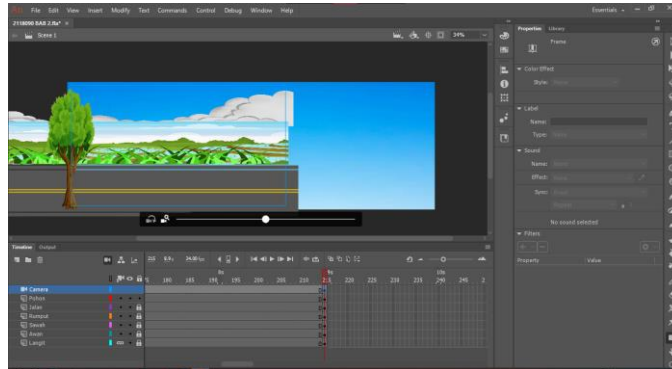
17. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.17 Mengatur Insert Keyframe

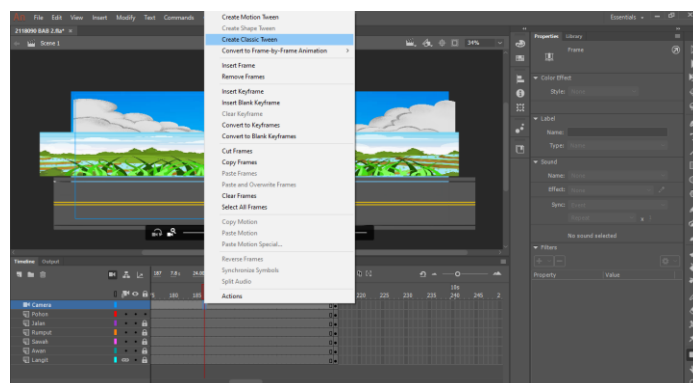


18. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 1.18 Tampilan Menggeser Objek

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



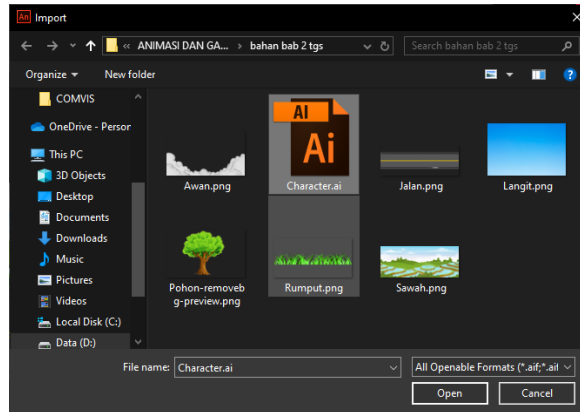
Gambar 1.19 Menambahkan Create Classic Tween

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



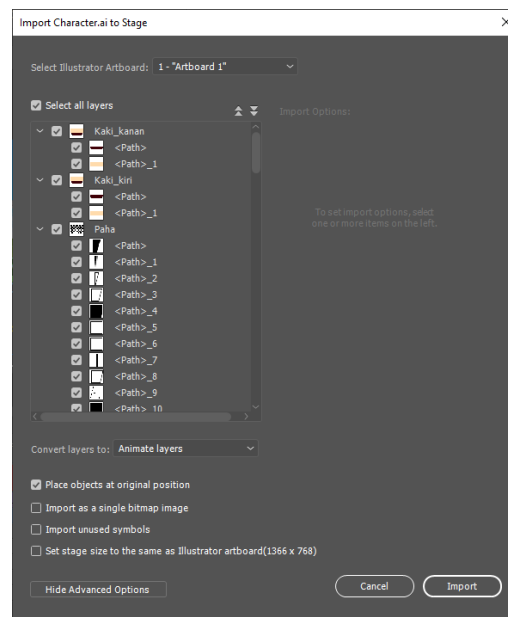
## B. Menerapkan Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Character.ai' lalu klik Open.



Gambar 1.1 Tampilan Menambahkan Karakter

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

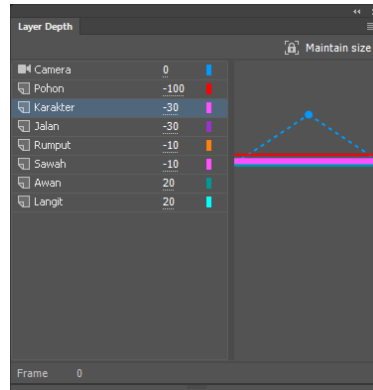


Gambar 1.2 Tampilan Jendela Import



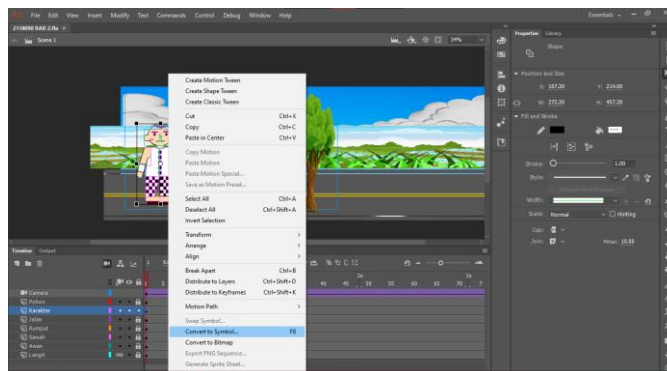


3. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



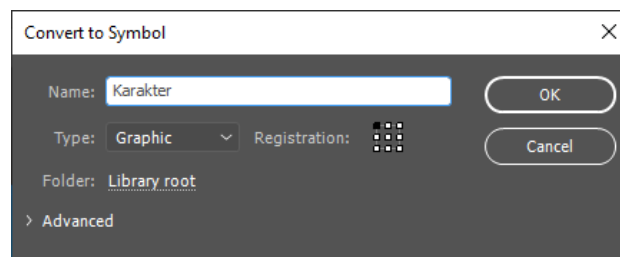
Gambar 1.3 Mengatur Layer Depth

4. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 1.4 Mengkonver Ke Simbol

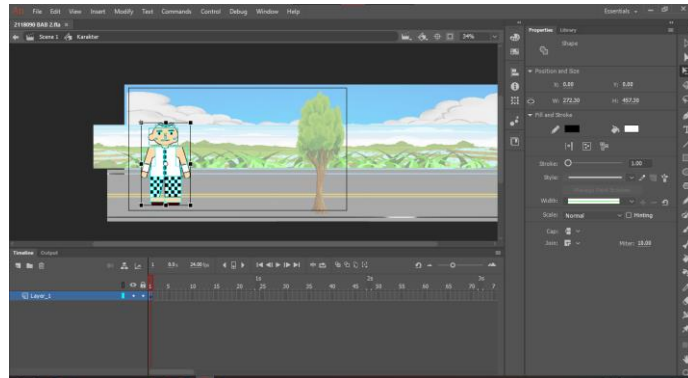
5. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 1.5 Menu Convert To Simbol

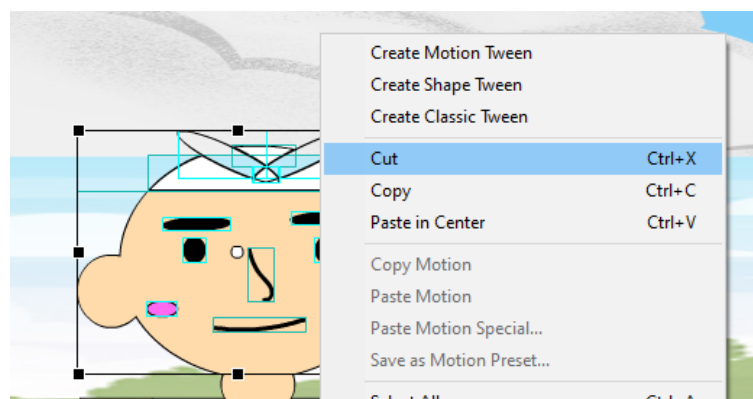


6. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



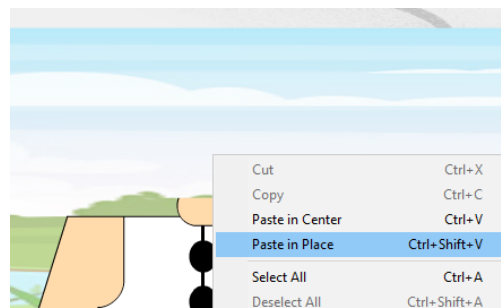
Gambar 1.6 Menganimasikan Gerakan

7. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



Gambar 1.7 Mengecut Bagian Kepala

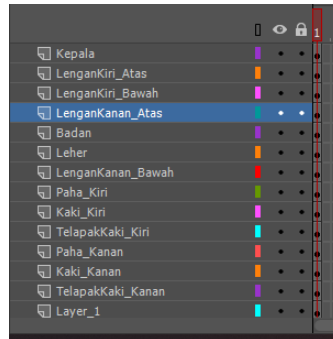
8. Buat new layer dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V.



Gambar 1.8 Mempaste Bagian Kepala

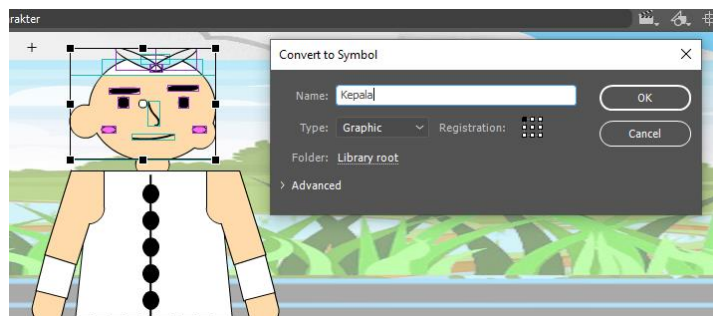


9. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, urutkan layer tersebut seperti gambar dibawah ini.



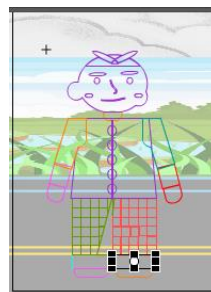
Gambar 1.9 Tampilan Semua Layer

10. 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 1.10 Convert To Simbol

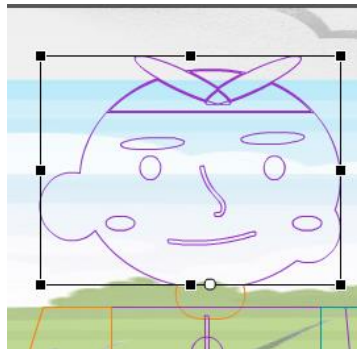
11. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



Gambar 1.11 Tampilan Outline

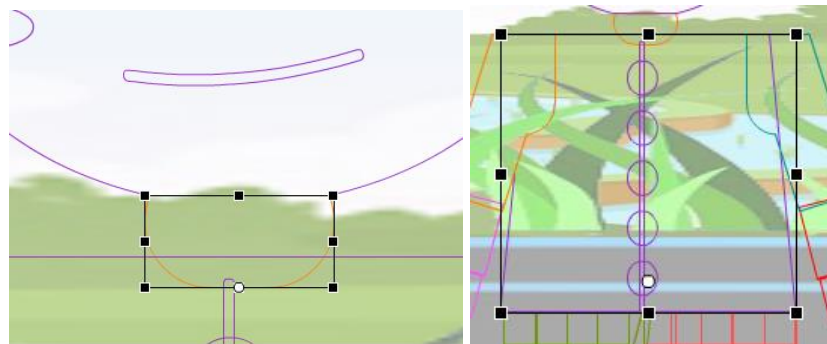


12. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



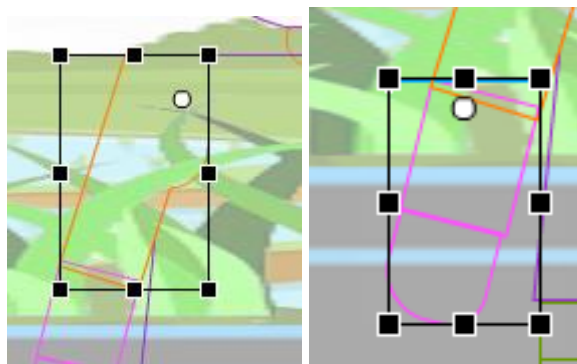
Gambar 1.12 Menggeser Titik Kepala

13. Titik putar Leher dan Badan.



Gambar 1.13 Menggeser Titik Leher dan Badan

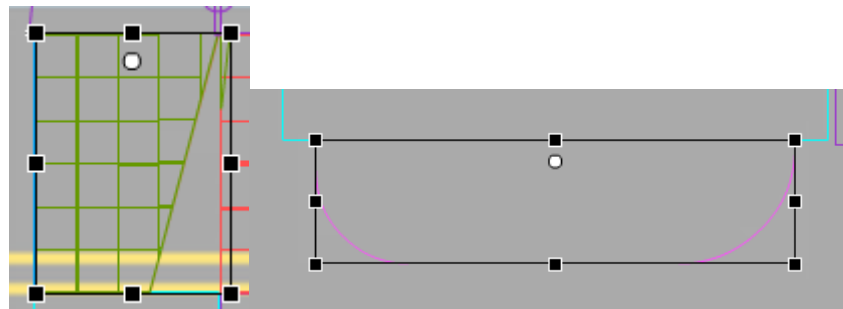
14. Titik putar LenganKiri\_Atas, LenganKanan\_Atas, LenganKiri\_Bawah, dan LenganKanan\_Bawah.



Gambar 1.14 Menggeser Titik Tangan

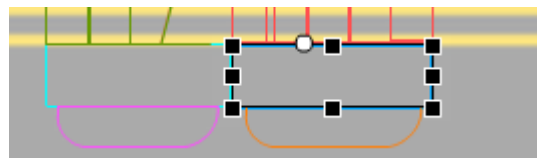


15. Titik pusat KakiKiri\_Atas, KakiKanan\_Atas, KakiKiri\_Bawah, KakiKanan\_Bawah.



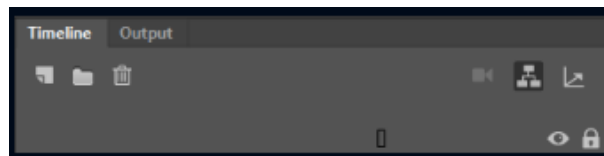
Gambar 1.15 Menggeser Titik Bagian Kaki

16. Titik pusat Telapak\_Kanan dan Telapak\_Kiri.



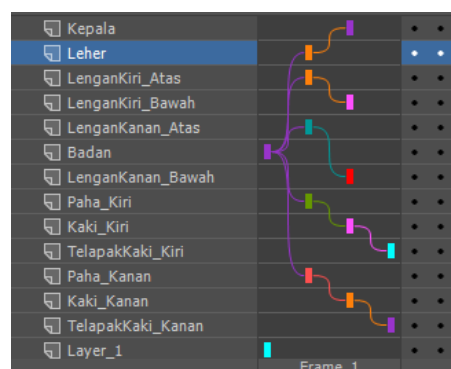
Gambar 1.16 Menggeser Titik Telapak

17. Klik Show Parenting View.



Gambar 1.17 Show Parenting View

18. 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 1.18 Tampilan Mendrag Frame

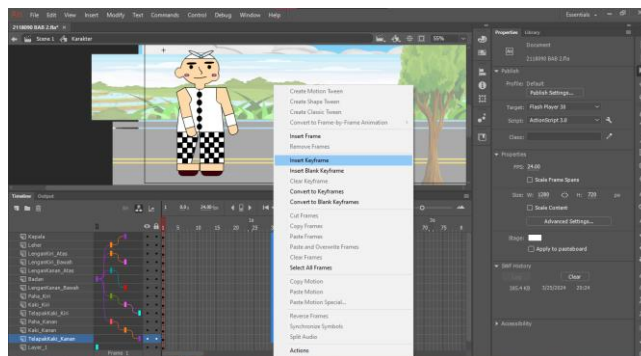


19. Ubah pose pada frame 1 (boleh sesuai kreatifitas masing-masing), di seluruh layer frame 1, gunakan free transform tool(Q).



Gambar 1.19 Tampilan Ubah Posisi

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



Gambar 1.20 Tampilan Insert Keyframe

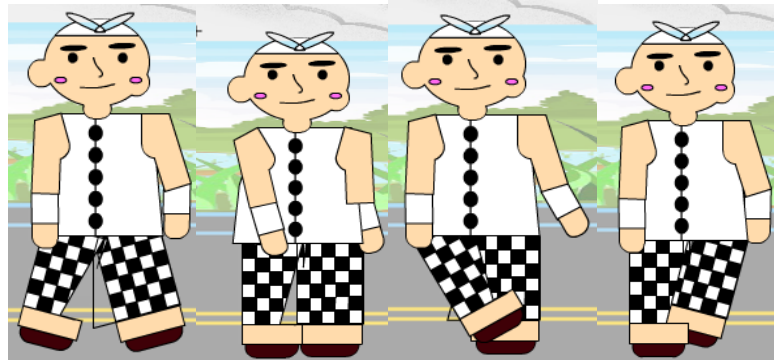
21. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.21 Tampilan Frame 5



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



Gambar 1.22 Tampilan Frame 10,15,20,25

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



Gambar 1.23 Mengatur Create Classic Tween

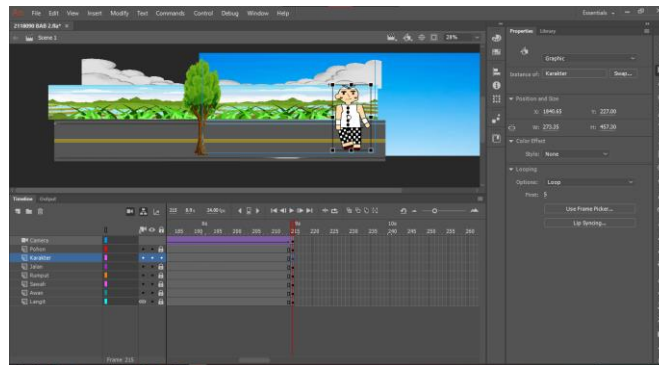
24. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Karakter' kemudian pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.24 Insert Keyframe Karakter

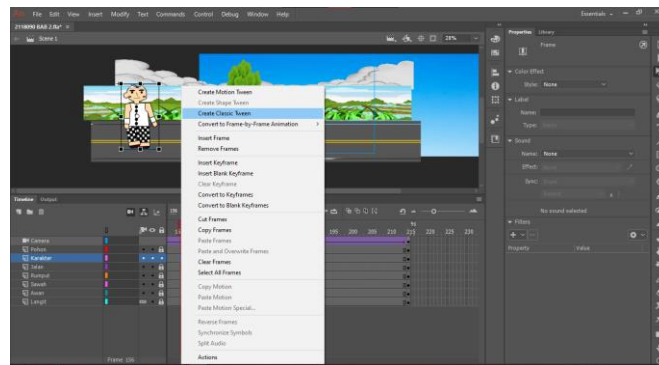


25. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 1.25 Menggeser Posisi Karakter

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



Gambar 1.26 Create Classic Tween

27. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 1.27 Tampilan Hasil Running

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/Drytok/2118090\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git)