



TUGAS PERTEMUAN: 2

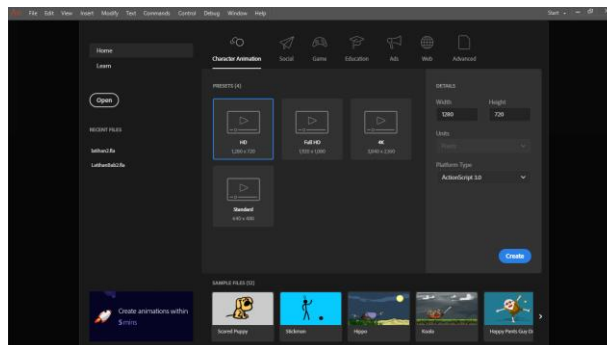
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118030
Nama	:	Putra Prasetya Utama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Peranakan Atela (Yogyakarta)
Referensi	:	kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/

2.1 Tugas 1 : Langkah-langkah Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

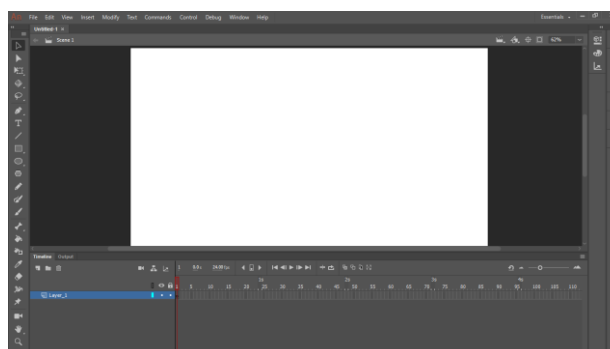
A. Camera Movement

1. Buka Adobe Animate, lalu pilih HD dengan ukuran 1280 untuk *width* dan 720 untuk *height*, lalu klik *create*.



Gambar 2.1 Tampilan Membuat Dokumen Adobe Illustrator Baru

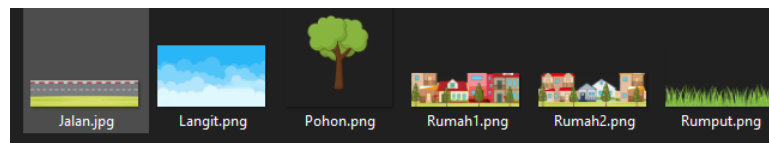
2. Setelah itu akan tampil lembar kerja pada Adobe Animate seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator



3. Siapkan bahan seperti Jalan, Langit, Pohon, Rumah, Rumput atau yang lainnya.



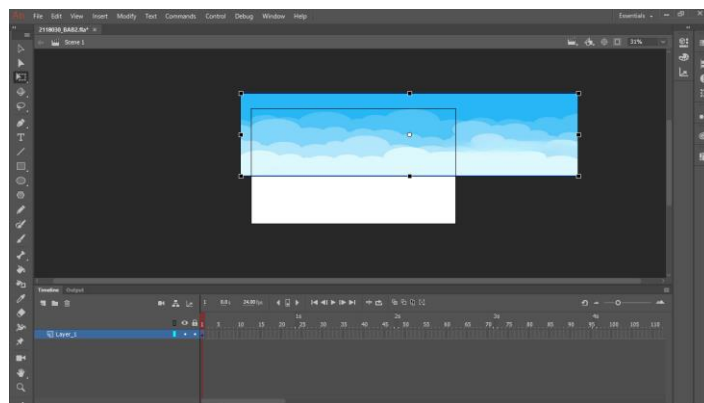
Gambar 2.3 Bahan Untuk Implementasi Camera Movement

4. Buat layer seperti dibawah ini.



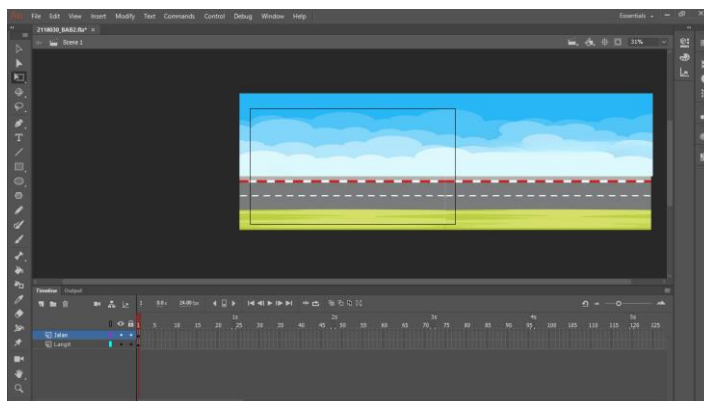
Gambar 2.4 Membuat Banyak Layer

5. Lalu lakukan impor bahan Langit pada layer Langit dengan menekan Ctrl+R dan atur dengan menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 2.5 Mengatur Bahan Langit Pada Layer Langit

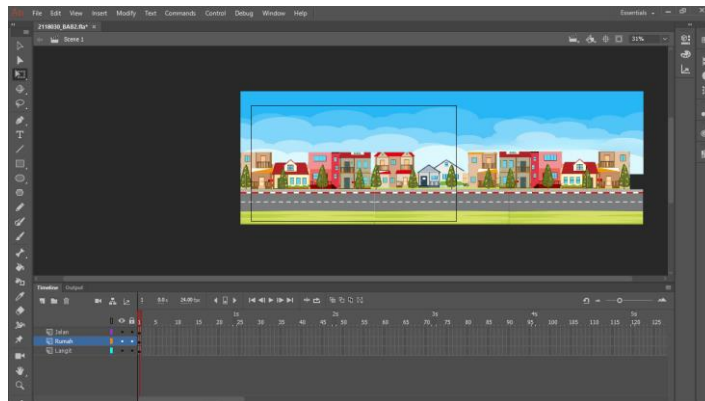
6. Lakukan import bahan Jalan pada layer Jalan dan atur menggunakan *Free Transform Tool* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.6 Menambahkan Bahan Jalan Untuk Layer Jalan

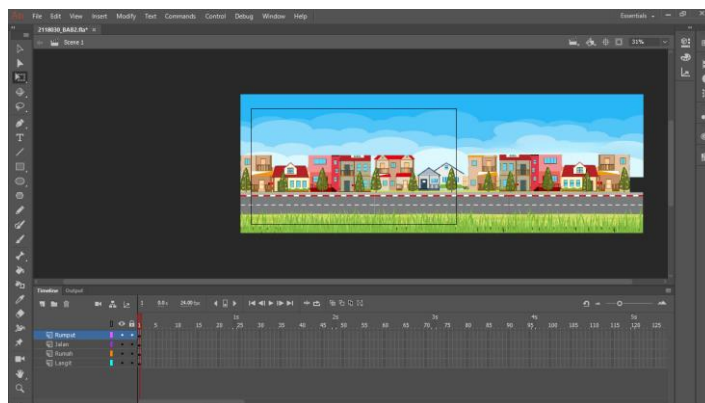


7. Lalu impor bahan Rumah pada layer Rumah dan sesuaikan dengan menggunakan *Free Transform Tool*.



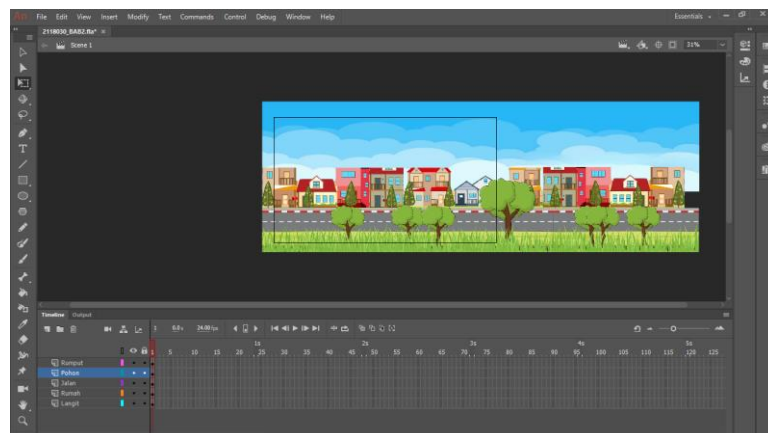
Gambar 2.7 Menambahkan Bahan Rumah Pada Layer Rumah

8. Impor bahan Rumput pada layer jalan dan sesuaikan dengan menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 2.8 Menambahkan Bahan Rumput Pada Layer Rumput

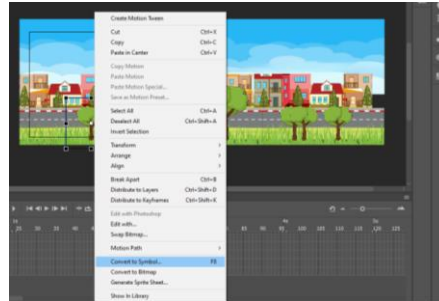
9. Lalu impor bahan Pohon dan perbanyak atur sesuai keinginan atau seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.9 Menambahkan Bahan Pohon Pada Layer Pohon

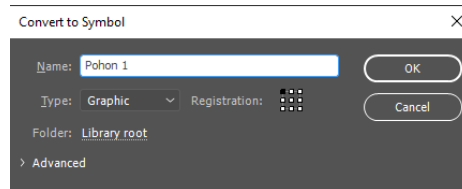


10. Lalu ubah beberapa bahan Pohon yang telah dibuat lalu ubah menjadi simbol dengan menggunakan F8 atau dengan klik kanan dan pilih *Convert to Symbol*.



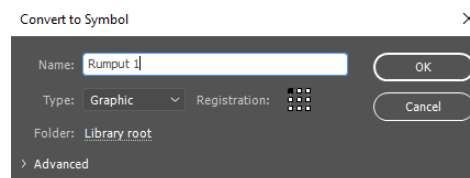
Gambar 2.10 Mengubah Tiap Pohon Menjadi Symbol

11. Lalu atur namanya menjadi Pohon 1 sampai seterusnya dan tipenya menjadi *Graphic*



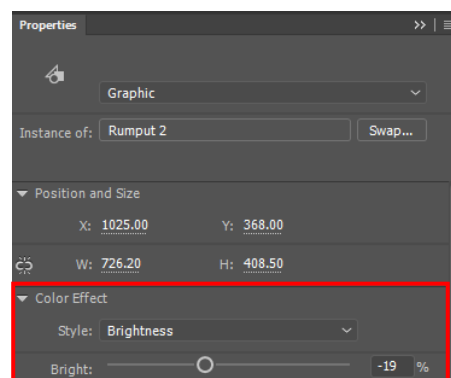
Gambar 2.11 Pengaturan Untuk Mengubah Pohon Menjadi Simbol

12. Juga pilih beberapa bahan Rumput dan ubah menjadi simbol.



Gambar 2.12 Mengubah Rumput Menjadi Simbol

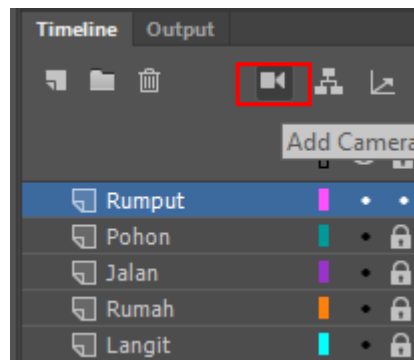
13. Pilih bahan yang sudah menjadi simbol ke bagian *Properties* dan tambahkan *Brightness* pada bagian *Color Effect* dan atur menjadi -19%.



Gambar 2.13 Menambah Color Effect Pada Bahan Simbol

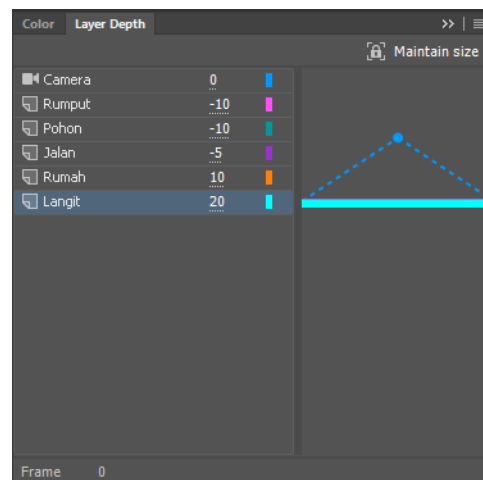


14. Kunci semua layer kecuali layer paling Rumput lalu pilih layer Rumput dan klik *Add Camera*.



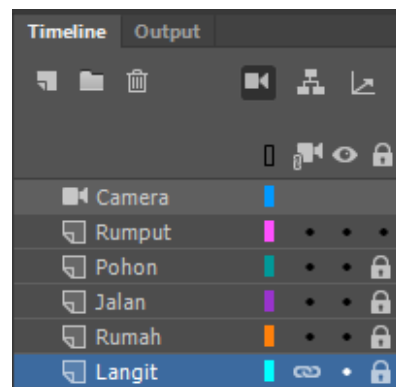
Gambar 2.14 Tampilan Menambahkan Kamera

15. Lalu klik window dan pilih *Layer Depth* dan atur setiap layernya seperti gambar dibawah ini atau sesuai keinginan.



Gambar 2.15 Mengatur Layer Depth

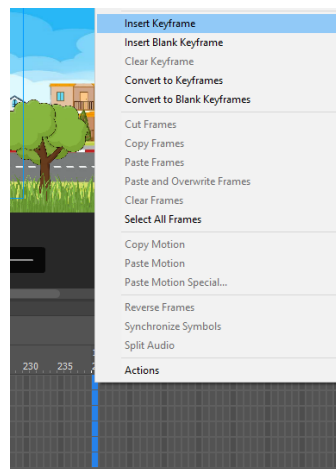
16. Klik pada bagian titik sebelah kiri sendiri pada layer Langit agar layer Langit mengikuti kamera bila kamera digerakkan.



Gambar 2.16 Melakukan Attach Kamera Pada Layer Langit

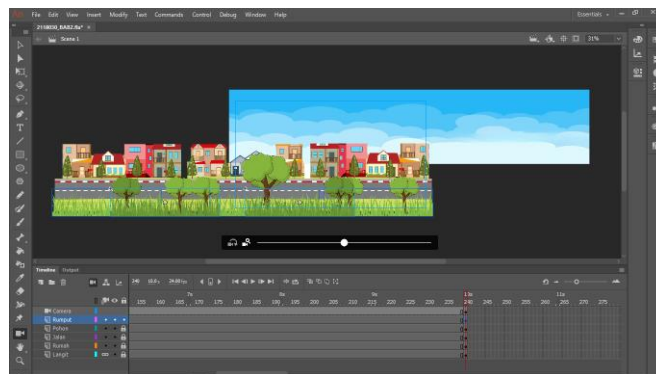


17. Blok semua frame ke 240 atau detik ke 10, lalu klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



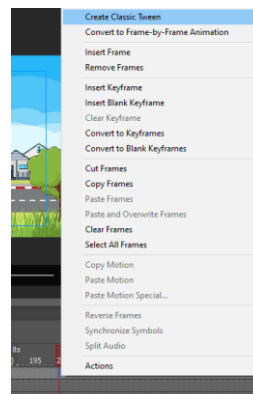
Gambar 2.17 Menambahkan Keyframe Semua Layer Pada Frame 240

18. Lalu geser kursor ke arah kiri dengan menekan *shift* agar semua objek kecuali langit berpindah ke arah kiri seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.18 Menggeser Objek Keadah Kiri

19. Pada layer *Camera* pilih frame mana saja lalu klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.19 Membuat Classic Tween Pada Layer Camera



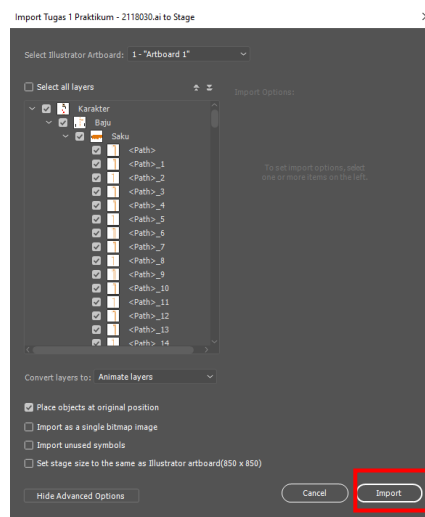
20. Lalu coba jalankan dengan menggunakan Ctrl+Enter.



Gambar 2.20 Hasil Saat Dijalankan

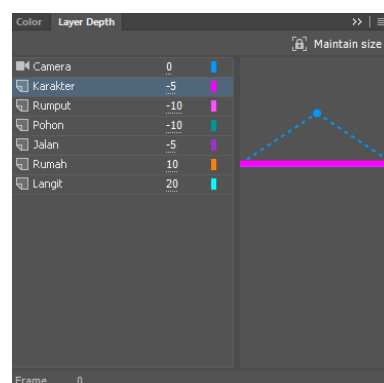
B. Layer Parenting

1. Impor karakter yang sudah dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator. Lalu klik *Import* jika terdapat tampilan seperti dibawah ini.



Gambar 2.21 Gambar Impor Karakter

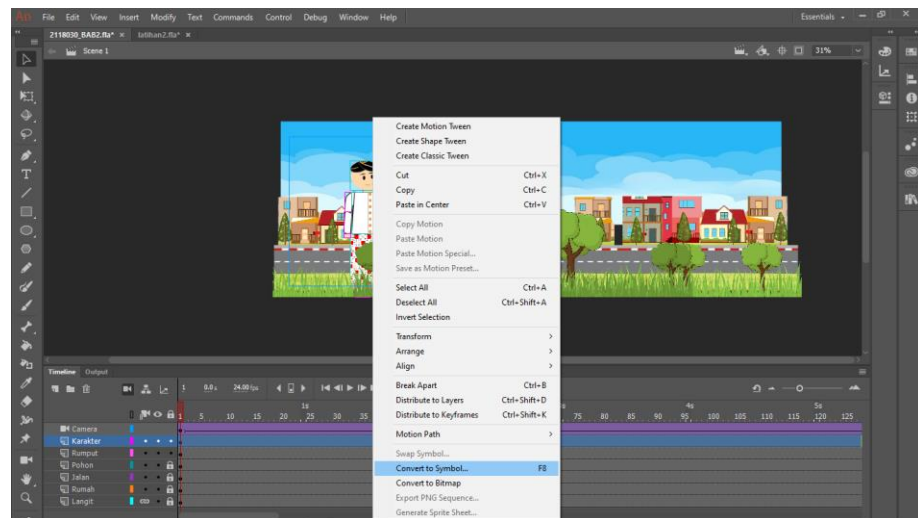
2. Ubah nilai *Layer Depth* pada Karakter menjadi -5.



Gambar 2.22 Mengubah Nilai Layer Depth Karakter

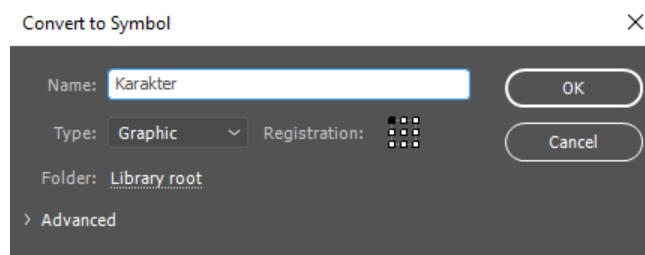


3. Lalu klik kanan pada karakter yang sudah di impor lalu lakukan *Convert to Symbol*.



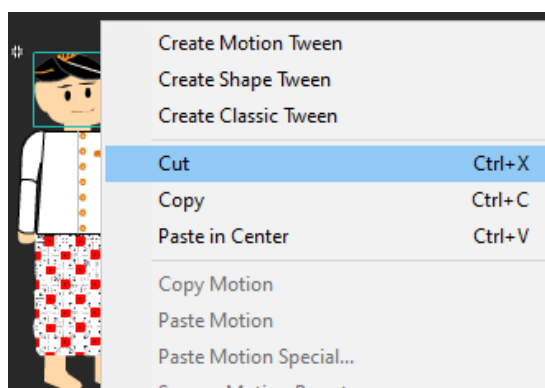
Gambar 2.23 Mengubah Karakter Menjadi Simbol

4. Ubah nama menjadi karakter dan mengubah tipenya menjadi *Graphic*.



Gambar 2.24 Mengubah Tipe Menjadi Graphic

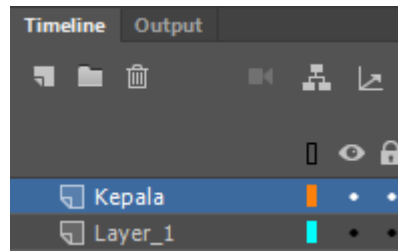
5. Lalu klik dua kali pada karakter, setelah itu klik lagi bagian kepala, lalu *cut* bagian kepala dengan *Ctrl+x*.



Gambar 2.25 Memotong Bagian Kepala Karakter

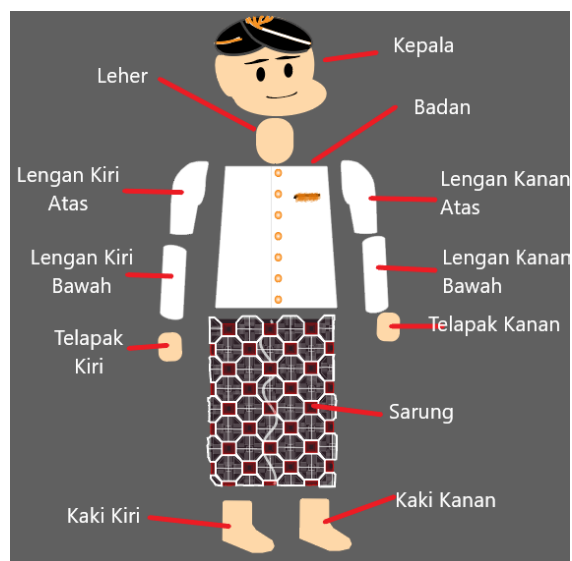


6. Buat layer baru dan ganti nama menjadi Kepala. Setelah itu paste bagian kepala dengan Ctrl+Shift+V sesuai dengan layer yang baru dibuat.



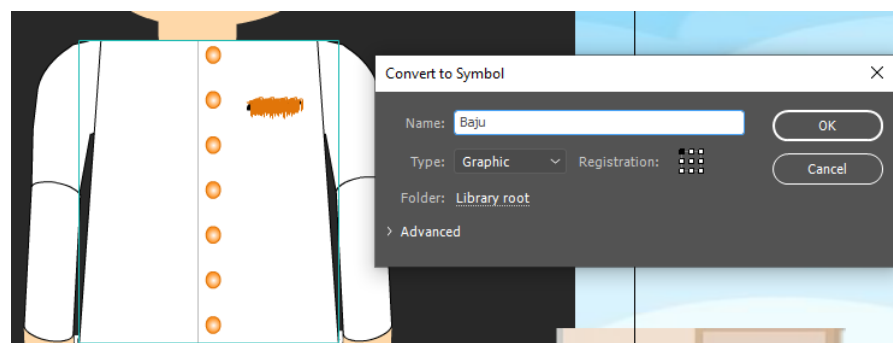
Gambar 2.26 Membuat Layer Baru Kepala

7. Lakukan hal yang sama untuk semua bagian seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.27 Bagian Yang Akan Dibuat Layer Baru

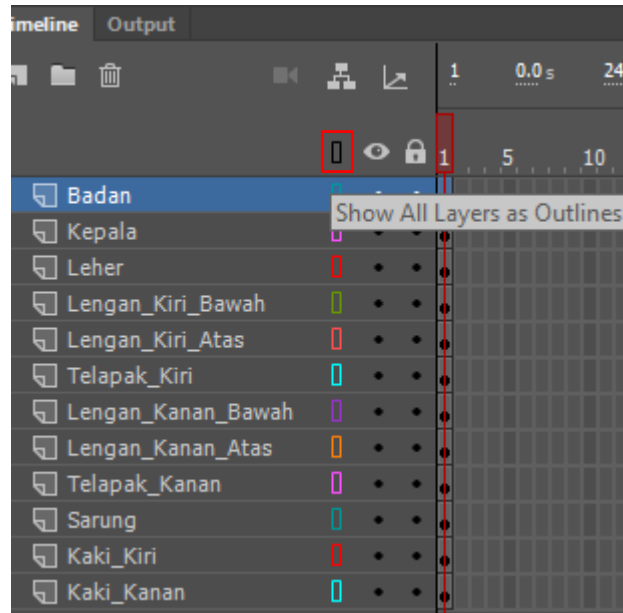
8. Klik kanan pada bagian baju lalu klik *Convert to Symbol* ubah nama sesuai layernya, lalu pada bagian *Type* pilih *Graphic*. Lakukan kesemua bagian tubuh karakter.



Gambar 2.28 Mengubah Baju Menjadi Simbol

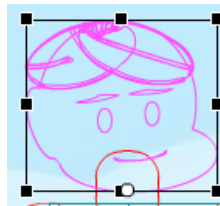


9. Klik *Show All Layer As Outline*.



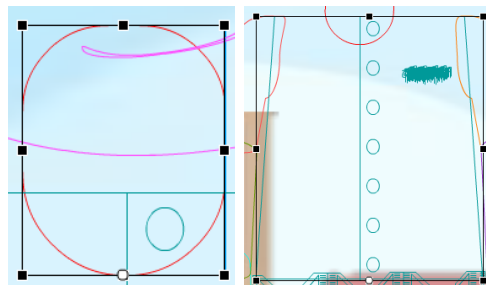
Gambar 2.29 Membuat Semua Layer Menjadi Outline

10. Klik objek kepala lalu tekan Q pada keyboard, setelah itu geserlah titik putar (titik yang berwarna putih).



Gambar 2.30 Mengubah Titik Putar Bagian Kepala

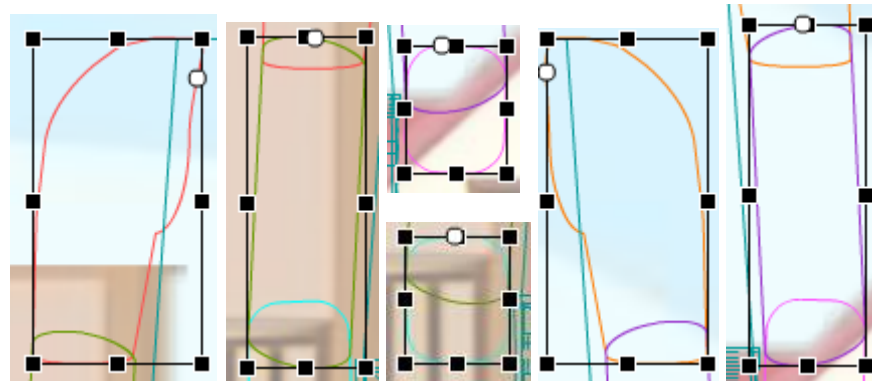
11. Titik putar bagian leher dan badan.



Gambar 2.31 Mengubah Titik Putar Bagian Leher dan Badan

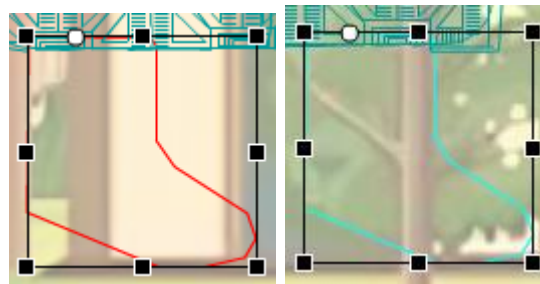


12. Titik putar bagian Lengan Kiri Bawah, Lengan Kiri Atas, Telapak Kiri, Lengan Kanan Bawah, Lengan Kanan Atas, dan Ttelapak Kanan.



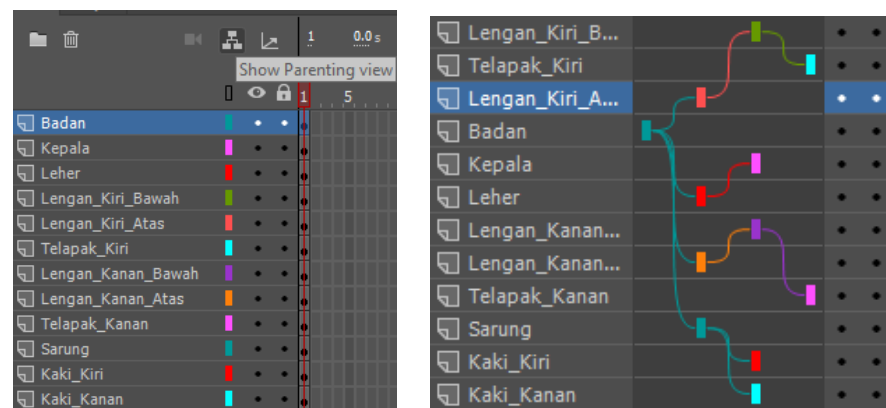
Gambar 2.32 Mengatur Titik Putar Bagian Tangan Kanan Dan Kiri

13. Titik putar bagian Kaki Kiri dan Kaki Kanan.



Gambar 2.33 Mengatur Titik Putar Kaki Kiri Dan Kaki Kanan

14. Setelah itu klik *Show Parenting View*. Lalu sesuaikan



Gambar 2.34 Menampilkan Parenting View

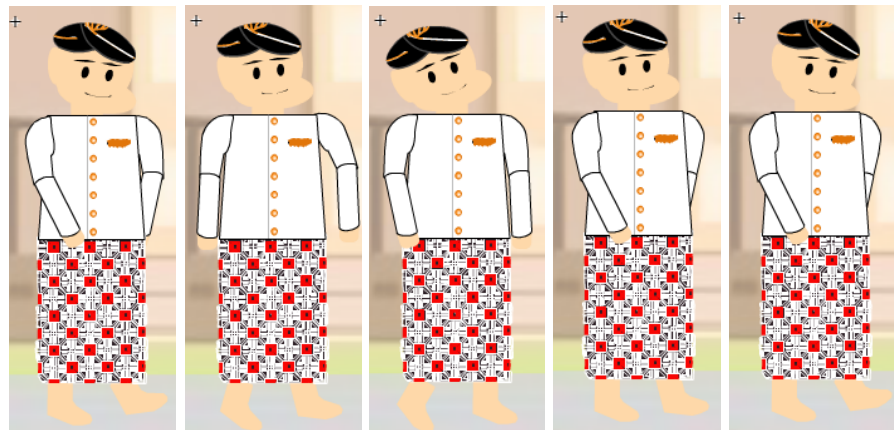


15. Atur posisi pada frame pertama dengan menggunakan *Free Transform Tool*.



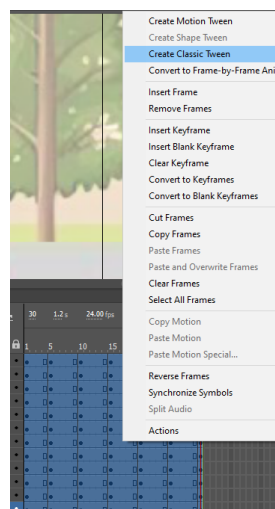
Gambar 2.35 Posisi Karakter Pada Frame Pertama

16. Blok semua pada frame 30, lalu pilih *Insert Keyframe*, setelah itu tiap frame kelipatan 5 seperti frame 5, 10, 15, 20, dan 25 berikan *Insert Keyframe* lalu ubah gerakan karakter agar terlihat seperti berjalan.



Gambar 2.36 Mengubah Gerakan Karakter Tiap Kelipatan 5 Frame

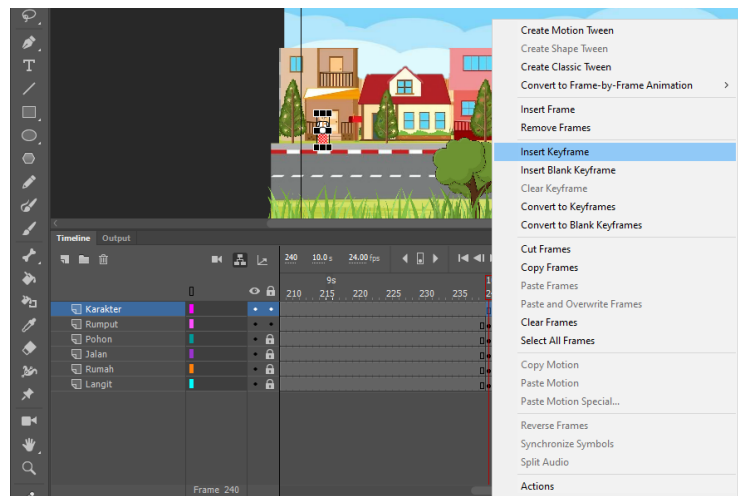
17. Blok semua frame 1-30 pada tiap layer lalu klik *Create Classic Tween*.



Gambar 2.37 Membuat Classic Tween Pada Tiap Frame

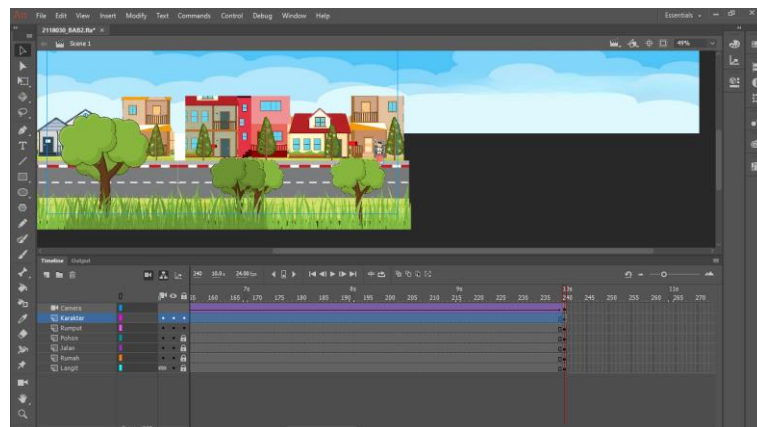


18. Kembali ke *scene 1* lalu klik kanan pada frame 240 pada layer karakter lalu pilih *Insert Keyframe*.



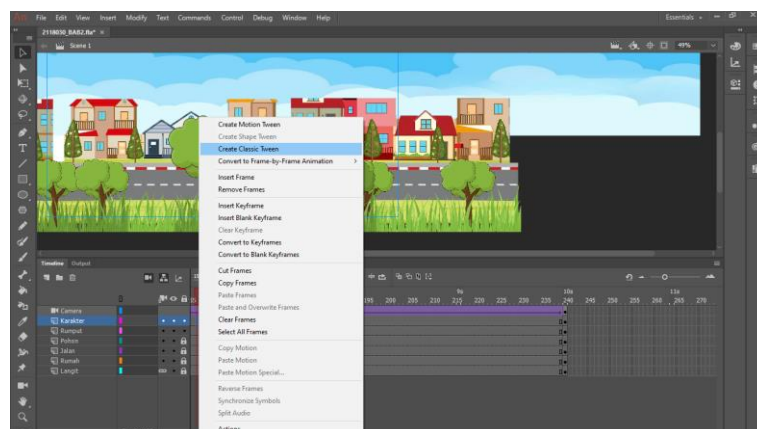
Gambar 2.38 Menambahkan Keyframe Pada Layer Karakter

19. Lalu ubah posisi karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.39 Mengubah Posisi Karakter Pada Frame 240

20. Klik kanan pada frame antara 1-240 lalu pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.40 Membuat Classic Tween Pada Layer Karakter



21. Lalu jalankan dengan menggunakan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi. Jika terdapat objek yang menghalangi tinggal pindah saja objeknya.



Gambar 2.41 Hasil Animasi