



TUGAS PERTEMUAN: 2

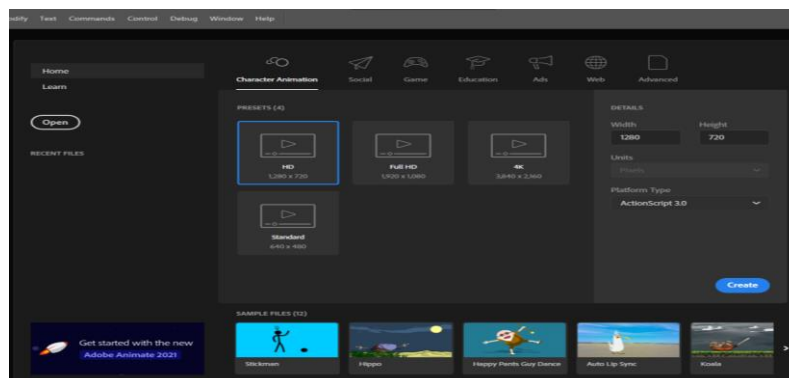
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118062
Nama	:	Nayla Dwi Salsabila
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Batak Simalungun (Provinsi-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-of-batak-north-sumatera-indonesia_8129003.html

2.1 Tugas 2 : Menerapkan Camera Movement dan layer Parenting

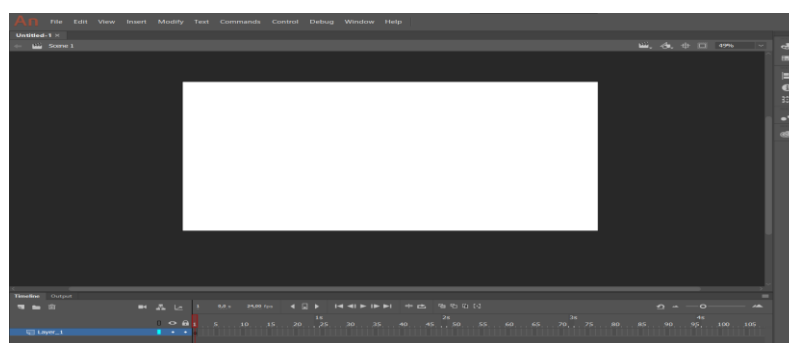
A. Membuat Camera Movement

1. Buka Adobe Animate pilih *present* HD (1280 x 720) dan *platform type* menggunakan *Action Script 3.0* lalu klik *Create*.



Gambar 2.1 Tampilan *Create Document*

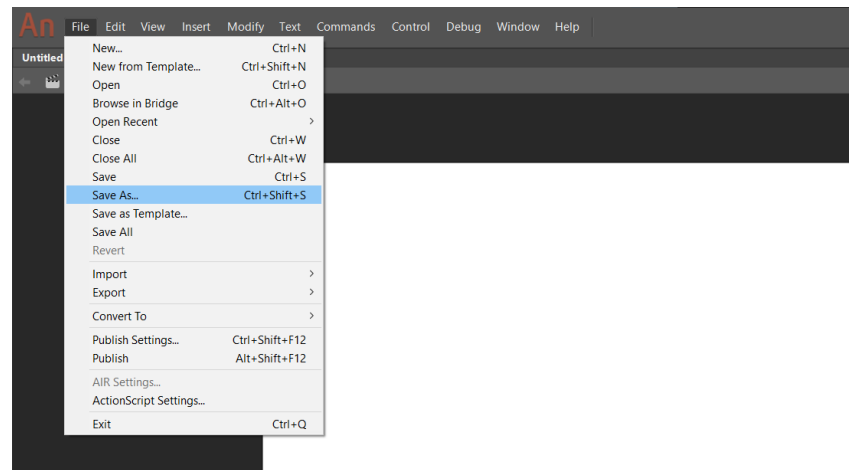
2. Jika sudah, maka halaman baru akan muncul



Gambar 2.2 Tampilan *Blank Document*

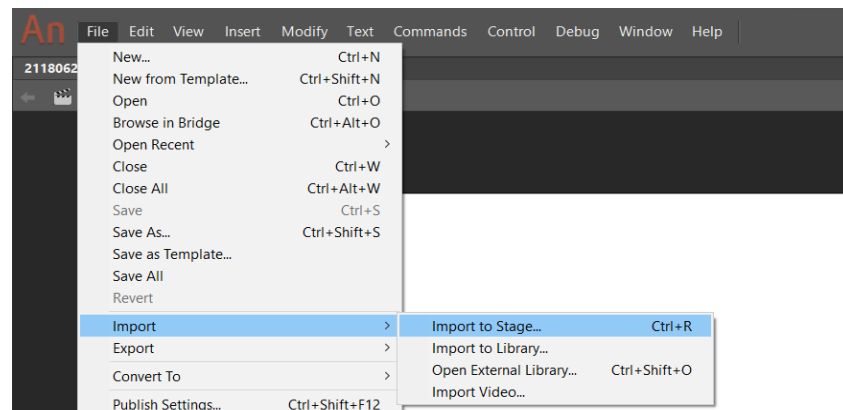


3. Buka File > Save As dan ubah nama file sesuai keinginan.



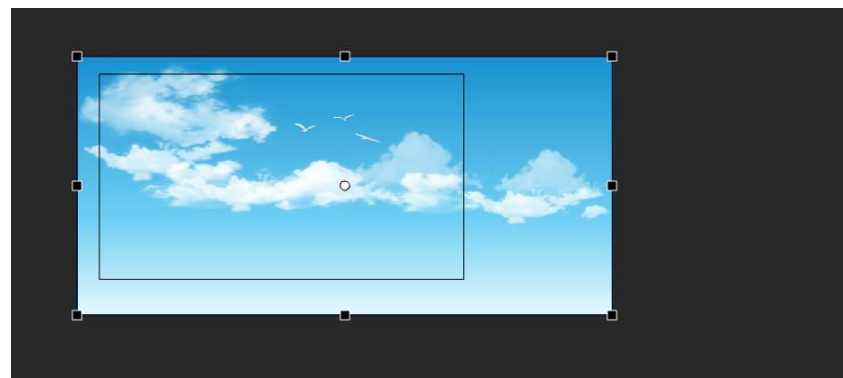
Gambar 2.3 Tampilan *Save as File*

4. Setelah disimpan buka File > Import > Import to Stage (Ctrl+R)



Gambar 2.4 Tampilan *Import File*

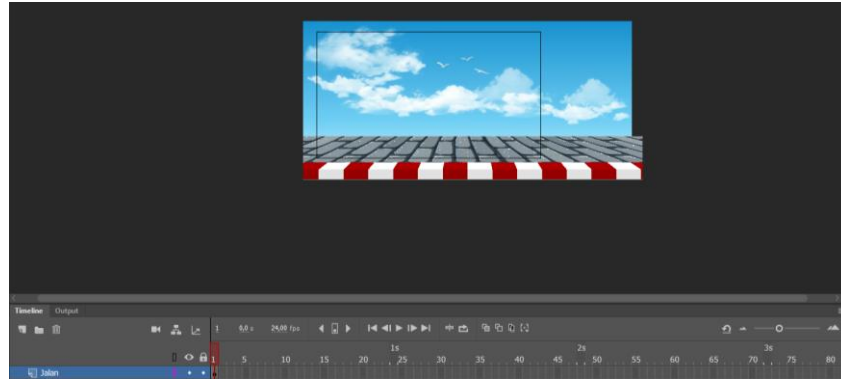
5. Sesuaikan ukuran background langit dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q) dan ubah layer 1 menjadi “Awan”.



Gambar 2.5 Tampilan Awan



6. Buat layer baru ubah menjadi “Jalan” kemudian buka *File > Import > Import to Stage* (Ctrl + R) pilih gambar yang akan diimport lalu sesuaikan dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q)



Gambar 2.6 Tampilan Jalan

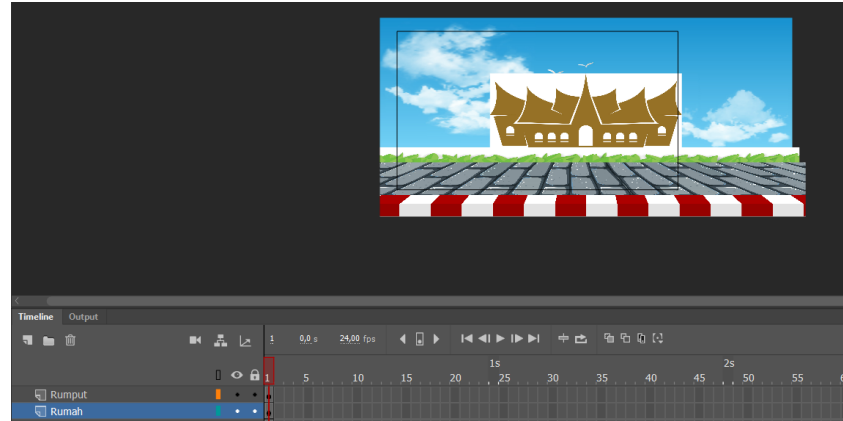
7. Buat layer baru ubah menjadi “Rumput” kemudian buka *File > Import > Import to Stage* (Ctrl + R) pilih gambar yang akan diimport lalu sesuaikan dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q)



Gambar 2.7 Tampilan Rumput

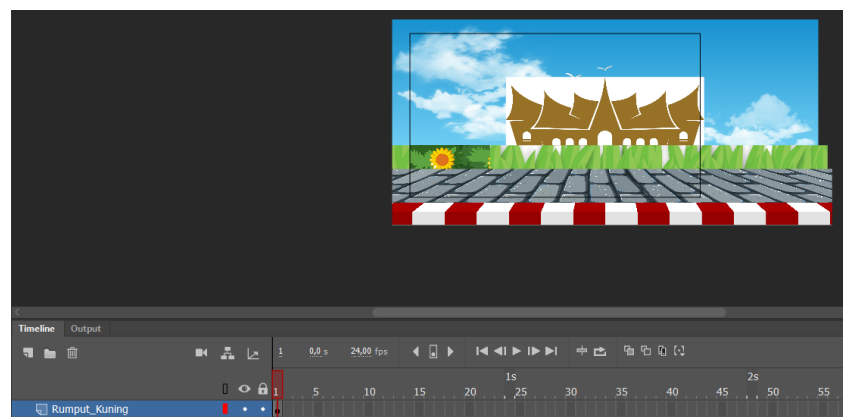


8. Buat layer baru ubah menjadi “Rumah” kemudian buka *File > Import > Import to Stage* (Ctrl + R) pilih gambar yang akan diimport lalu sesuaikan dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q)



Gambar 2.8 Tampilan Rumah

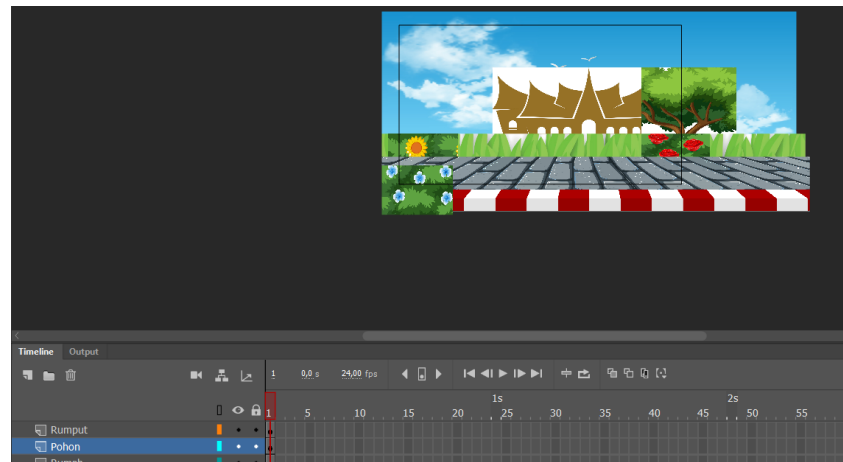
9. Buat layer baru ubah menjadi “Rumput Kuning” kemudian buka *File > Import > Import to Stage* (Ctrl + R) pilih gambar yang akan diimport lalu sesuaikan dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q)



Gambar 2.9 Tampilan Rumput Kuning

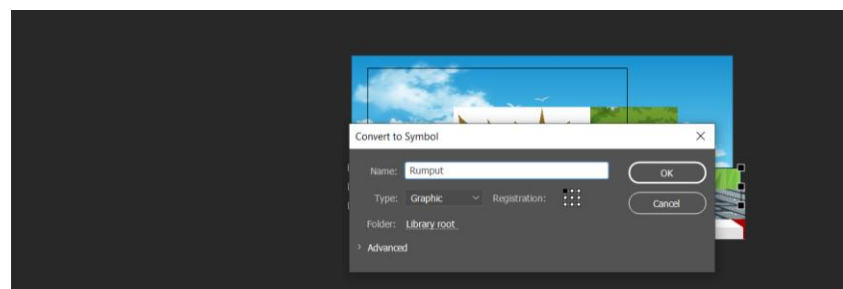


10. Lakukan hal yang sama hingga semua gambar sudah diimport lalu sesuaikan dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool* (Q)



Gambar 2.10 Tampilan Semua Bahan

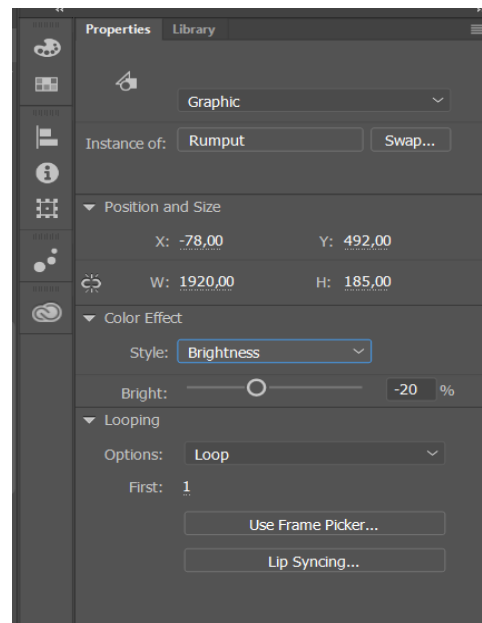
11. Klik kanan pada “rumput” pilih *Covert to Symbol* lalu ganti nama menjadi “Rumput” ganti type menjadi *Graptic* lalu oke.



Gambar 2.11 Tampilan *Convert to Symbol*

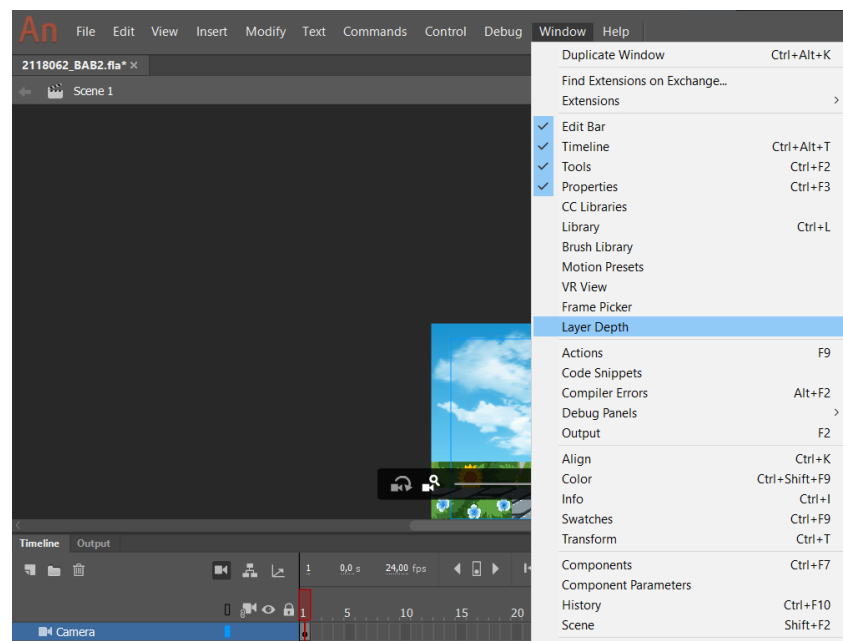


12. Klik gambar “Rumput” pilih *Properties* ubah *style* menjadi *Brightness* dan ubah nilai *bright* -20%.



Gambar 2.12 Tampilan *Properties*

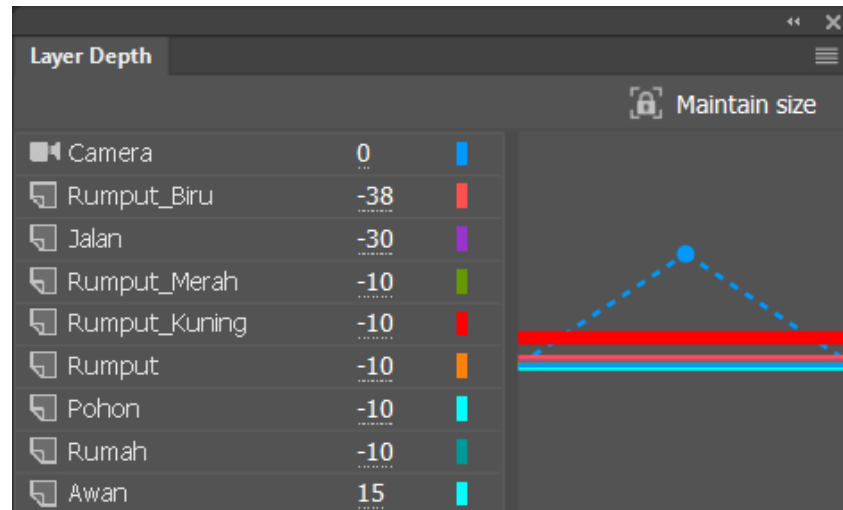
13. Kemudian kunci semua layer kecuali layer “Pohon” kemudian klik *Add Camera* diatas sendiri lalu pilih *Window > Layer Depth*.



Gambar 2.13 Tampilan *Window Layer Depth*

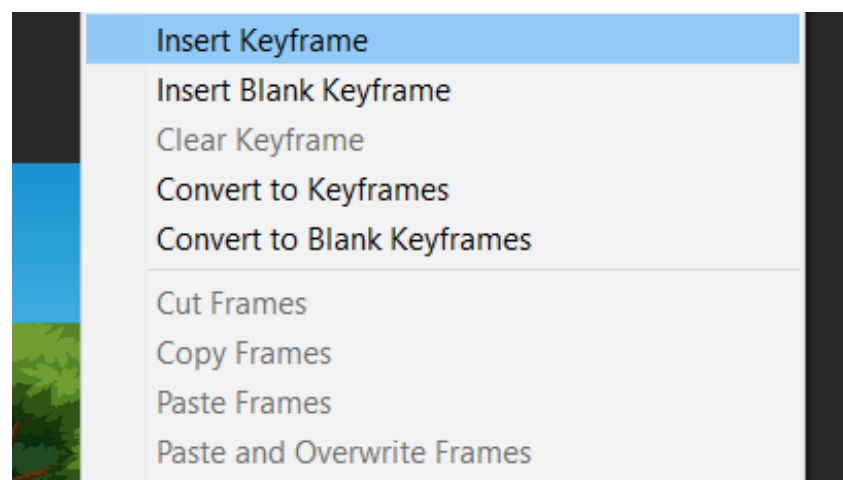


14. Lalu isikan nilai *layer depth* dan sesuaikan nilainya agar setiap gambar bisa tampak semakin besar jika kita isi dengan nilai yang kecil dan juga sebaliknya jika diisi dengan nilai besar maka gambar akan sangat kecil.



Gambar 2.14 Tampilan *Maintain Size*

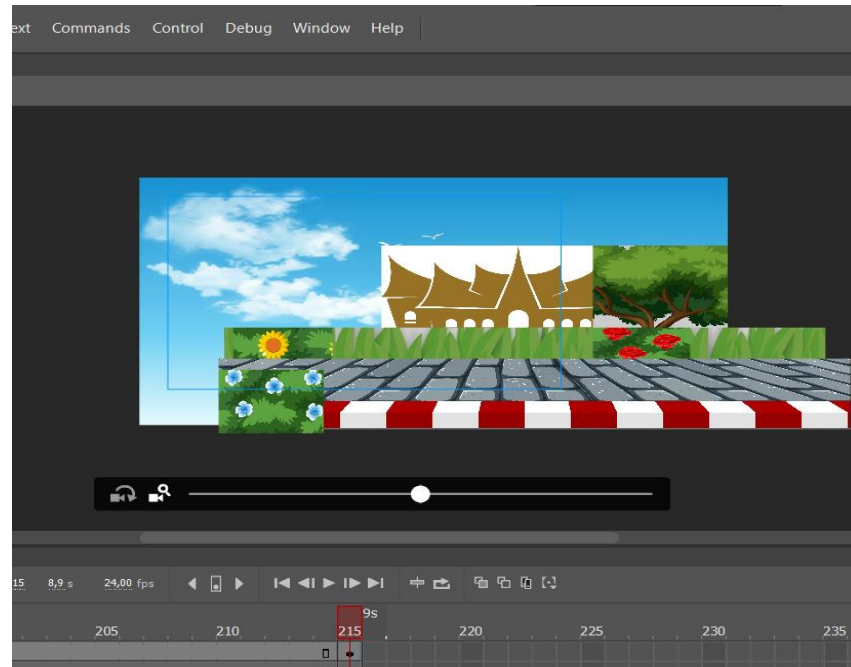
15. Klik *Attach* pada layer “Langit” kemudian *blockframe* pada semua layer lalu pilih *frame* di detik 215, klik kanan pilih *Insert Keyframe*



Gambar 2.15 Tampilan Insert Keyframe

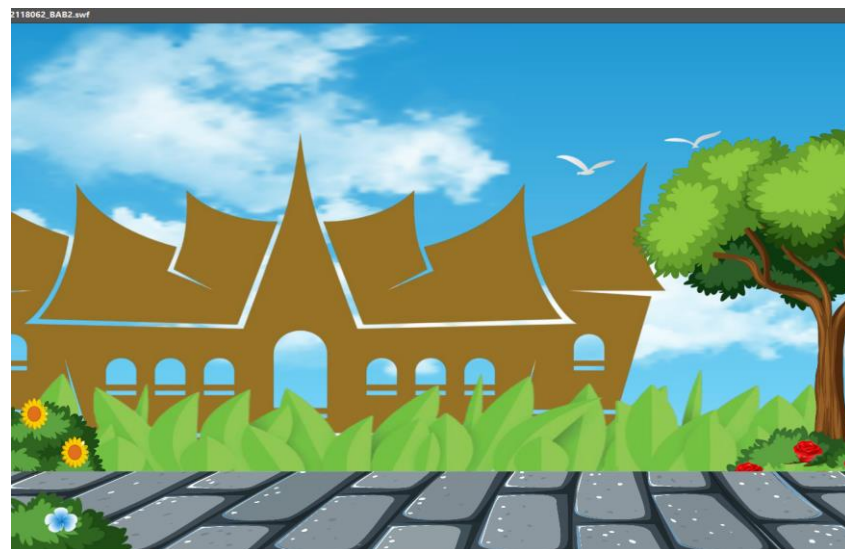


16. Pada *Frame* ke 215 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan *cursor* ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan *Shift*, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.16 Tampilan *Cursor*

17. Klik *Frame* di 115 di layer “*Camera*” kemudian klik kanan pilih *Create Classic Tween*, lalu tekan *Ctrl + Enter* untuk menjalankan animasi agar tercipta efek *background parallax* menggunakan *camera movement*.

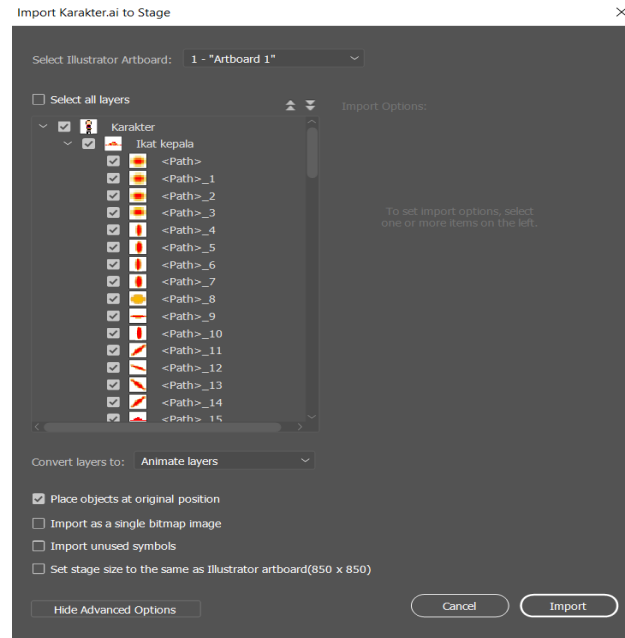


Gambar 2.17 Tampilan *Animasi Camera Movement*



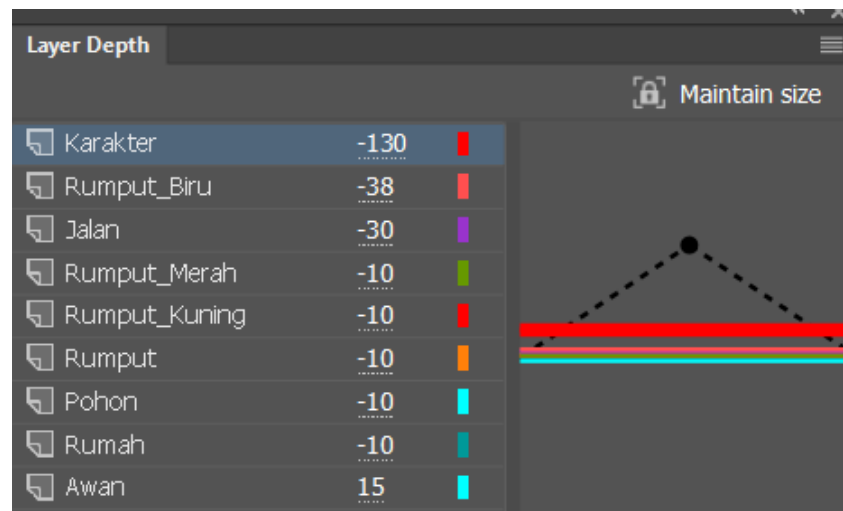
B. Membuat Layer Parenting

1. Buka *File > Import > Import to Stage* (Ctrl+R) pilih file “Karakter” , klik Oke, Kemudian akan muncul Jendela *Import* lalu klik *Import* .



Gambar 2.18 Tampilan Jendela *Import*

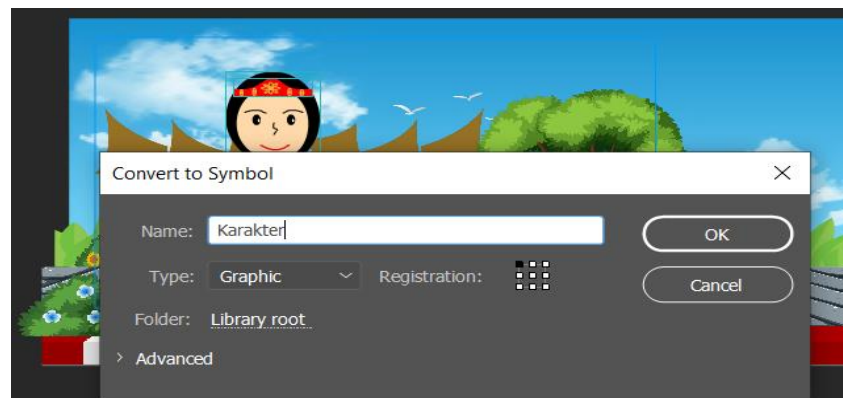
2. Buka *Window > Layer Depth* ubah nilai “Karakter” dan sesuaikan



Gambar 2.19 Tampilan *Maintain Size* Karakter

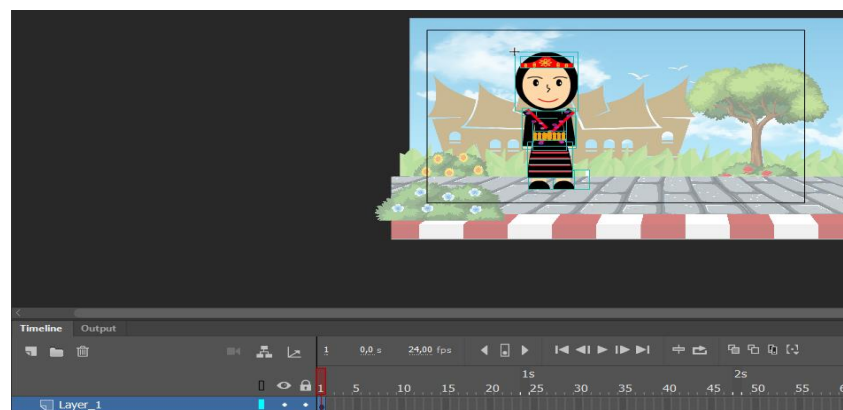


3. Klik *frame* 1 pada “Karakter” kemudian klik kanan *Convert to Symbol*, lalu ubah nama menjadi “Karakter” dan Oke.



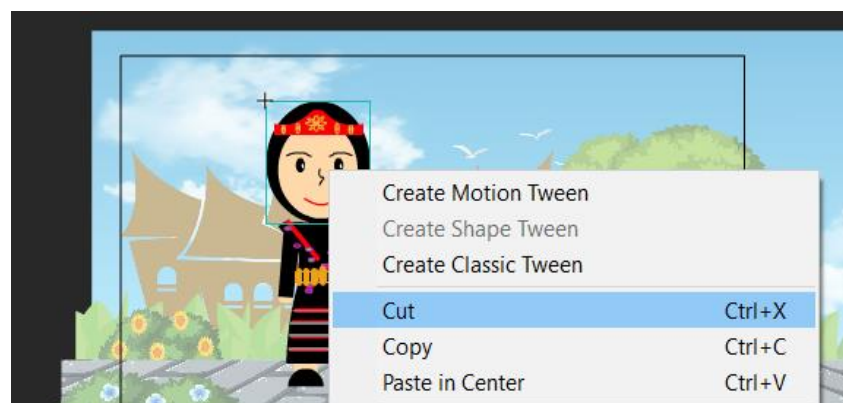
Gambar 2. 20 Tampilan *Convert to Symbol* Karakter

4. 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. 21 Tampilan Animasi Pergerakan Karakter

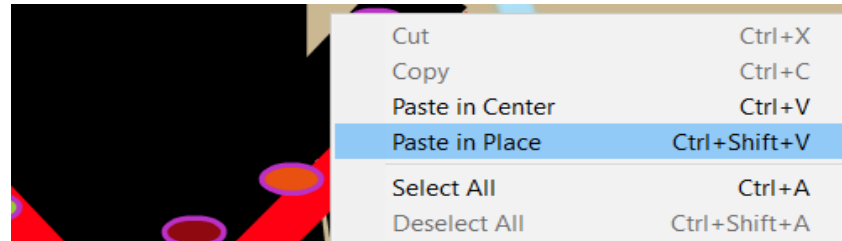
5. Klik kepala, klik kanan pilih *cut*



Gambar 2. 22 Tampilan Cut Kepala

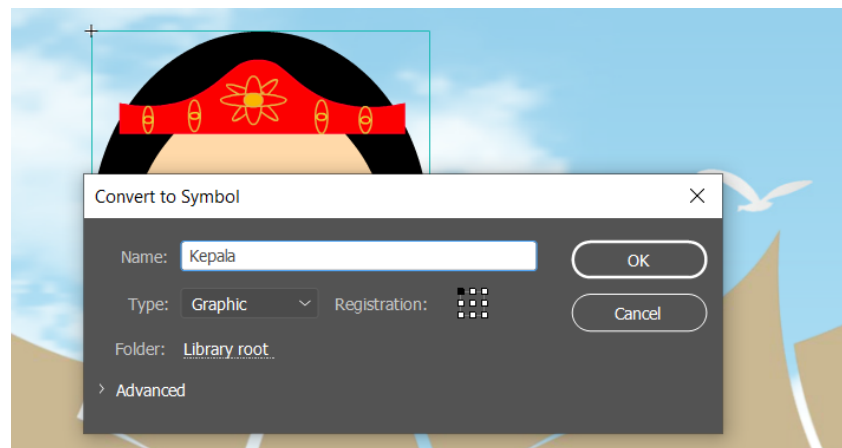


6. Buat layer baru ubah menjadi “Kepala”, lalu klik kanan pilih *Paste in Place*, kemudian lakukan berulang kali hingga semua bagian tubuh karakter.



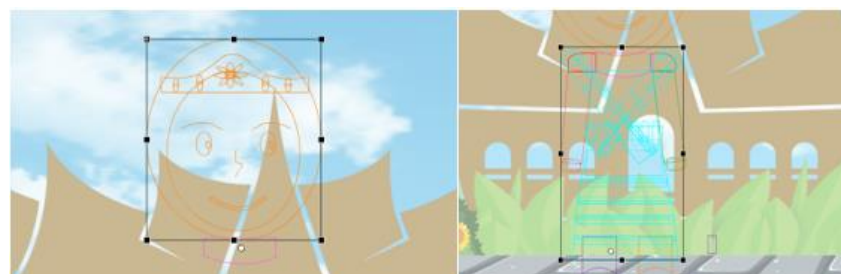
Gambar 2. 23 Tampilan *Paste in Place*

7. Klik kanan kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama “Kepala” ubah *type* menjadi *Graphic*, klik OK. Dan lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



Gambar 2. 24 Tampilan *Convert to Symbol* Kepala

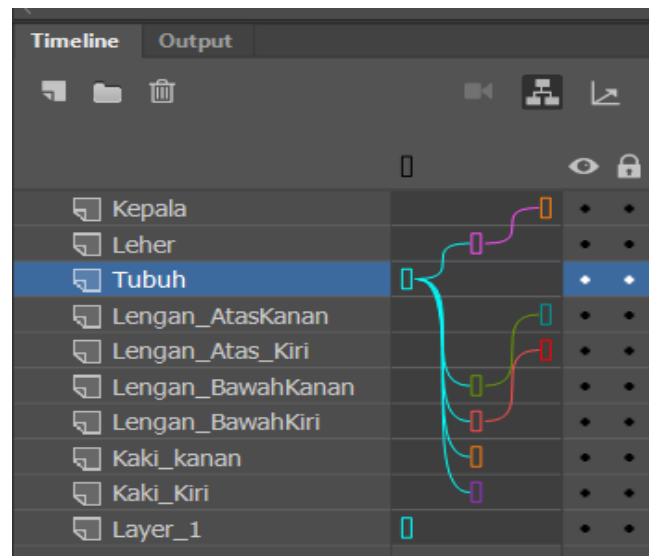
8. Klik *Show All Layers as Outline*, klik objek “Kepala” tekan *Free Transform Tool* (Q) di keyboard untuk menggeser titik putarnya pada semua bagian tubuh .



Gambar 2. 25 Tampilan *Show All Layers as Outline*

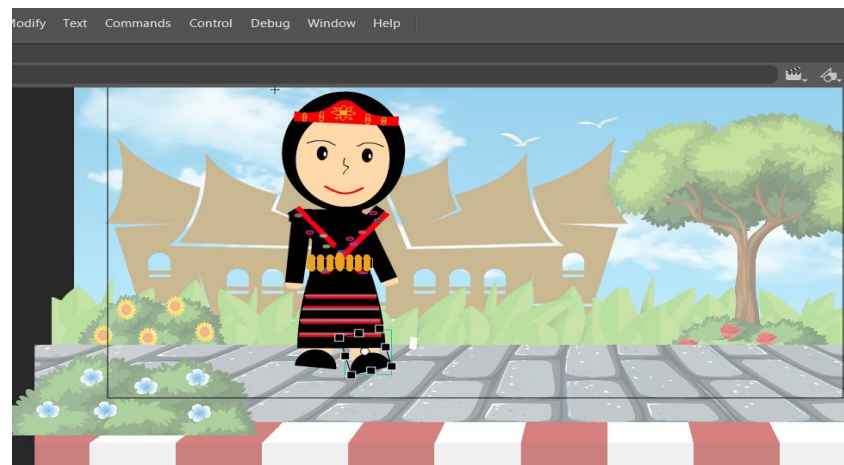


9. Klik *Show Parenting View*, sambungkan antara layer satu dengan lainnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 26 Tampilan *Show Parenting View*

10. Blok semua layer *frame* di 30 lalu klik kanan *Insert Keyframe*



Gambar 2. 27 Tampilan *Layer Frame* 30

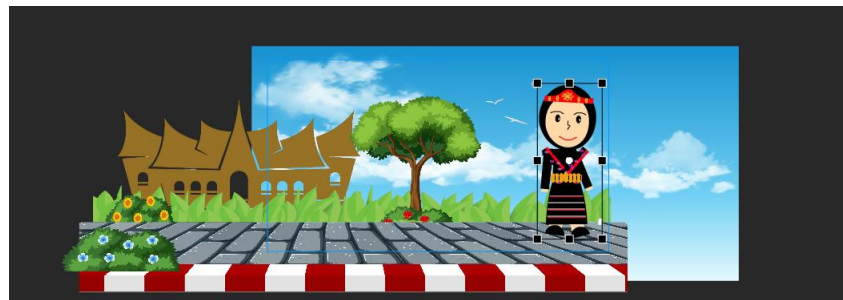


11. Blok semua layer *frame* di 10 lalu klik kanan *Insert Keyframe*, lakukan hal yang sama pada *frame* 15, 20, 25 kemudian *blok frame* di semua layer lalu klik kanan *Create Classic Tween*.



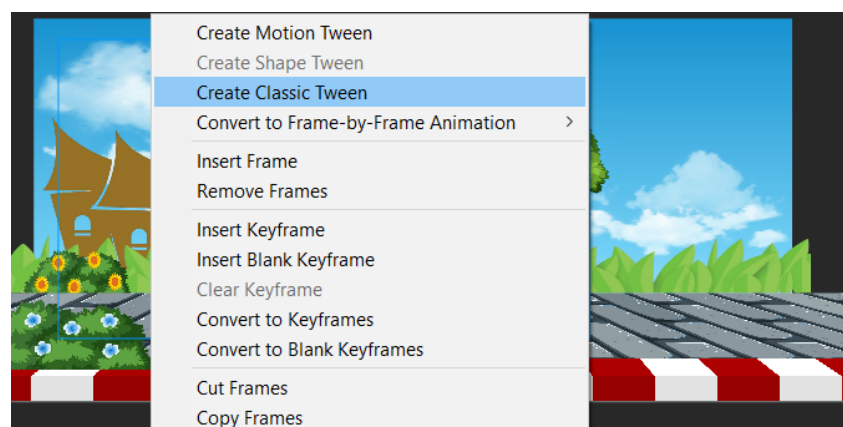
Gambar 2. 28 Tampilan *Layer Frame* 10, 15, 20, 25

12. Kembali ke *Scene* 1, kemudian klik kanan *Frame* 215 pada layer “Karakter” kemudian pilih *Insert Keyframe*. Lalu ubah posisi karakter menggeser ke kanan.



Gambar 2. 29 Tampilan Mengubah Posisi Karakter

13. Kemudian klik kanan pada frame 15 di layar “Karakter” pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2. 30 Tampilan *Create Classic Tween* pada layar Karakter



14. Hasil tampilan



Gambar 2. 31 Hasil Tampilan

C. Link Github Pengumpulan

Link