

## TUGAS PERTEMUAN: 2

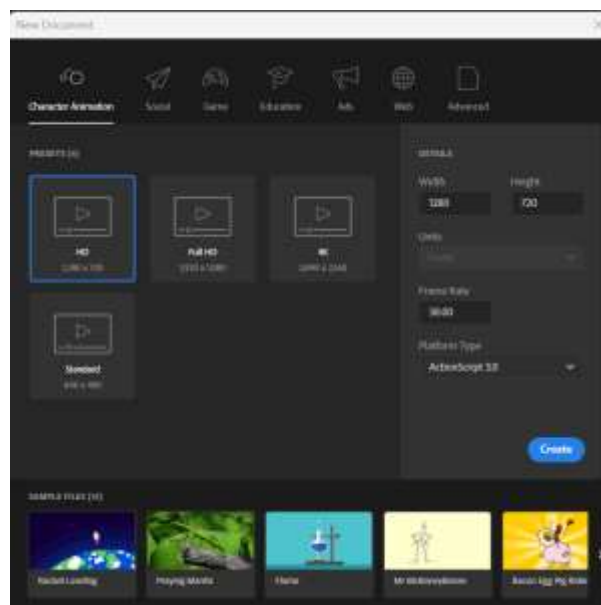
### CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118132
<b>Nama</b>	:	Madelbertha Fridolin Puka
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Abidzar Al Giffari (2218013)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Maumere/Provinsi NTT
<b>Referensi</b>	:	Contoh : <a href="https://bit.ly/pakaianadatmaumere">https://bit.ly/pakaianadatmaumere</a>

#### 2.1 Tugas 1 : Camera Movement dan Layer Parenting

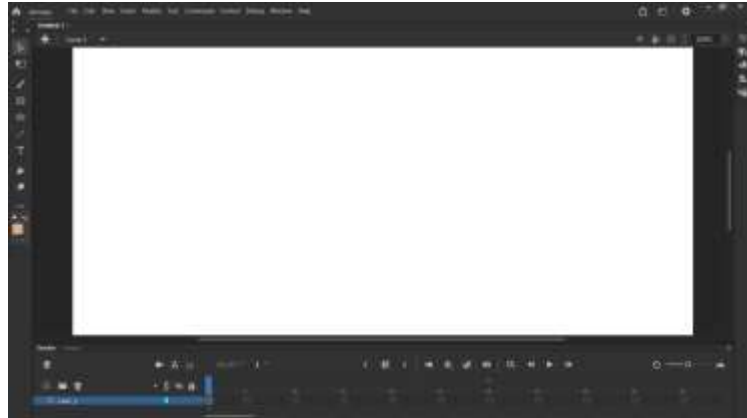
##### A. Camera Movement

1. Buka *Adobe Animate*, kemudian pilih *File* lalu *New File* maka akan muncul tampilan *New Document*. Selanjutnya pilih *Presets* HD dengan *Width* 1280 dan *Height* 720 dengan *Platform Type* *ActionScript 3.0*. Setelah itu klik *Create*.



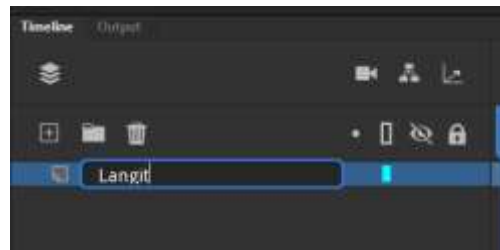
Gambar 2.1 Tampilan *New* Dokumen

- Setelah itu maka muncul tampilan lembar kerja baru



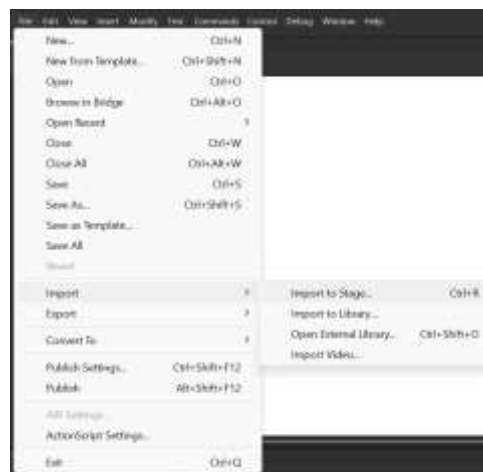
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja Baru

- Setelah itu simpanlah *project* ini dengan nama Tugas. Lalu ubahlah nama *layer* 1 menjadi Langit dengan cara *double* klik pada *Layer* 1.



Gambar 2.3 Tampilan Membuat *Layer* Langit

- Setelah mengubah nama *layer*, kita akan meng-*import* bahan langit yang sudah ada diperangkat kita dengan cara pilih *File*, kemudian *Import*, *Import to Stage* dan pilihlah bahan yang mau kita masukan atau bisa juga dengan menggunakan *Control R*.



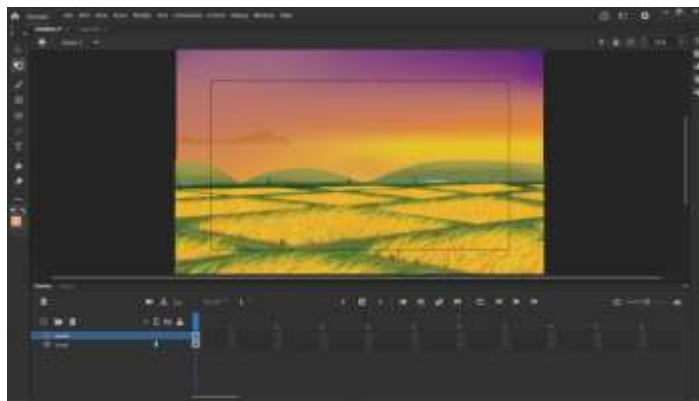
Gambar 2.4 Tampilan Meng-*import* Bahan

- Setelah itu maka aturlah posisi bahan langit supaya bisa memenuhi kotak lembar kerja kita. Kemudian kuncilah *Layer* langit supaya bahan langit ini tidak berpindah-pindah tempat.



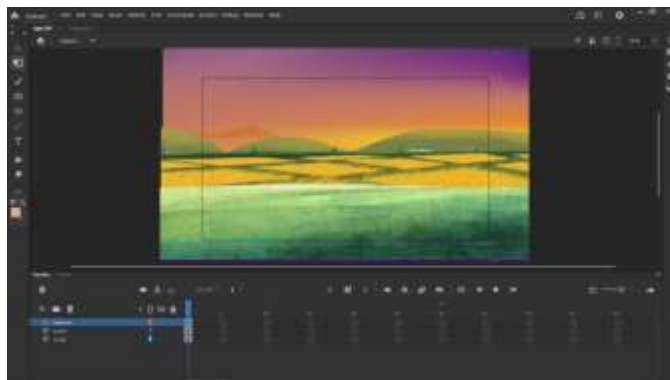
Gambar 2.5 Tampilan Penambahan Langit

- Setelah itu buatlah *layer* baru dengan nama sawah dan *import*-lah bahan sawah. Letakkan *Layer* Sawah diatas *layer* Langit.



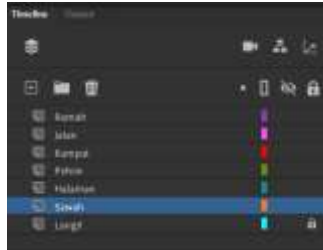
Gambar 2.6 Tampilan *Layer* Sawah

- Setelah itu buatlah juga *layer* Halaman dan *import*-lah gambar halaman. Letakkan *layer* ini diatas dari *layer* sawah.



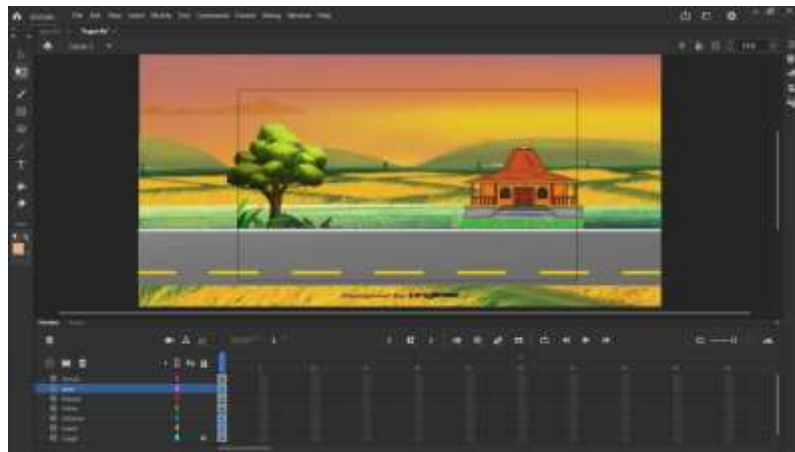
Gambar 2.7 Tampilan Penambahan Layer Halaman

8. Setelah itu buatlah lagi *layer* Pohon, Rumput, Jalan dan Rumah kemudian *import*-lah masing-masing bahan yang digunakan untuk setiap *layer*-nya. Untuk urutan *layer*-nya seperti berikut ini.



Gambar 2.8 Tampilan Urutan *Layer*

Maka hasil tampilannya akan seperti ini



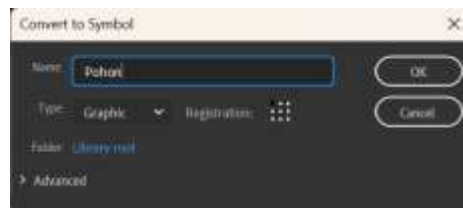
Gambar 2.9 Tampilan Penambahan *Layer* baru

9. Setelah itu untuk *layer* pohon, klik kanan pada bahan pohonnya lalu pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 2.10 Tampilan *Convert to Symbol*

10. Ubahlah nama *Symbol* menjadi *Pohon* dan pilihlah *Type* menjadi *Graphic*.



Gambar 2.11 Tampilan *Convert to Symbol*

11. Kemudian kunci *layer* Rumput, Halaman, Rumah, Sawah Jalan kecuali *Layer Pohon*



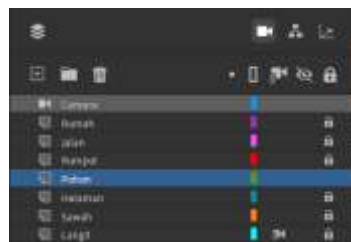
Gambar 2.12 Tampilan Kunci *Layer*

12. Klik *Camera* maka *Layer Camera* akan muncul diatas sendiri



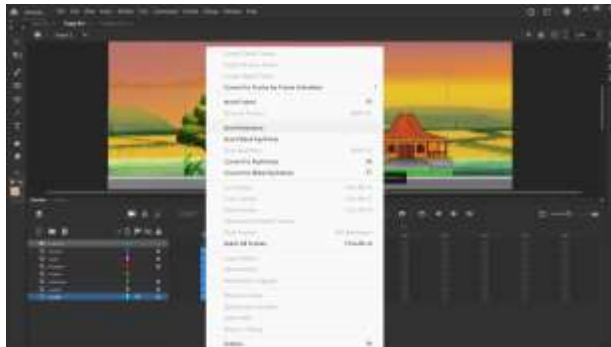
Gambar 2.13 Tampilan Pengaktifan *Camera*

13. Kemudian klik *attach* pada *layer* Langit seperti pada gambar dibawah ini agar *layer* langit tetap berada di tempat saat *camera* digunakan



Gambar 2.14 Tampilan *Attach* pada *Layer* Langit

14. Block *Frame* pada semua *layer* di detik ke 9 atau di *frame* 215, klik kanan dan pilih *insert Keyframe*



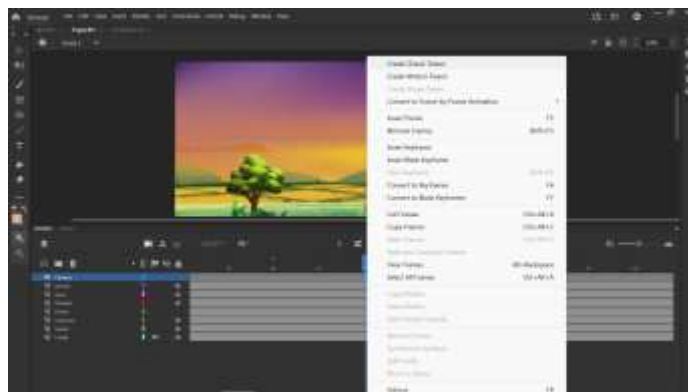
Gambar 2.15 Tampilan *Insert Keyframe*

15. 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.



Gambar 2.16 Tampilan Penggunaan *Camera Tool*

16. Klik *frame* 65 lalu klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.17 Tampilan *Create Classic Tween*

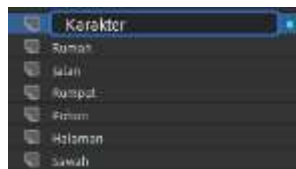
17. Tekan *Control* + enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek *background parallax* menggunakan *camera movement*.



Gambar 2.18 Tampilan Menjalankan Animasi

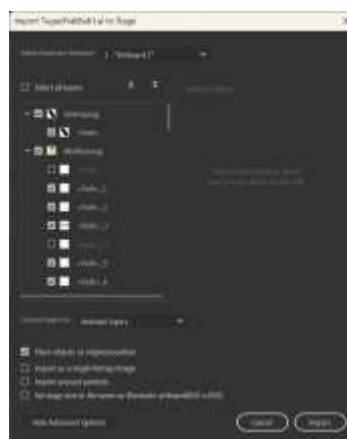
## B. Layer Parenting

1. Buatlah 1 *layer* baru dan berikan nama *layer* tersebut Karakter.



Gambar 2.19 Tampilan *New Layer*

2. Selanjutnya kita akan menggunakan Karakter yang telah kita buat sebelumnya. Maka kita akan meng-*import file* Karakter kita dengan cara *Control* + R kemudian pilihlah bahan karakter yang kita punya. Maka selanjutnya akan muncul tampilan seperti ini dan pilihlah *Import*



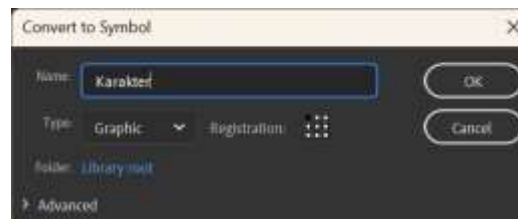
Gambar 2.20 Tampilan *Import* Karakter

3. Setelah *import* maka objek yang kita *import* akan masuk ke lembar kerja kita dan aturlah ukurannya sesuai dengan keinginan kita



Gambar 2.21 Tampilan Hasil *Import* Karakter

4. Setelah itu klik *Frame 1* pada *layer* Karakter kemudian klik kanan pada gambar karakter lalu pilih *Convert to Symbol* setelah itu ubahlah nama Symbol menjadi Karakter



Gambar 2. 22 Tampilan Penamaan *Symbol*

5. *Double* Klik pada karakter tersebut kemudian kita akan menganimasikan pergerakan karakter dan akan memisahkan pembagian badan karakter menjadi *layer* terpisah, jadi 1 *layer* 1 bagian badan.



Gambar 2.23 Tampilan *Layer* 1 Karakter



6. Klik kepala, klik kanan lalu pilih *Cut*



Gambar 2.24 Tampilan *Cut* Kepala Karakter

7. Buat *layer* baru dan berilah nama Kepala untuk menyimpan objek kepala. Klik kanan lalu *paste in place*.



Gambar 2.25 Tampilan *Paste* Kepala

8. Kemudian buatlah lagi *layer* baru lalu seusiakan nama dan letaknya seperti gambar dibawah ini



Gambar 2.26 Tampilan Urutan *Layer*

9. Klik kanan pada objek kepala dan pilih *Convert to Symbol* lalu isikan nama sesuai dengan bagiannya. Lakukan hal yang sama untuk semua bagiannya.



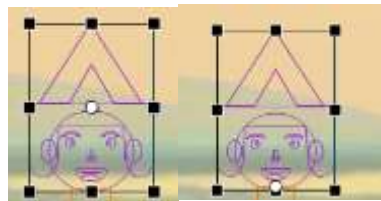
Gambar 2.27 Tampilan Penamaan *Symbol*

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



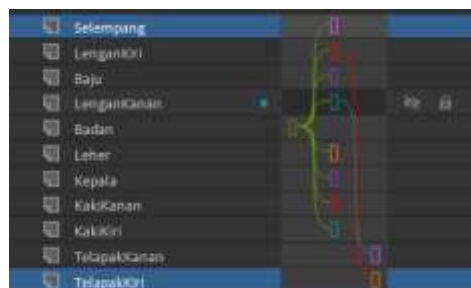
Gambar 2.28 Tampilan *Show All Layers as Outline*

11. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Buatlah untuk setiap bagiannya sesuai dengan keinginan kita. Contoh untuk bagian kepala sebagai berikut



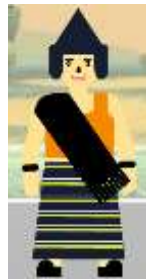
Gambar 2.29 Tampilan Menggeser Titik Pusat

12. Setelah mengatur titik pusat untuk setiap bagian, selanjutnya adalah kita membuat sambungan antar tiap *layer* dengan cara klik *show parenting view* lalu sambungkan antar *layer* dengan men-*drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan *layer* anggota badan yang terpisah seperti pada gambar berikut ini



Gambar 2.30 Tampilan Menyambungkan Setiap *Layer*

13. Ubah pose pada *frame* 1 diseluruh *layer frame* 1 dengan menggunakan *free transform tool*(Q)



Gambar 2.31 Tampilan Pose *Frame 1*

14. Blok di frame 30 semua *layer*, klik kanan *Insert Keyframe*



Gambar 2.32 Tampilan *Insert Keyframe*

15. Blok di *frame* 5, 10, 15, 20 semua *layer*, kemudian *insert keyframe* lalu ubah gerakan karakter seperti dibawah ini



Gambar 2.33 Tampilan Pose Pada Frame 5, 10, 15, 20

16. Blok semua *frame* disemua layer kemudian klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.34 Tampilan *Create Classic Tween*.

17. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan pada *Frame 215* pada layer Karakter kemudian pilih *insert Keyframe*



Gambar 2.35 Tampilan *insert Keyframe*

18. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan



Gambar 2.36 Tampilan Mengubah Posisi Karakter

19. Klik kanan antara frame 1 sampai 215 di layer karakter kemudian pilih *Create Classic Tween*



Gambar 2.37 Tampilan *Create Classic Tween*

20. Tekan Control Enter untuk melihat hasil animasi



Gambar 2.38 Tampilan Hasil