



TUGAS PERTEMUAN: 2

CAMERA MOVEMENT & LAYAR PARENTING

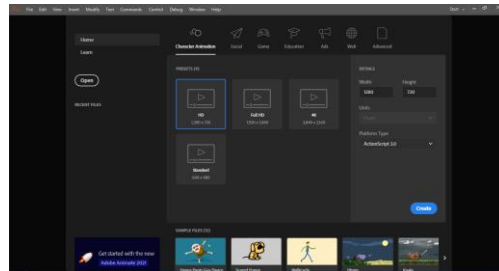
NIM	:	1818065
Nama	:	Latief Khanan Alqutbhi
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Saput (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2020/13/8b926220-6dde-48e9-ad9f-526789fec6b6.jpg

2.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

Buat langkah-langkah Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

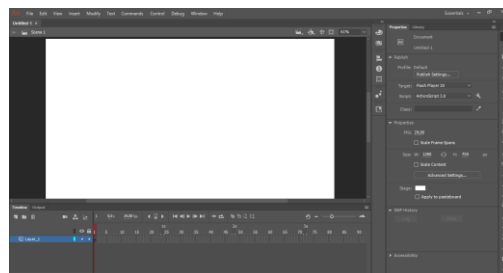
A. Camera Movement

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



Gambar 2.1 Membuka Adobe Animate

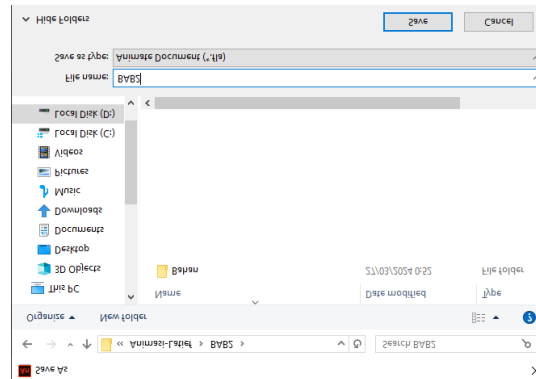
2. Buka menu *File + New (Ctrl + N)* untuk membuat dokumen baru.



Gambar 2.2 Membaut Dokumen

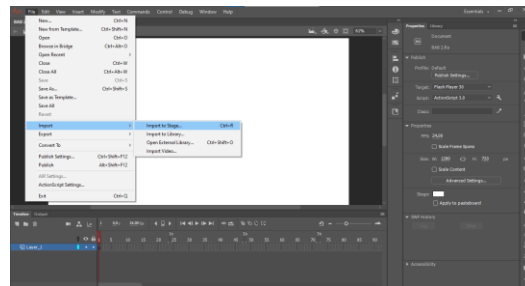


3. Selanjutnya lakukan penyimpanan untuk projectnya.



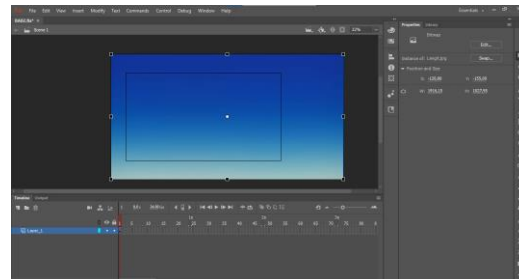
Gambar 2.3 Menyimpan Project

4. Lalu pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimpor bahan.



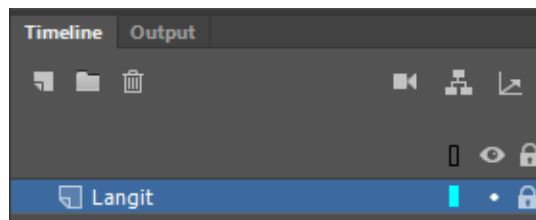
Gambar 2.4 Import Bahan

5. Selanjutnya sesuaikan ukuran background langit engan ukuran frame menggunakan *Free Transform Toll (Q)*.



Gambar 2.5 Menyesuaikan Ukuran

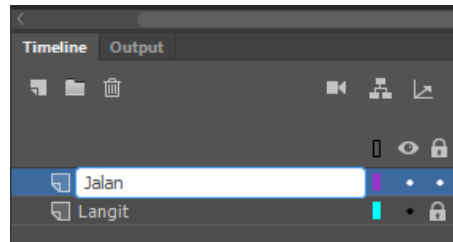
6. Ubah nama *layer 1* menjadi 'Langit', kemudia kunci *layer*.



Gambar 2.6 Layer langit

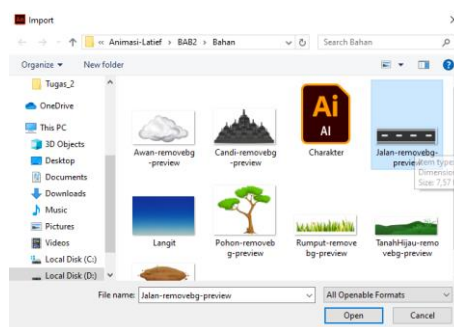


7. Buat *layer* baru dengan pilih *New Layer* dan ganti menjadi ‘Jalan’.



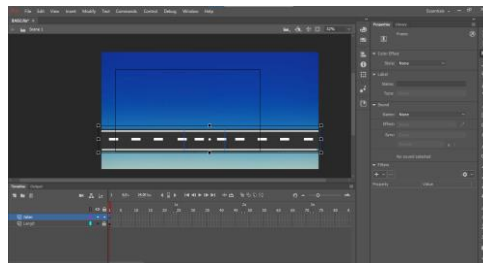
Gambar 2.7 Layer Jalan

8. Selanjutnya pilih *Import > Import to Stage*, pilih file gambar ‘Jalan.Png’, lalu klik Open.



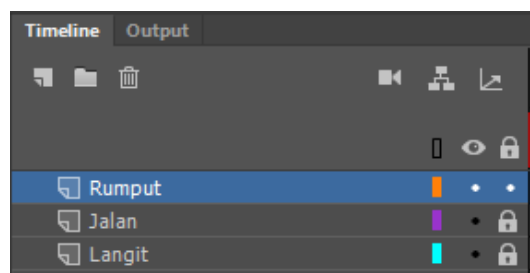
Gambar 2.8 Import Gambar

9. Pastikan *layer* 1 pada jalan sudah di klik, dan sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 2.9 Layer Jalan

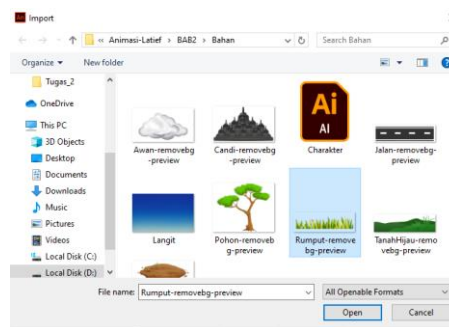
10. Selanjutnya buat lagi *Layer* baru dengan nama ‘Rumput’ dan letakan dibawah layer jalan.



Gambar 2.10 Layer Rumput

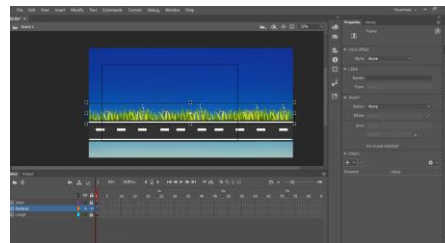


11. Tambahkan gambar rumput dengan cara *Import > Import To Stage*, lalu klik Ok.



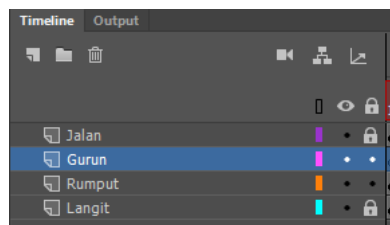
Gambar 2.11 Import Gambar Rumput

12. Selanjutnya sesuaikan gambar rumput dengan beberapa bahan yang ada di project dengan bantuan *Free Transform Tool (Q)*.



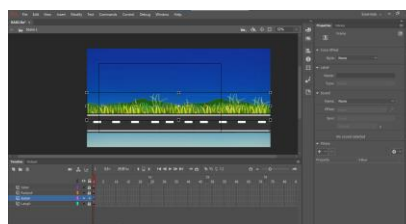
Gambar 2.12 Menyesuaikan Gambar Rumput

13. Tambahkan layer baru lalu ubah namanya menjadi “Bukit”.



Gambar 2.13 Layer Bukit

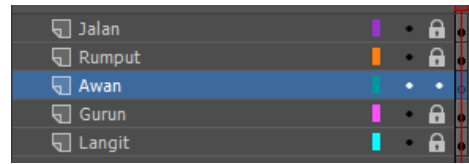
14. Lalu Import gambar ‘gurun.png’ dengan cara *Import > Import To Stage*, setelah itu sesuaikan posisi bukit dengan tekan *Free Transform Tool (Q)*.



Gambar 2.14 Import Gambar

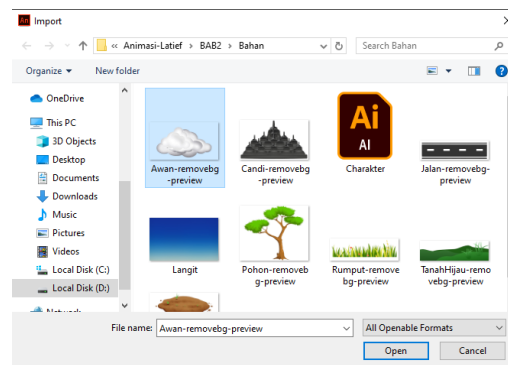


15. Tambahkan *layer* baru ganti nama menjadi “Awan”.



Gambar 2.15 Layer Awan

16. Selanjutnya Import gambar dengan *Import > Import To Stage*, pilih ‘awan.png’ lalu klik Open.



Gambar 2.16 Import Gambar

17. Sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.17 Menyesuaikan Gambar

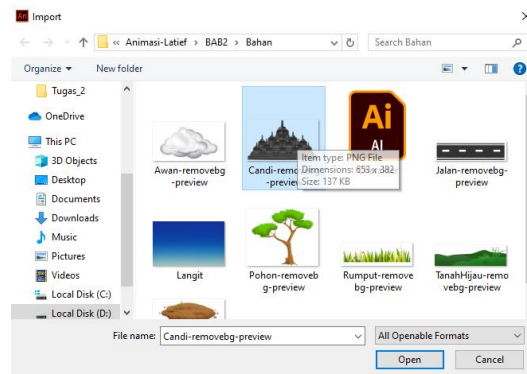
18. Buat *layer* baru, ganti nama menjadi ‘Candi’



Gambar 2.18 Layer Pohon

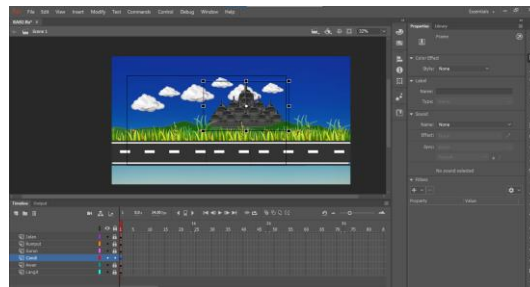


19. Lalu *Import* gambar ‘Candi’.



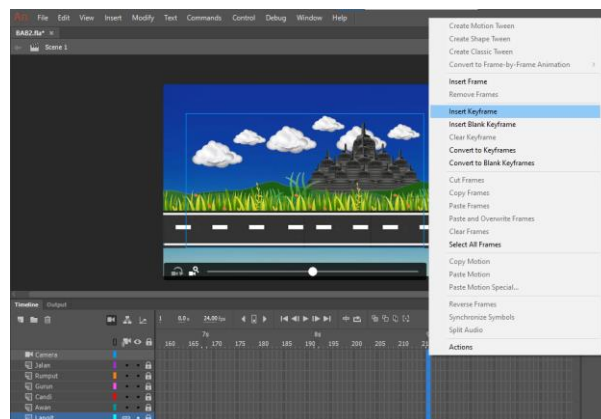
Gambar 2.19 Import Gambar

20. Sesuaikan posisi ukuran Candi tersebut, seperti dibawah ini.



Gambar 2.20 Menyesuaikan Gambar

21. Kemudian Klik *Attach* pada layer ‘Langit’ agar tetap berada di tempat saat *Camera* digunakan, selanjutnya *block frame* semua layer detik 9 atau *frame* 215, klik kanan pilih *Insert keyframe*.



Gambar 2.21 Insert Keyframe

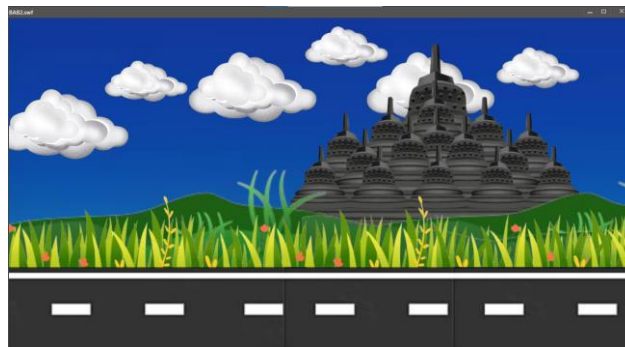


22. Kemudian arahkan kursor ke tengah halaman tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan *Shift*. Lalu klik *frame* mana saja antara *frame* 1-215 dilayer kamera, lalu klik kanan pilih create *Classic Tween*.



Gambar 2.22 Classic Tween

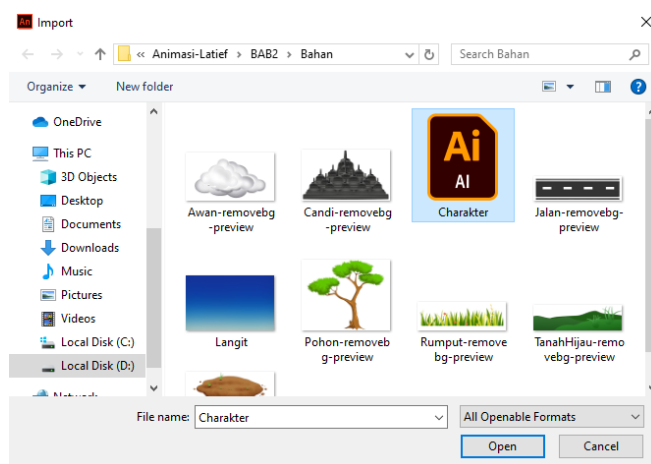
23. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan animasi.



Gambar 2.23Menjalankan Animasi

B. Layer Parenting

1. Langkah pertama *Import* karakter, cara *Import* > *Import to Stage*, pilih 'Karakter', lalu klik Open.



Gambar 2.24 Import Karakter

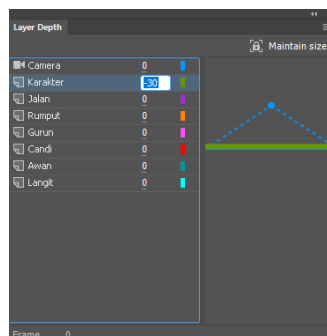


2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



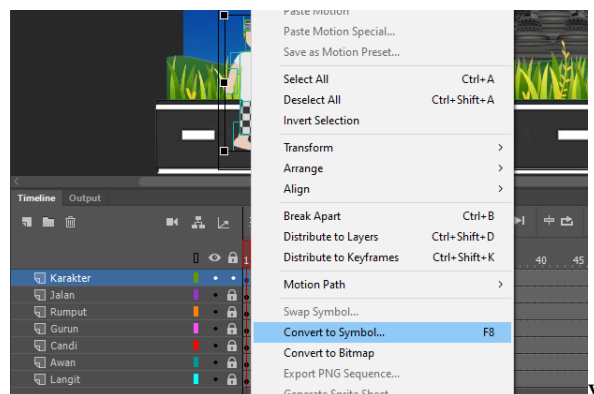
Gambar 2.25 Jendela Import

3. Buka *Layer Depth*, lalu ubah nilai *Depth Layer* pada 'Karakter'.



Gambar 2.26 Layer Depth

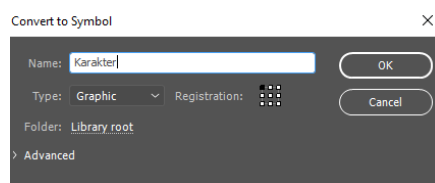
4. Klik *frame 1* layer 'Karakter' kemudian klik kanan pada gambar karakter, lalu pilih *Convert To Symbol*.



Gambar 2.27 Convert to Symbol



5. Kemudian pada *Convert* ubah namanya menjadi karakter dan ubah *Graphic*, kemudian klik *Ok*.



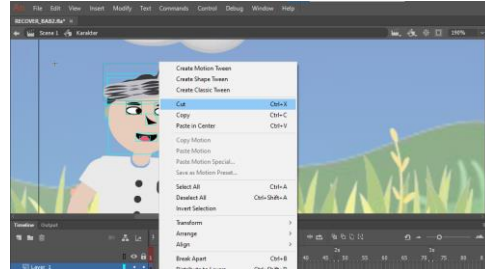
Gambar 2.28 Merubah nama Convert

6. Selanjutnya *double klik* pada karakter tersebut, untuk memisahkan bagian badan karakter menjadi *layer* terpisah.



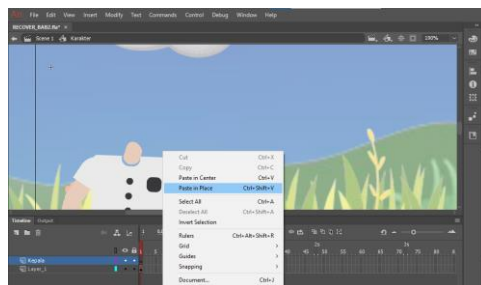
Gambar 2.29 Memisahkan bagian karakter

7. Klik kepala, klik kanan pilih *Cut*.



Gambar 2.30 Melakukan Cut Karakter

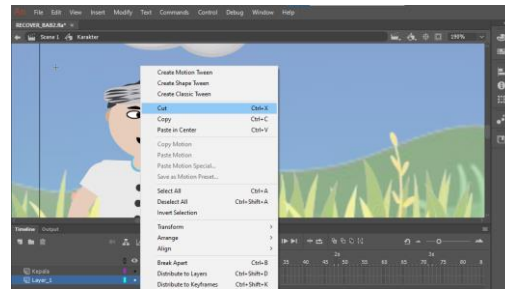
8. Buat *layer* baru beri nama 'kepala' untuk menampung objek kepala, dan klik kanan pilih *Paste in Place*.



Gambar 2.31 Layer Baru

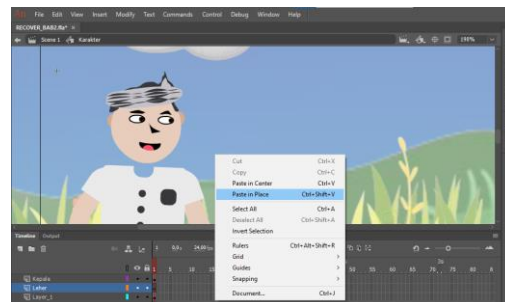


9. Lakukan *Cut* dibagian leher.



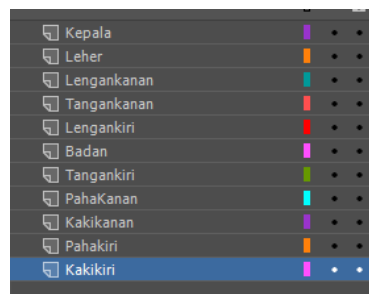
Gambar 2.32 Memotong Bagian Leher

10. Buat *new layer* beri nama 'leher' dan *Paste Place*.



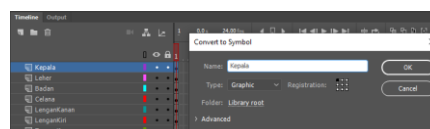
Gambar 2.33 Layer Leher

11. Lakukan hal sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam *layer* yang berbeda.



Gambar 2.34 Hasil bagian potongan tubuh

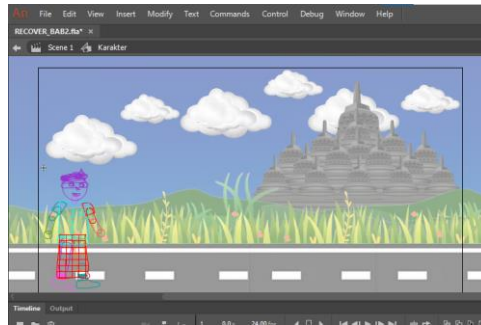
12. Selanjutnya klik kanan pada objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah type, dan lakukan hal yang sama ke bagian semua tubuh lainnya.



Gambar 2.35 Convert to Symbol

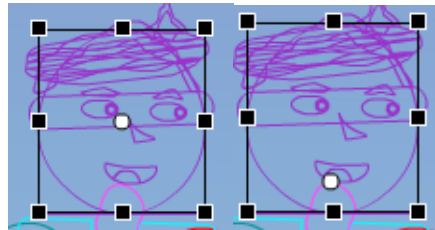


13. Klik *Show All Layer as Outline*, agar mempermudah menggeser titik perputaran ke tempat lainya.



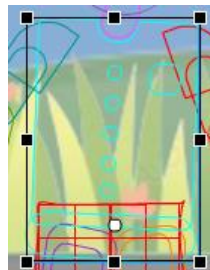
Gambar 2.36 Menampilkan Outline

14. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)*, untuk menggeser titik putar.



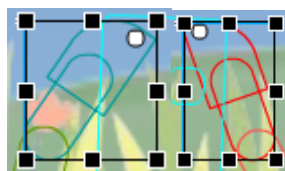
Gambar 2.37 Menggeser titik objek Kepala

15. Kemudian titik putar Leher dan Badan.



Gambar 2.38 Menggeser titik Karakter

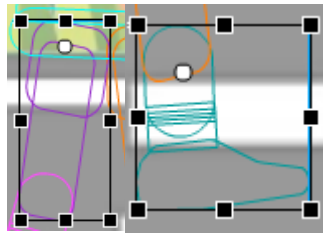
16. Titik putar LenganKiri_Atas, LenganKanan_atas, LenganKiri_Bawah, dan LenganKanan_Bawah.



Gambar 2.39 Menggeser titik Karakter



17. Titik pusat KakiKiri_Atas, KakiKanan_Atas, KakiKiri_Bawah, dan KakiKanan_Bawah.



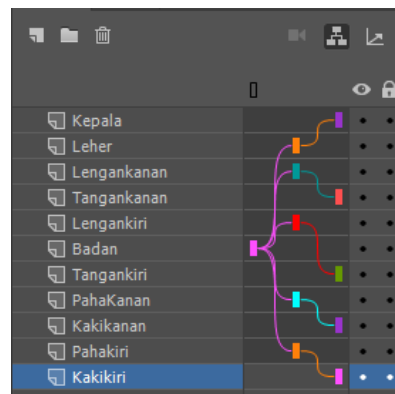
Gambar 2.40 Menggeser titik Karakter

18. Klik *Show Parenting View*.



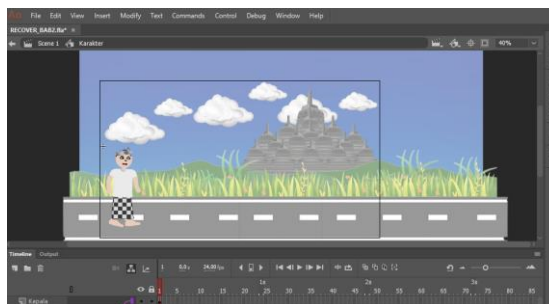
Gambar 2.41 Show Parenting View

19. Kemudian sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan *drag* kotak warna *frame* untuk menghubungkan layer anggota lainnya.



Gambar 2.42 Menambungkan semua layer Karakter

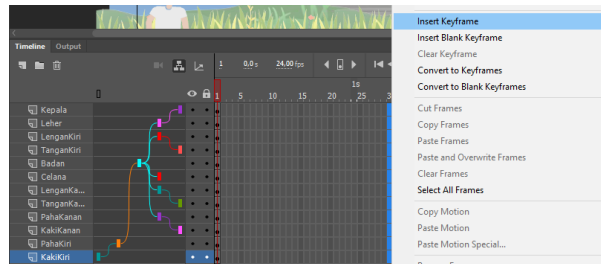
20. Ubah posisi pada *Frame 1* dengan sesuai kreatifitas masing – masing, diseluruh *Frame 1* dengan menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 2.43 Merubah Posisi Karakter

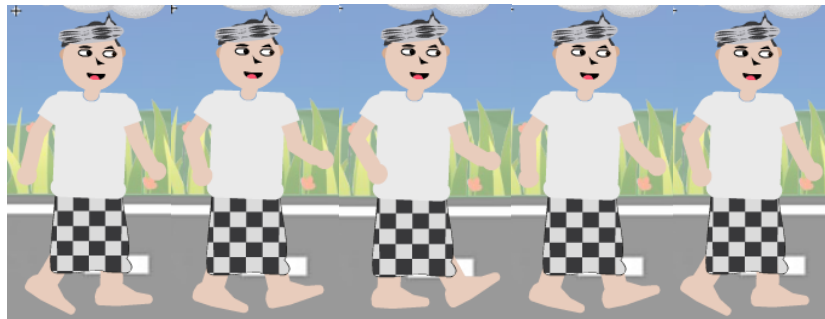


21. Kemudian *Blok Frame* 30 semua layer, klik kanan *Insert Keyframe*.



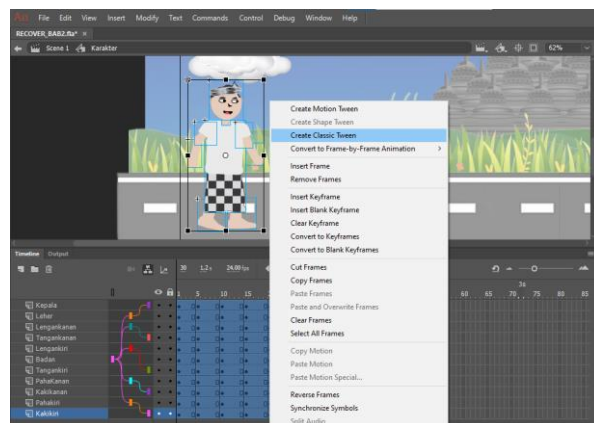
Gambar 2.44 Menambahkan Insert Keyframe

22. Kemudian *Blok Frame* 5 semua *Layer*, kemudian *Insert Keyframe*, kemudian ubah gerakan karakter. Dan lakukan hal yang sama pada *Frame* 10, 15, 20, 25.



Gambar 2.45 Merubah posisi Karakter

23. Selanjutnya blok semua *Frame* disemua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.46 Menambahkan Classis Tween



24. Kemudian kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 215* pada layer 'karakter' kemudian pilih *Insert keyframe*.



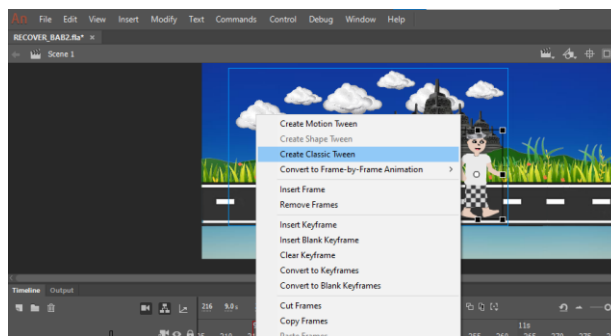
Gambar 2.47 Insert Keyframe

25. Ubah posisi karakter dengan menggeser ke kanan.



Gambar 2.48 Menggeser Karakter

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



Gambar 2.49 Create Classic Tween



27. Langkah terakhir tekan *Ctrl+Enter* untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.50 Hasil Animasi