



## TUGAS PERTEMUAN: 2

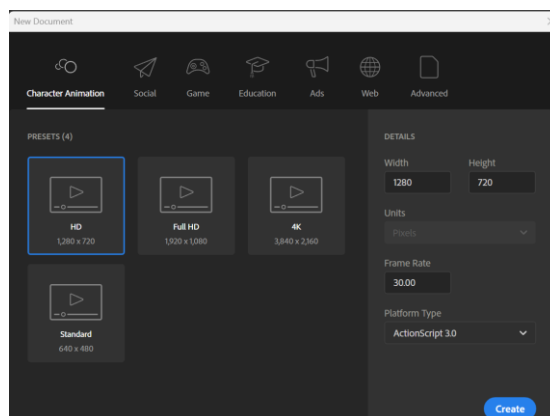
### Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2118088
Nama	:	Nuangga Ervin Dwi Syahputra
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
Baju Adat	:	Teluk Belanga – Kalimantan Barat
Referensi	:	<a href="https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat">https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat</a>

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

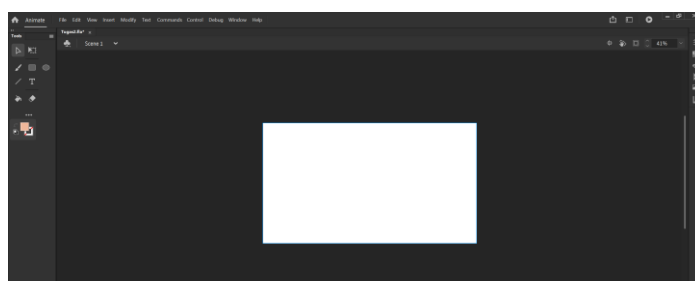
##### A. Camera Movement

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



Gambar 2.1 Membuat *file* baru

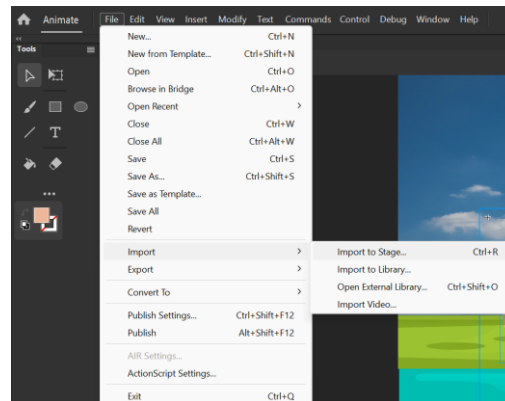
2. Tampilan halaman Adobe Animate CC.



Gambar 2.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

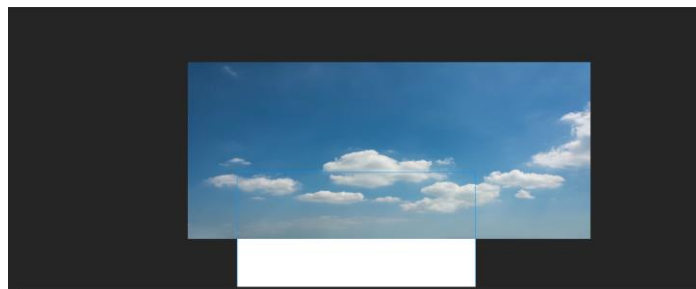


3. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



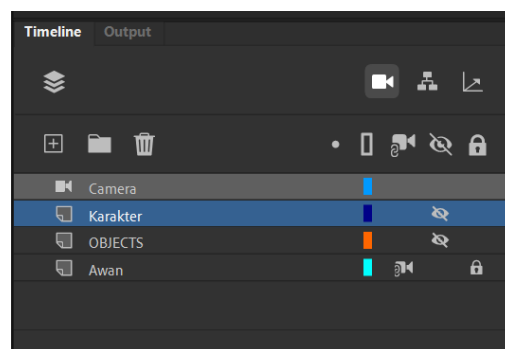
Gambar 2.3 Tampilan mengimport file

4. Sesuaikan ukuran background awan dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat Menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran Panjang dan lebar tetap sama.



Gambar 2.4 Tampilan background awan

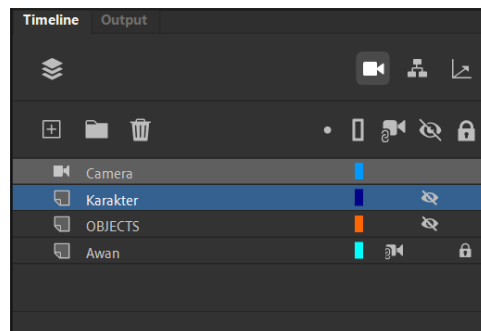
5. Ubah nama Layer\_1 menjadi 'Awan', kemudian kunci layer.



Gambar 2.4 Mengubah nama layer menjadi 'Awan'

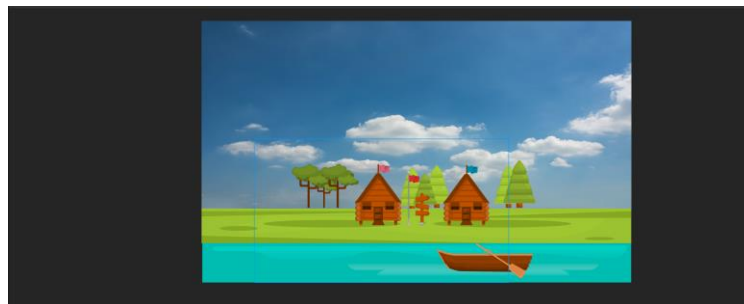


6. Buat layer baru dengan pilih New Layer dan ganti namanya menjadi 'OBJECTS'.



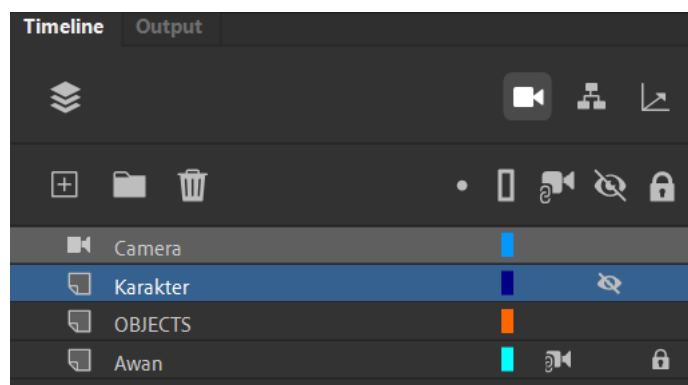
Gambar 2.5 Membuat layer baru

7. Klik File, pilih Import > Import to Stage, lalu pilih file dan klik open. Pastikan layer 'OBJECTS' sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2.6 Mengimport File baru bernama 'OBJECTS'

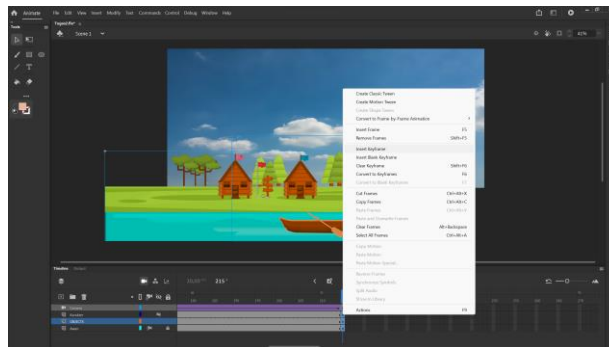
8. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.7 Menambahkan Layer Camera

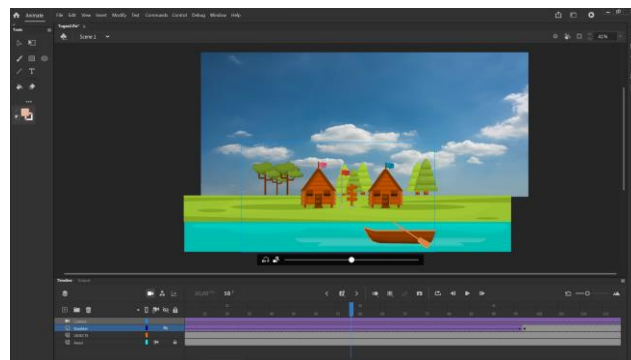


9. Blok frame pada semua layer didetik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih insert Keyframe.



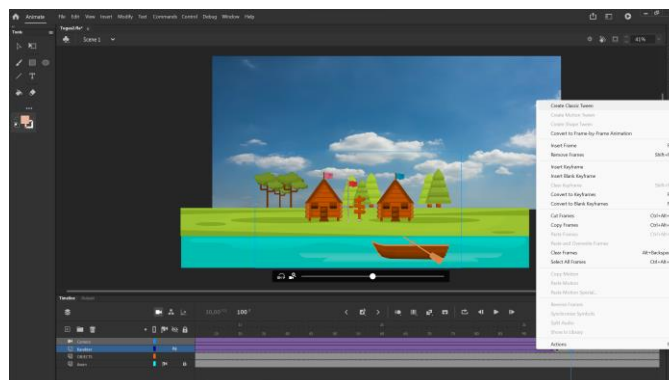
Gambar 2.8 Insert Keyframe didetik 215

10. 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 2.9 Memindahkan 'OBJECTS' menggunakan Camera Tool

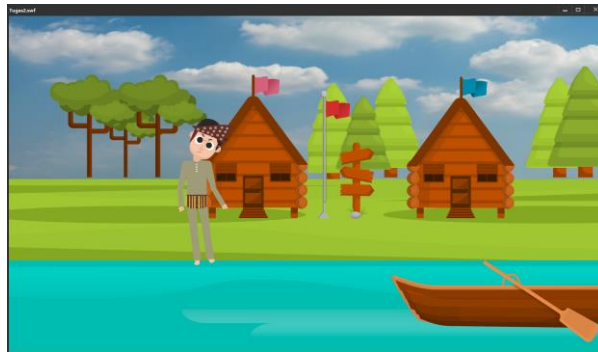
11. Klik frame mana saja diantara frame 1 – 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.10 Create Classic Tween pada layer 'Camera'



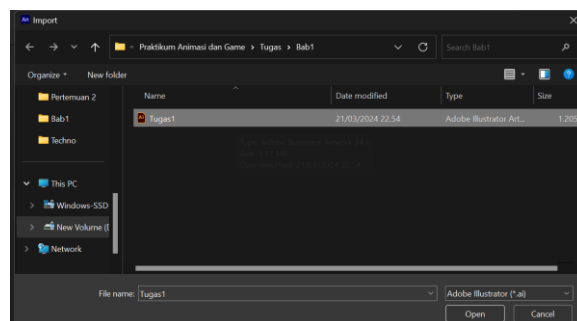
12. Tekan Ctrl + Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.11 Menjalan Animasi

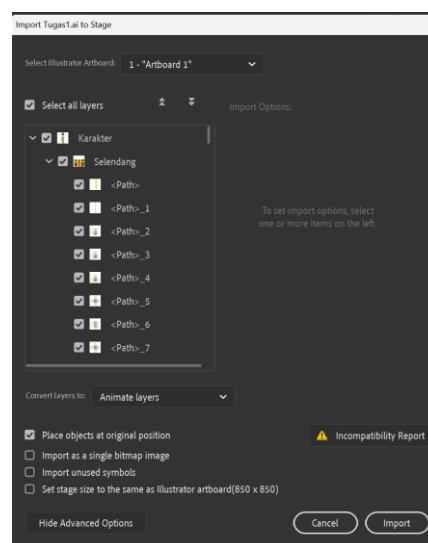
## B. Layer Parenting

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage dan pilih file dengan nama 'Tugas1.ai' lalu klik Open

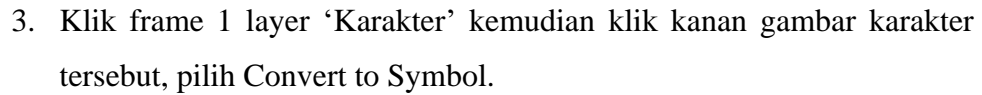


Gambar 2.12 Mengimport file Tugas1.ai

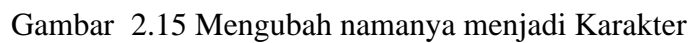
2. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import.



Gambar 2.13 Jendela Import



- Ubah namanya menjadi Karakter dan ubah Typer menjadi Graphic, Kemudian klik OK.

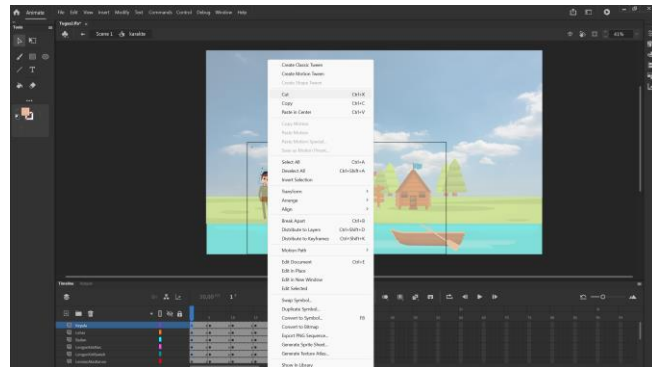


- Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



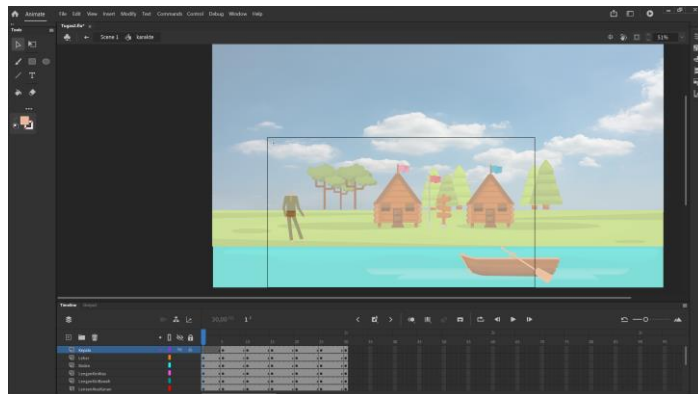


6. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl + X.



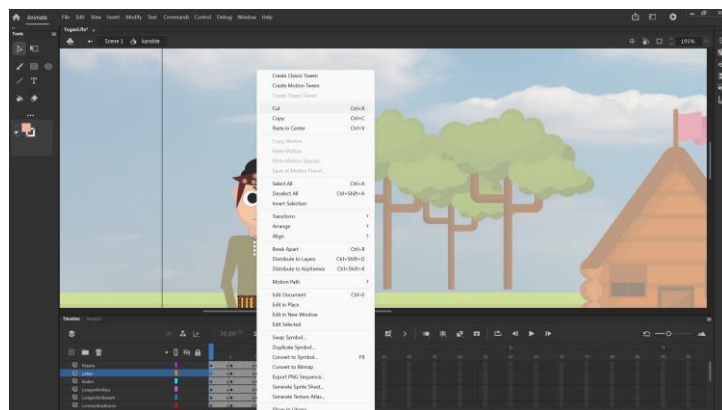
Gambar 2.17 Mengcut bagian kepala

7. 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 2.18 Membuat layer baru dan beri nama 'Kepala'

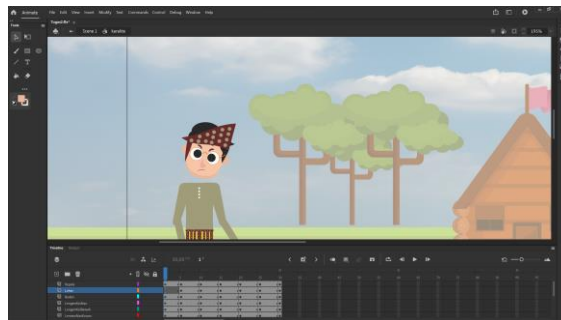
8. Lakukan Cut di bagian Leher.



Gambar 2.19 Cut bagian Leher

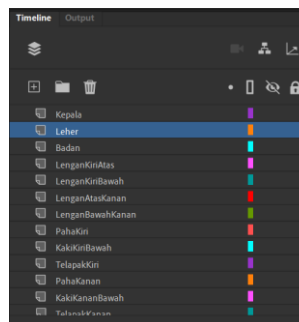


9. Buat new layer, beri nama 'Leher' dan Paster in Place (Ctrl+Shift+V) untuk menampung objek gambar dari leher.



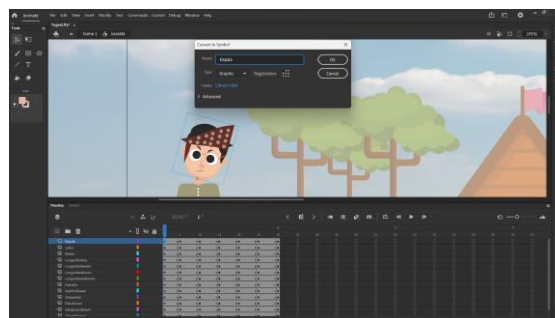
Gambar 2.20 Membuat layer baru dan beri nama 'Leher'

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



Gambar 2.21 Membuat layer baru untuk membagikan setiap bagian

11. 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.

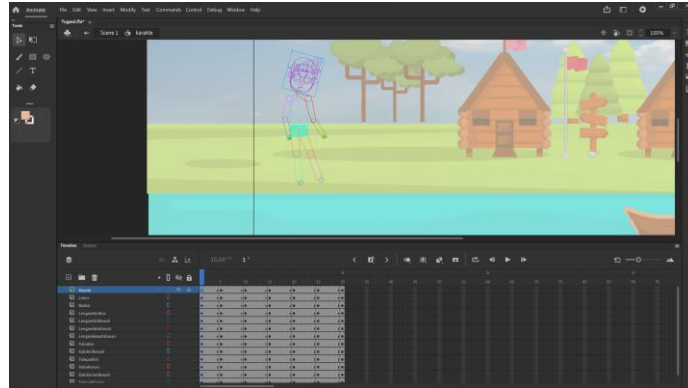


Gambar 2.22 Convert to Symbol pada bagian kepala



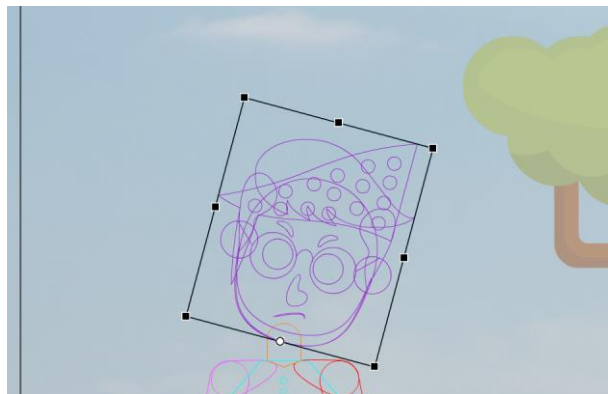


12. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



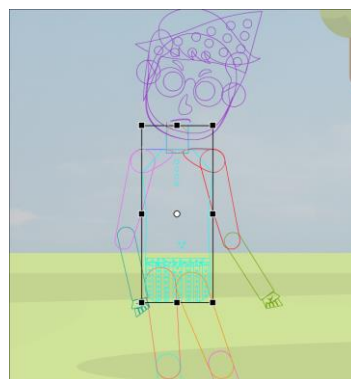
Gambar 2.23 Show All Layers as Outline

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



Gambar 2.24 Menggeser titik putar pada bagian kepala

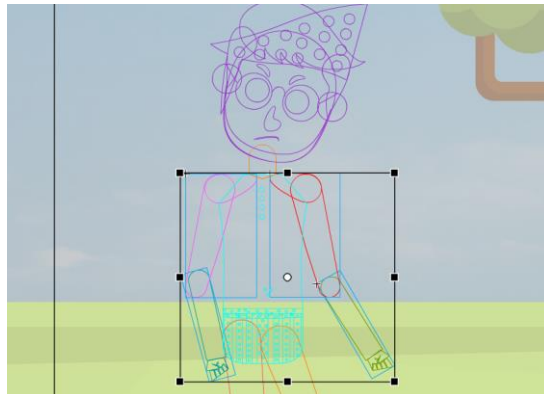
14. Titik putar Leher dan Badan.



Gambar 2.25 Menggeser titik putar pada bagian Leher dan Badan

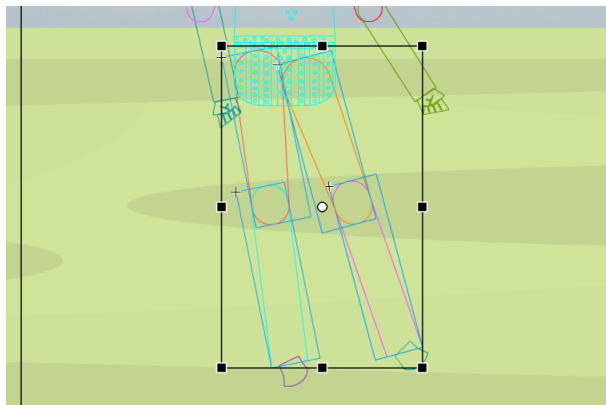


15. Titik putar LenganKiriAtas, LenganKananAtas, LenganKiriBawah, dan LenganKananBawah.



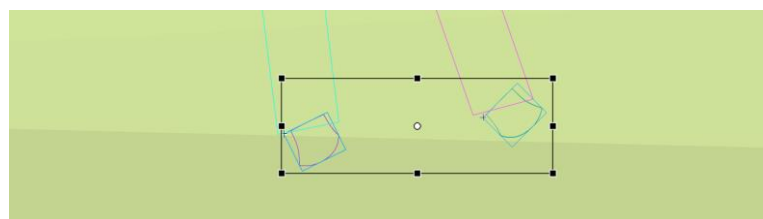
Gambar 2.26 Menggeser titik putar pada bagian Lengan

16. Titik pusat PahaKiri, KakiKiri, PahaKanan, KakiKanan.



Gambar 2.27 Menggeser titik putar pada bagian Kaki

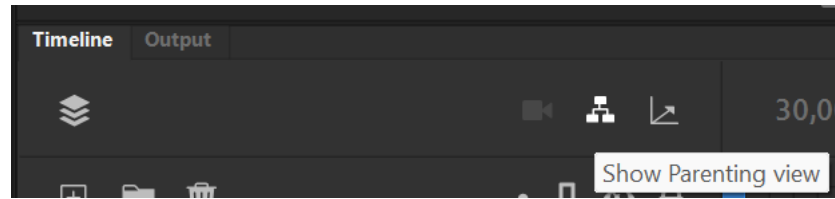
17. Titik pusat TelapakKanan dan TelapakKiri.



Gambar 2.28 Menggeser titik putar pada bagian TelapakKaki

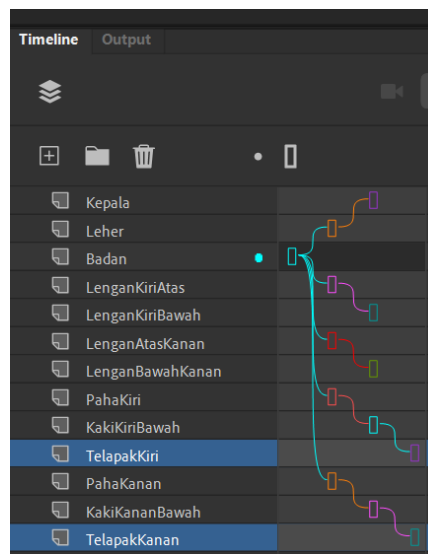


18. Klik Show Parenting View.



Gambar 2.29 Show Parenting View

19. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.30 Menghubungkan antara layer

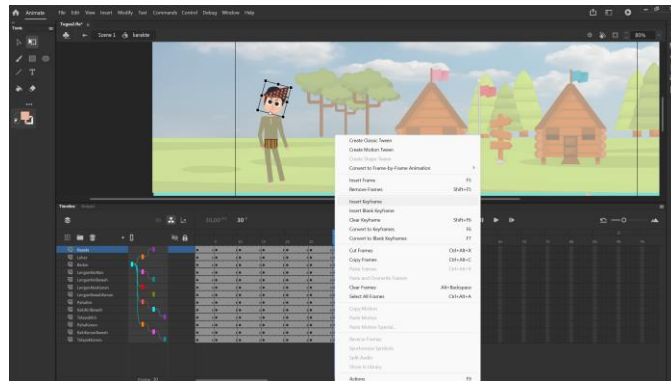
20. Ubah pose pada frame 1, di seluruh layer frame 1, gunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.31 Mengubah pose

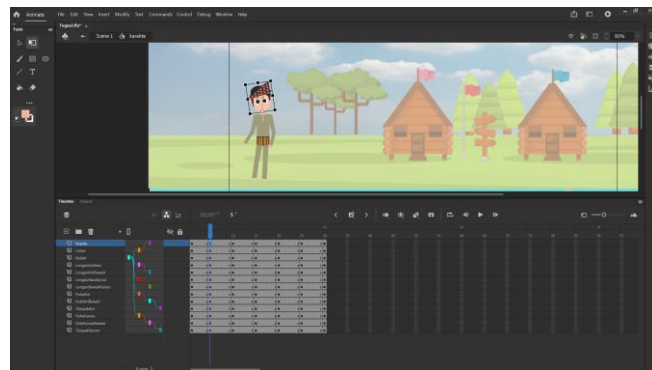


21. Blok di frame 30 semua layer, klik kanan Insert Keyframe.



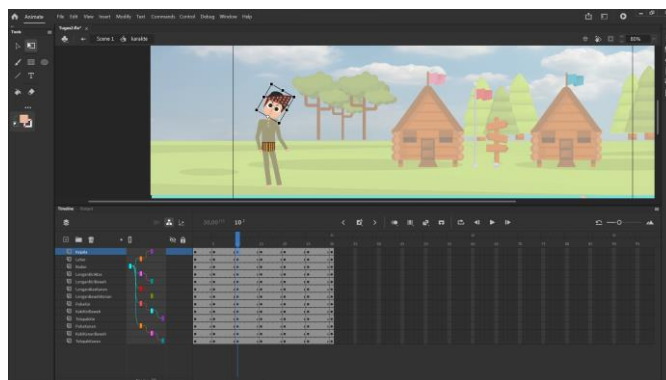
Gambar 2.32 Insert Keyframe pada frame 30

22. Blok di frame 5 semua layer, kemudian Insert Keyframe. Kemudian ubah Gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.33 Mengubah Gerakan karakter pada frame 5

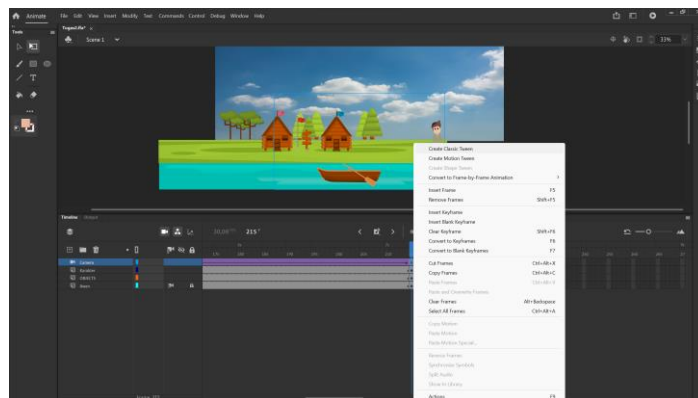
23. Lakukan hal yang sama pada frame 10,15,20,25



Gambar 2.34 Mengubah Gerakan karakter pada frame 10, 15, 20, 25

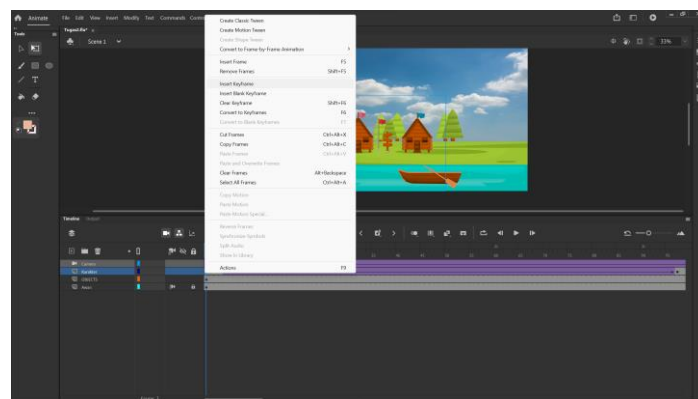


24. Blok semua frame di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih Create Classic Tween.



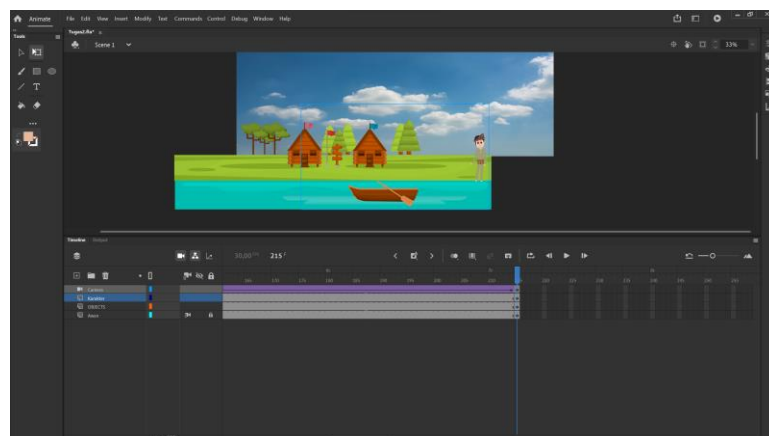
Gambar 2.35 Create Classic Tween pada semua layer

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



Gambar 2.36 Insert Keyframe pada Scene 1 Layer 'Karakter'

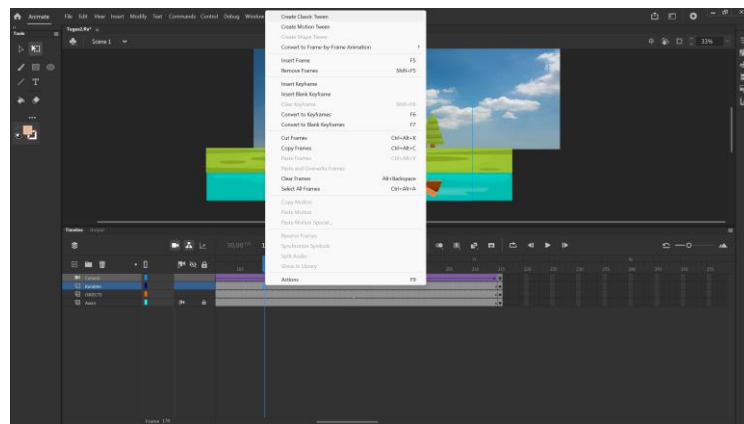
26. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan.



Gambar 2.37 Mengubah posisi karakter

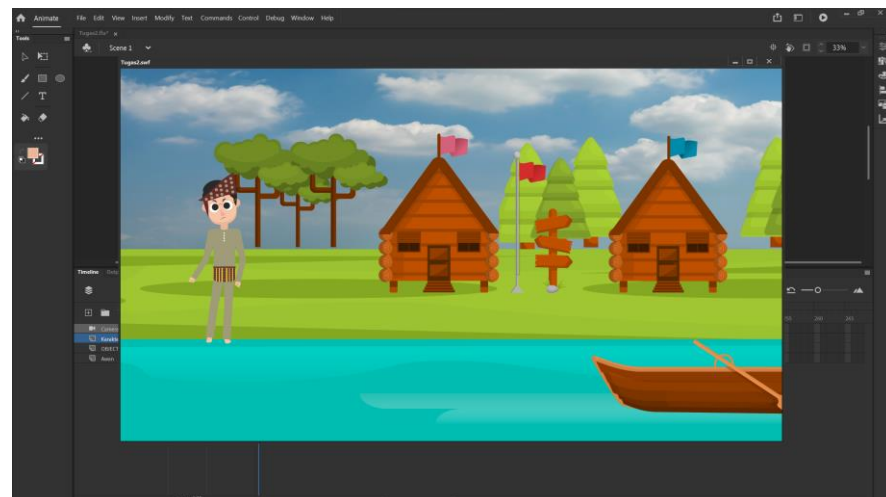


27. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 dilayer 'Karakter', kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.38 Create Classic Tween

28. Tekan Ctrl +Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.39 Hasil Animasi