



TUGAS PERTEMUAN:2

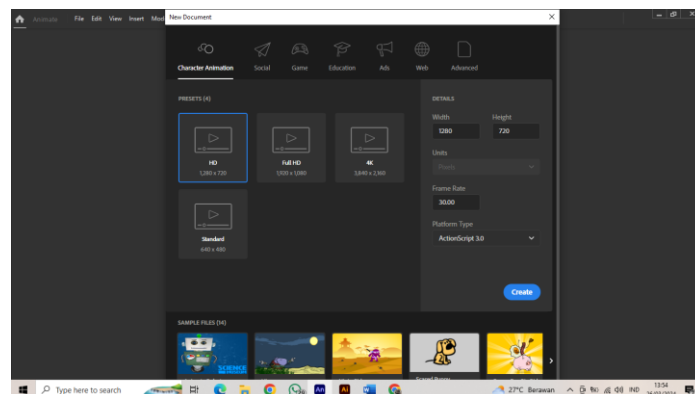
Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

NIM	:	2118038
Nama	:	Siti Mutiara
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya Wijaya (2118004)
Baju Adat	:	Pakaiyan adat lambung (Lombok/Sasak)
Referensi	:	Contoh : https://i.pinimg.com/564x/fb/b8/49/fbb8498c0ad3855a7467d48ffc5a259b.jpg

2.1 Tugas 2 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

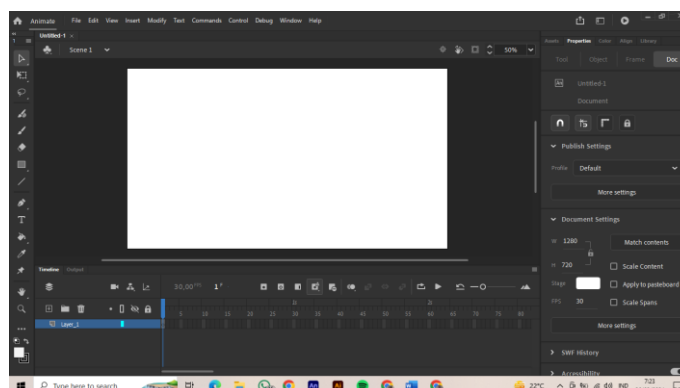
A. Camera Movement

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



Gambar 2.1 Tampilan New Adobe Animate CC

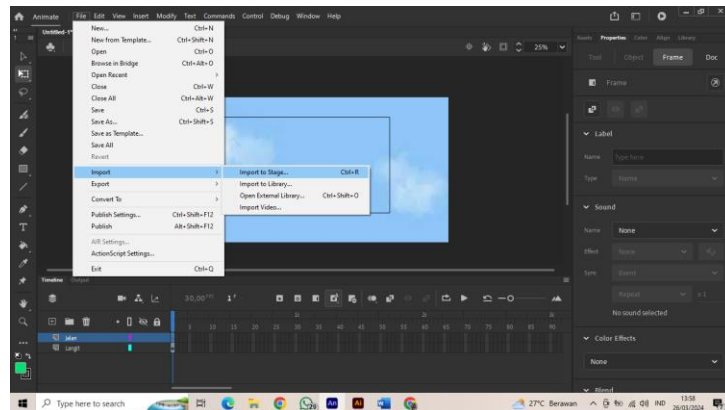
2. Tampilan Halaman Adobe Animate.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Adobe Animate

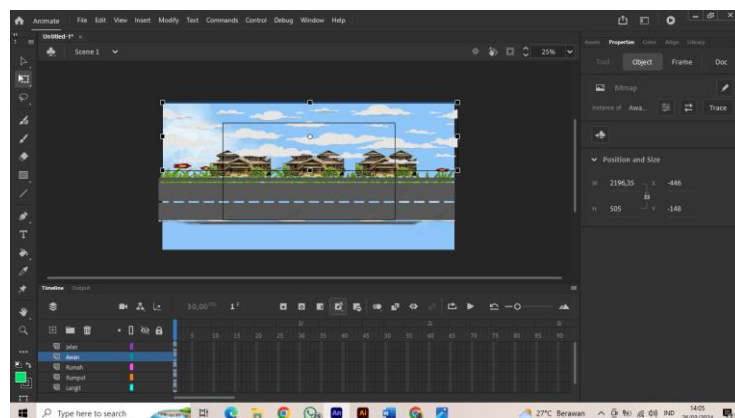


3. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png' lalu klik open.



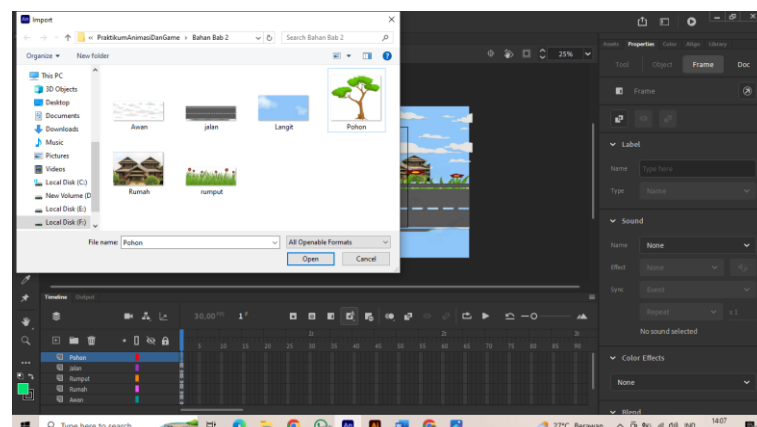
Gambar 2.3 Tampilan Pilih *Import*

4. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Langit.png, Jalan.png, Rumput.png, Rumah.png dan Awan.png' lalu klik open. Maka tampilan nya akan seperti berikut.



Gambar 2.4 Tampilan *Import* Semua Gambar Bahan

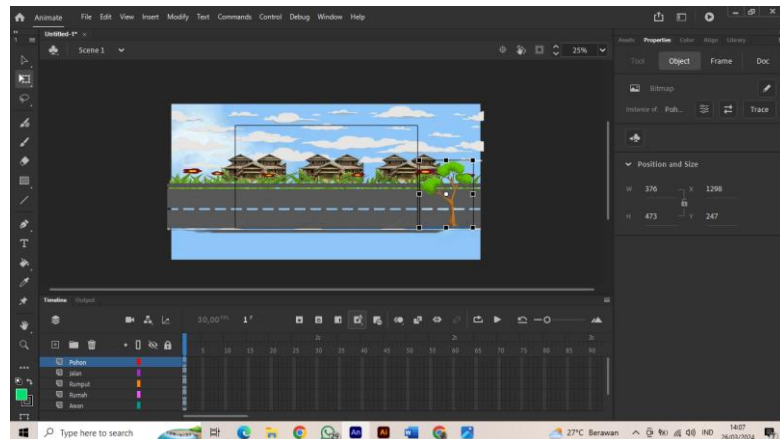
5. Buat new layer, ganti nama menjadi 'Pohon' dan letakkan diatas layer 'Jalan'. Kemudian Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih gambar dengan nama 'Pohon.png' lalu klik Open.



Gambar 2.5 Buat *New Layer* Pohon.

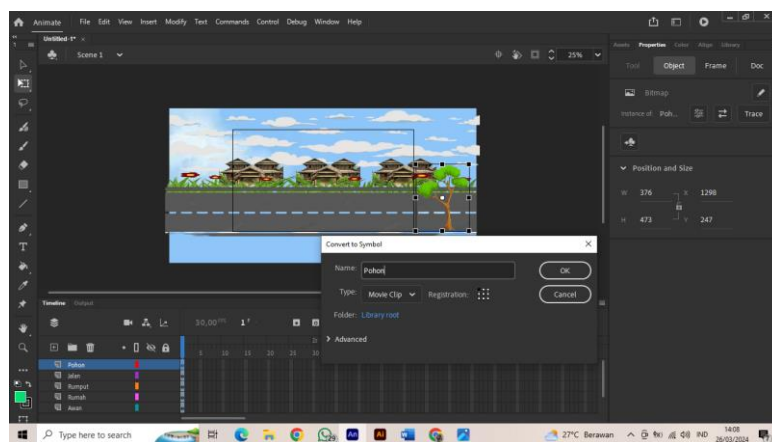


6. Sesuaikan ukuran pohon tersebut dan posisikan seperti gambar dibawah ini.



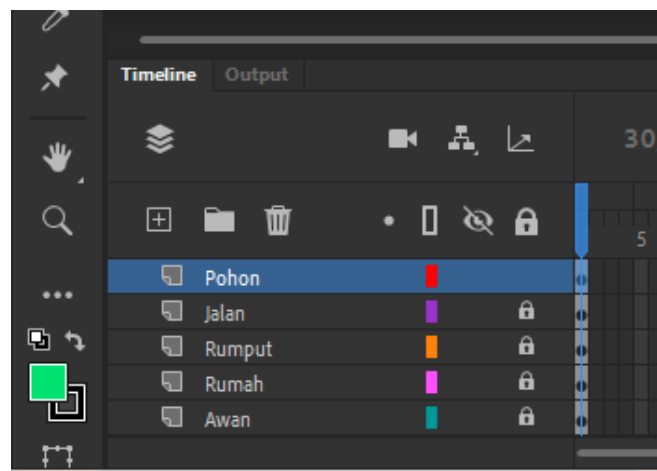
Gambar 2.6 Tampilan Ukuran Pohon

7. Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.7 Tampilan Klik *Convert to Symbol*

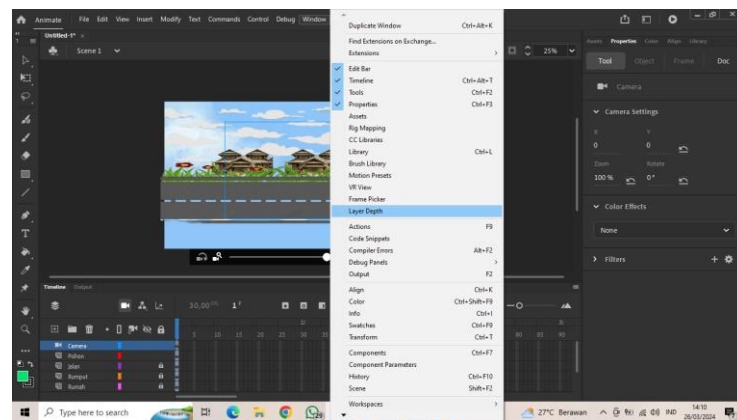
8. Kemudian Kunci Layer Langit, Awan, Rumah, Rumput dan Jalan, kecuali Layer Pohon



Gambar 2.8 Tampilan Kunci Layer

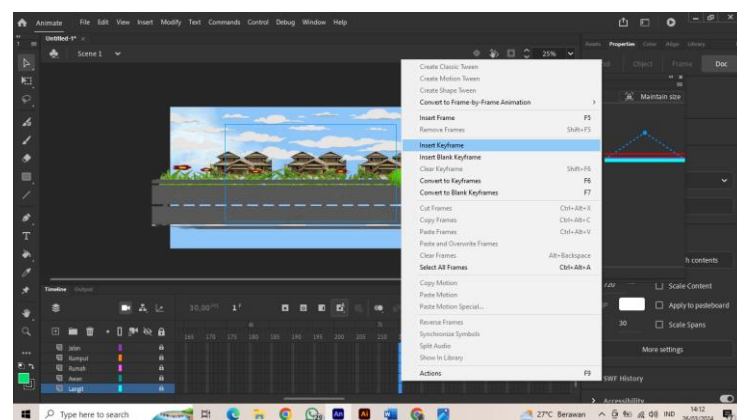


9. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth.



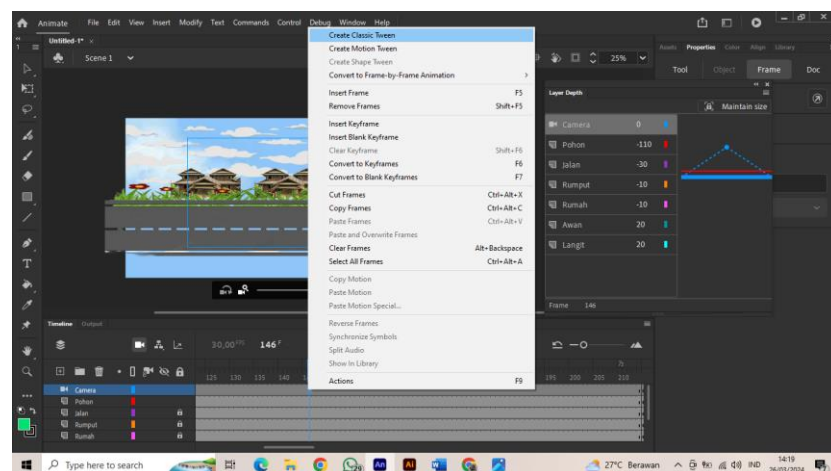
Gambar 2.9 Tampilan Klik *Windows*

10. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.10 Tampilan Klik *Layer Depth*

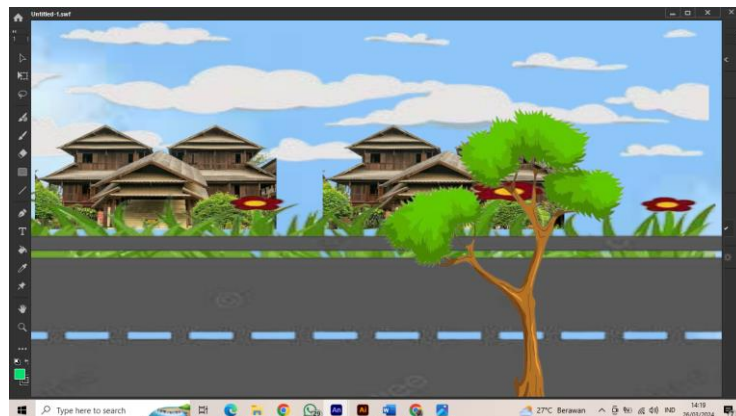
11. Klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.11 Tampilan Klik *Frame*



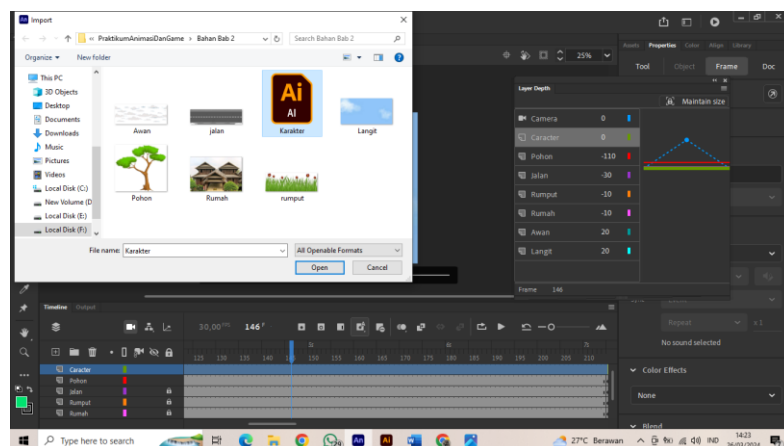
12. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.12 Tampilan Hasil Animasi

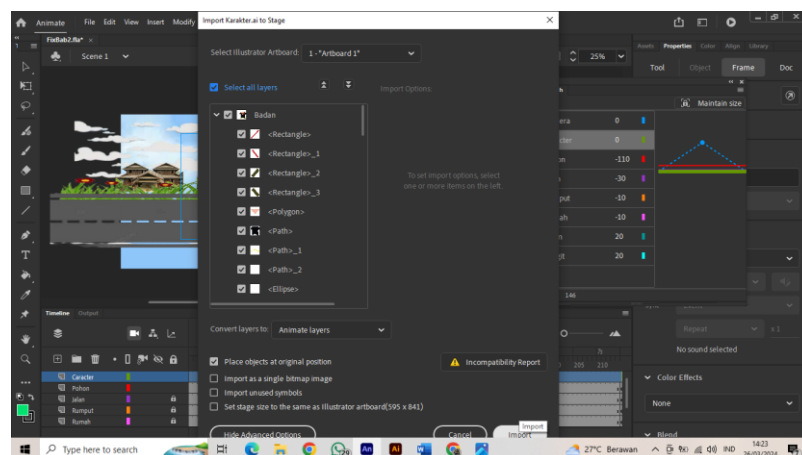
B. Layer Prenting

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



Gambar 2.13 Tampilan Import *Character.ai*

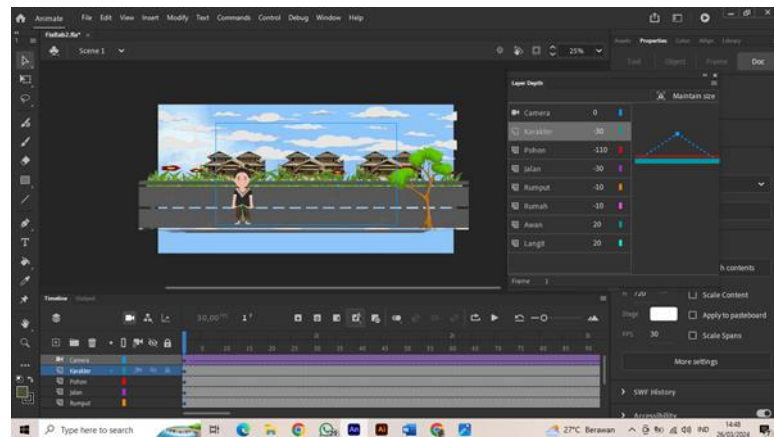
2. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.



Gambar 2.14 Tampilan Jendela *Import*

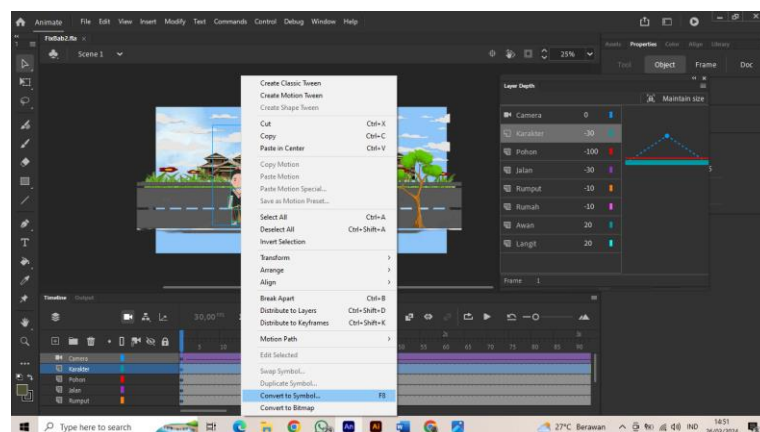


3. Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



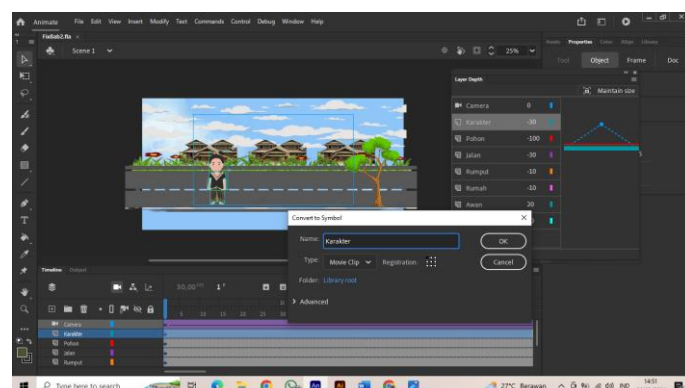
Gambar 2.15 Tampilan Layer Depth

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



Gambar 2.16 Tampilan Klik Kanan *Convert to Symbol*

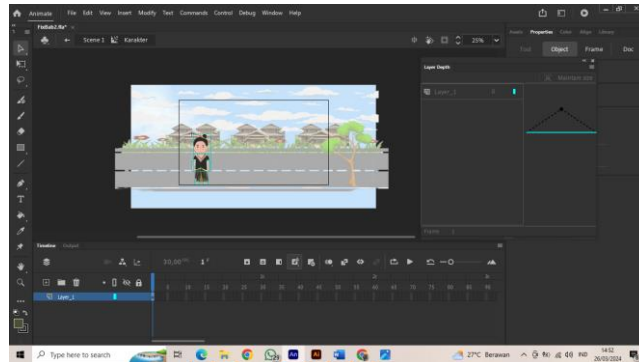
5. Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Type menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 2.17 Tampilan Nama Karakter

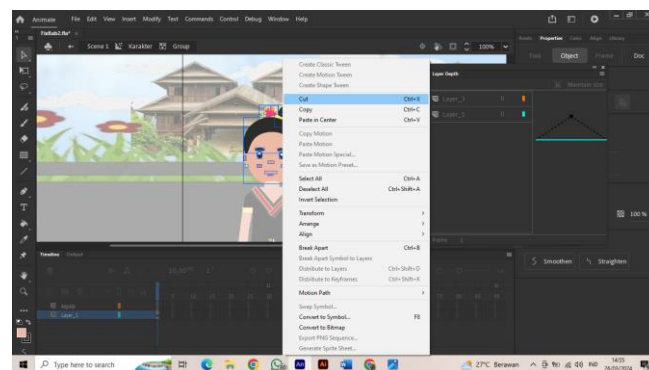


6. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



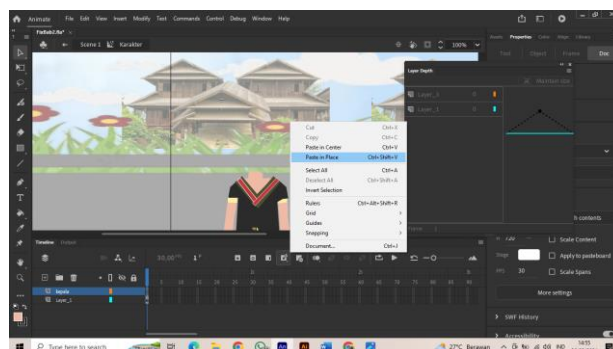
Gambar 2.18 Tampilan *Double* Klik Karakter

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

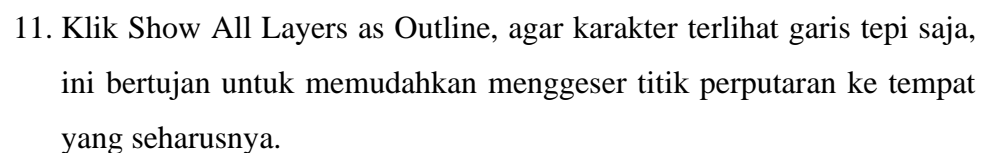
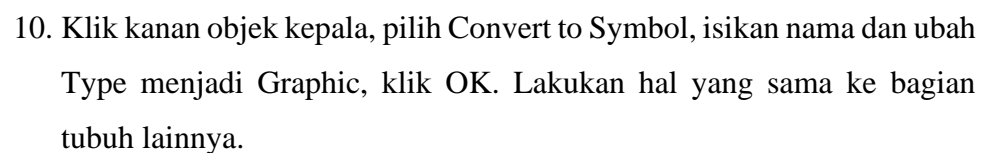
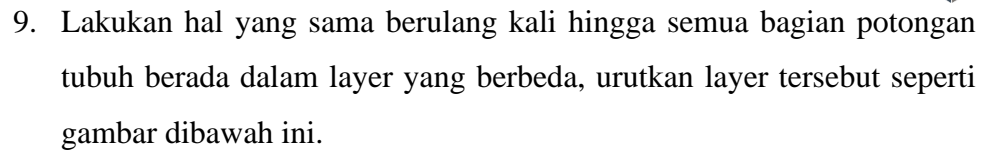


Gambar 2.19 Tampilan Klik Kepala

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.

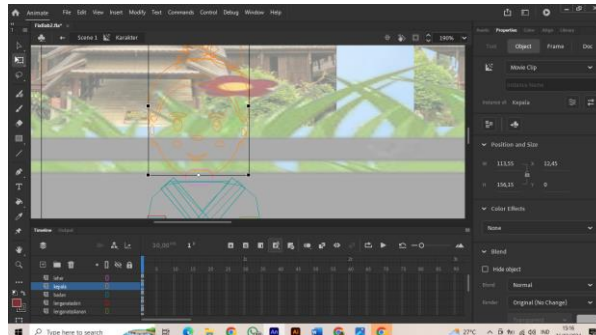


Gambar 2.20 Tampilan Buat Layer Baru



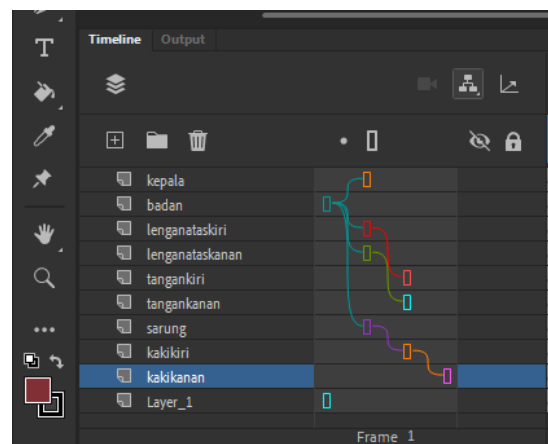


12. Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



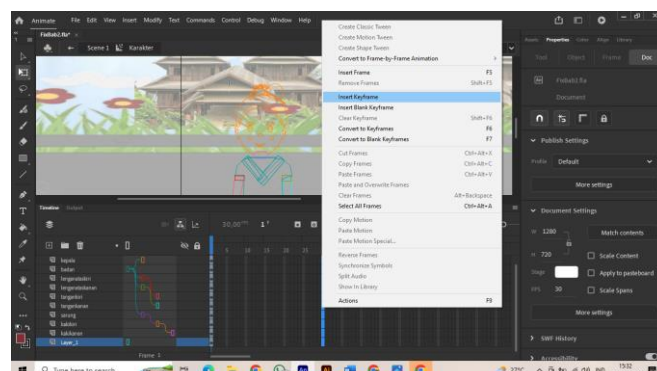
Gambar 2.24 Tampilan Klik *Objek Kepala*

13. 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 2.25 Tampilan Sambung Layer

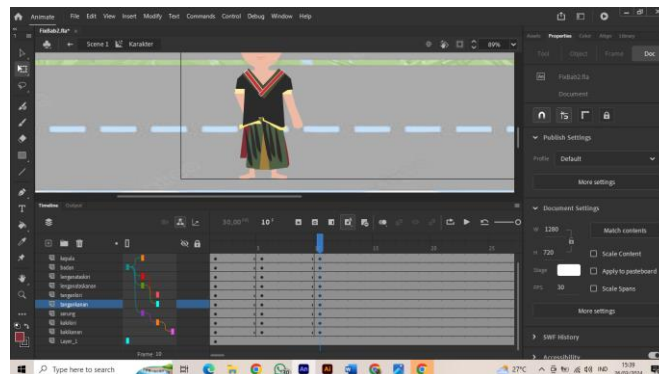
14. Blok di Frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



Gambar 2.26 Tampilan *Frame 30*

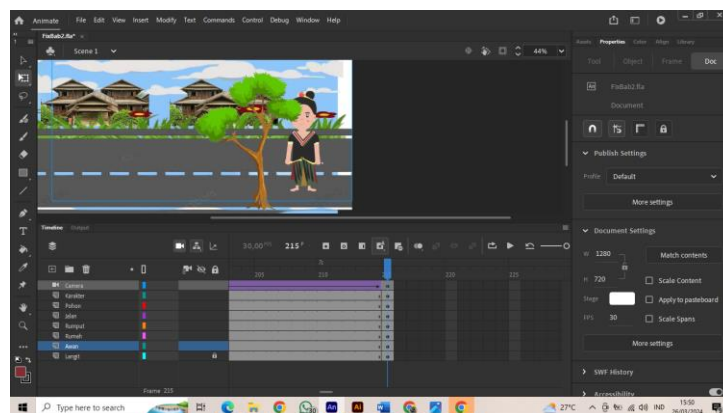


15. Blok di Frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20,25.



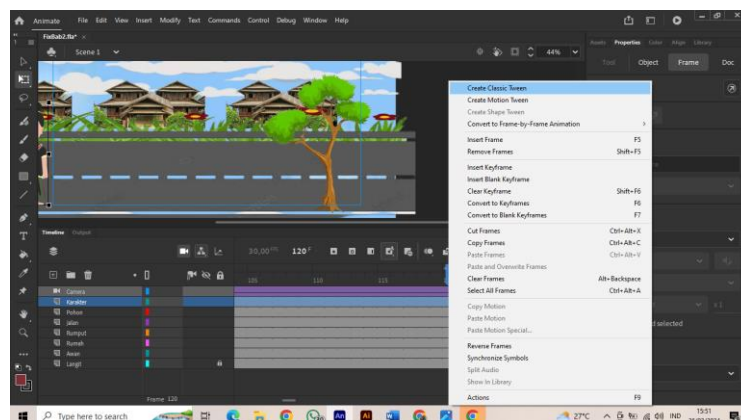
Gambar 2.27 Tampilan Blok Frame 5 Semua Layer

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



Gambar 2.28 Tampilan Ubah Posisi Karakter

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



Gambar 2.29 Tampilan *Create Classic Tween*



18. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.30 Tampilan Hasil Akhir Animasi

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Mutiarasiti/2118038_PRAK_ANIGAME.git