



TUGAS PERTEMUAN: 2

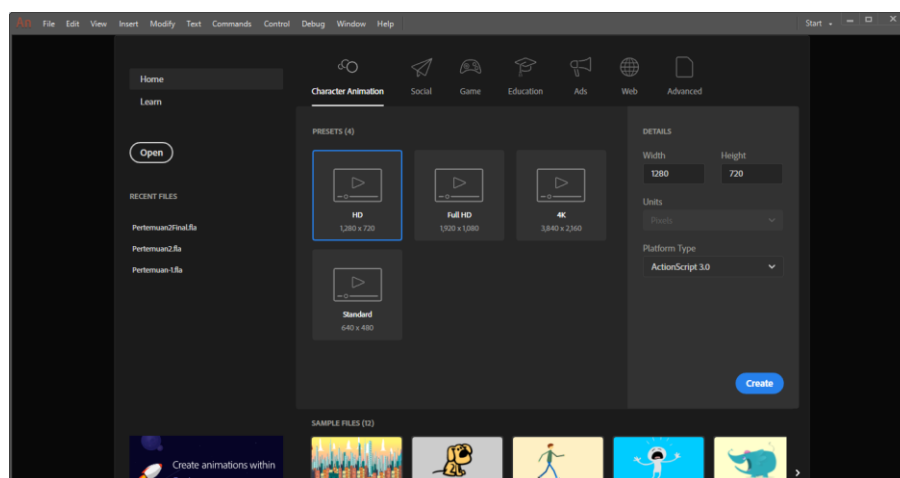
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118072
Nama	:	Varell Ewaldo Putra
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Bella Dada (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-sulawesi-selatan

1.1 Tugas 2 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

A. Camera Movement

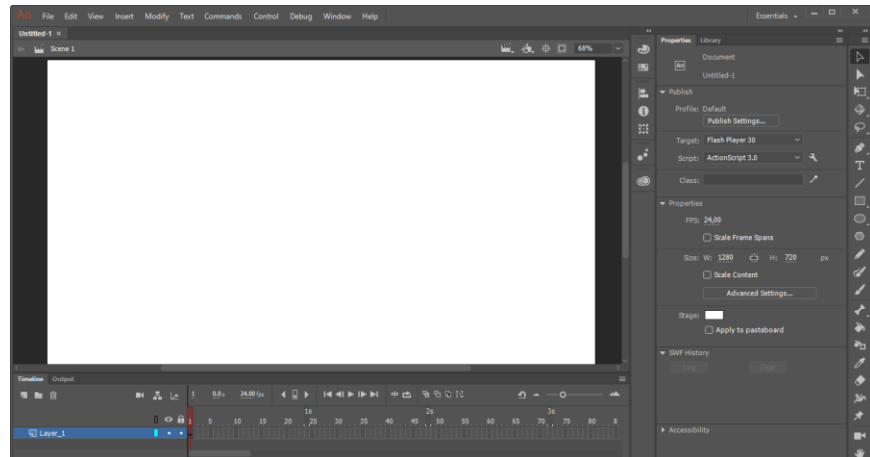
1. Pertama Buka *Adobe Animate* 2019, pilih preset HD dan platform *type* menggunakan *Action Script 3.0*.



Gambar 1.1 Membuat New Dokumen

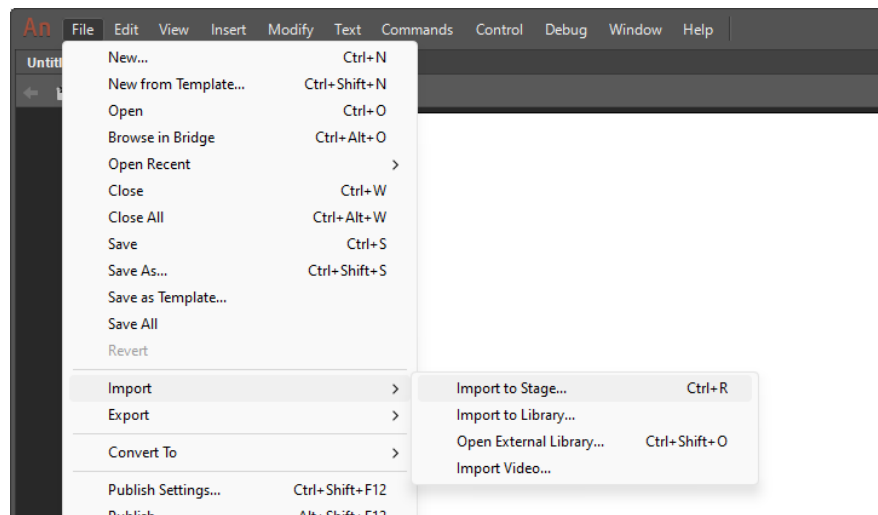


2. Akan Muncul Sebuah Halaman *Animate*.



Gambar 1.2 Tampilan Windows Baru

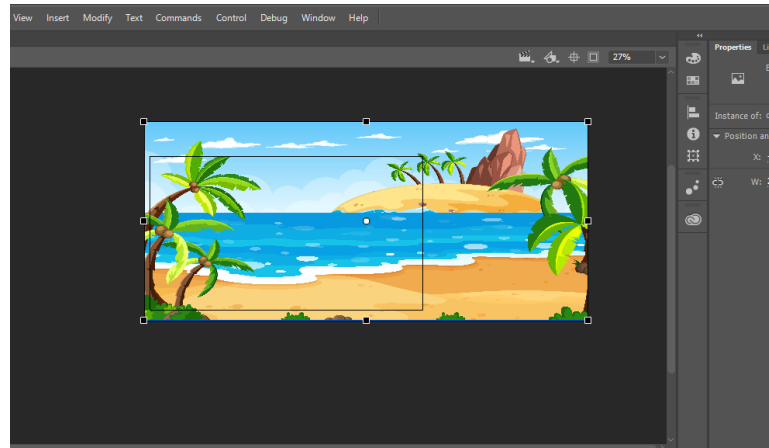
3. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'Pantai.png' lalu klik open.



Gambar 1.3 Mengimport Bahan Pantai

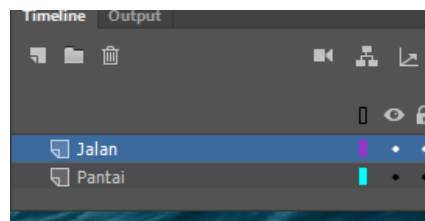


4. Sesuaikan ukuran *background* langit dengan ukuran frame menggunakan *Free Transform Tool*. Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama.



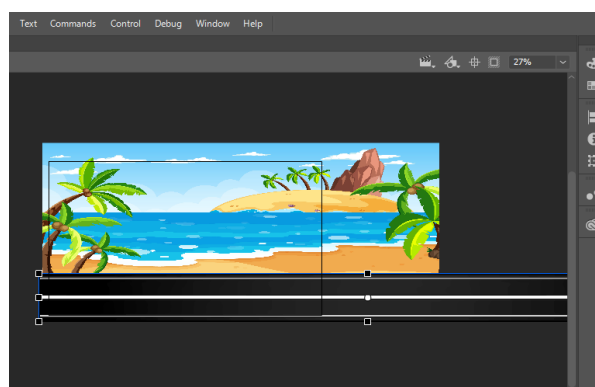
Gambar 1.4 Membuat Frame Pantai

5. Buat layer baru dengan pilih New *Layer* dan ganti namanya menjadi 'Jalan'.



Gambar 1.5 Membuat Layer Jalan

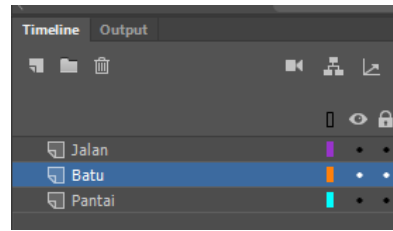
6. Pastikan layer 'Jalan' *frame* 1 sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut..



Gambar 1.6 Membuat Bagian Jalan

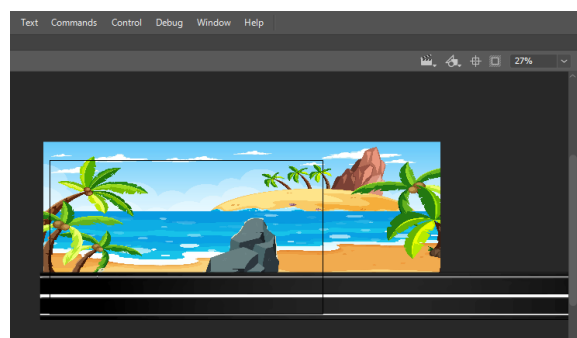


7. Buat *layer* baru dan ubah namanya menjadi 'Batu',



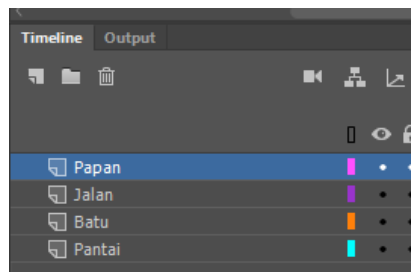
Gambar 1.7 Membuat Layer Batu

8. Sesuaikan ukuran gambar, tekan *Free Transform Tool*, kemudian sesuaikan sambil menekan Shift di keyboard agar panjang dan lebar tidak berubah.



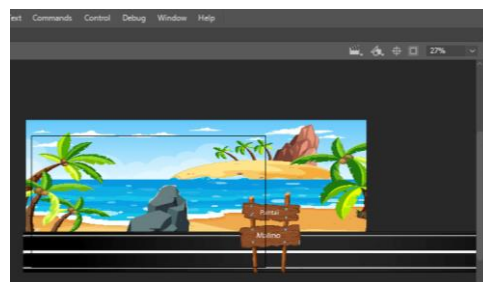
Gambar 1.8 Membuat Bagian Batu

9. Buat new *layer*, ganti namanya menjadi 'Papan'



Gambar 1.9 Membuat Layer Papan

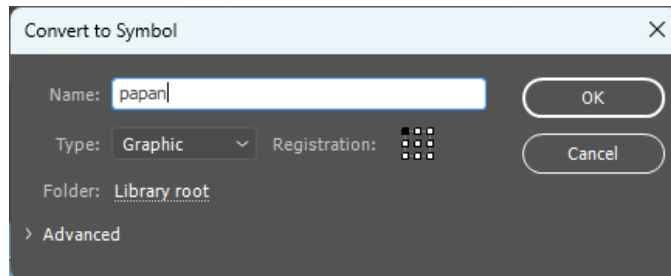
10. Sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini



Gambar 1.10 Membuat Bagian Papan

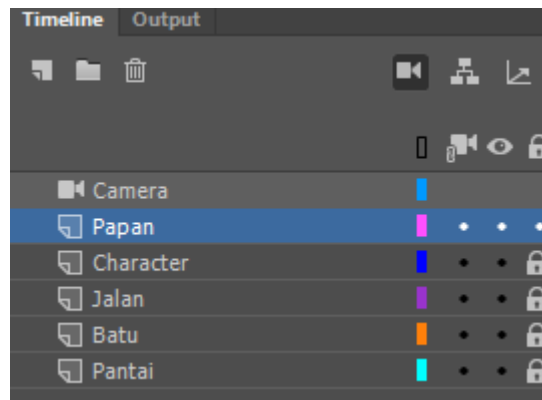


11. Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih *Convert to Symbol* Dan Ganti namanya menjadi "Pohon" dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK



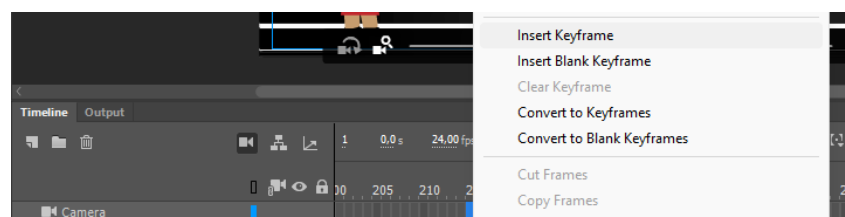
Gambar 1.11 MengConvert Symbol Papan

12. Kemudian Kunci *Layer* Jalan, Pantai, Batu kecuali *Layer* Papan Dan Klik Camera maka *Layer* Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 1.12 Mengkunci Layer Dan Menambahkan Camera

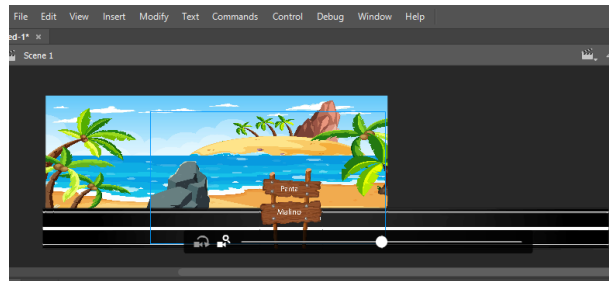
13. lock frame pada semua *layer* di di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 1.13 Membuat Kedua Langan Tangan Bawah



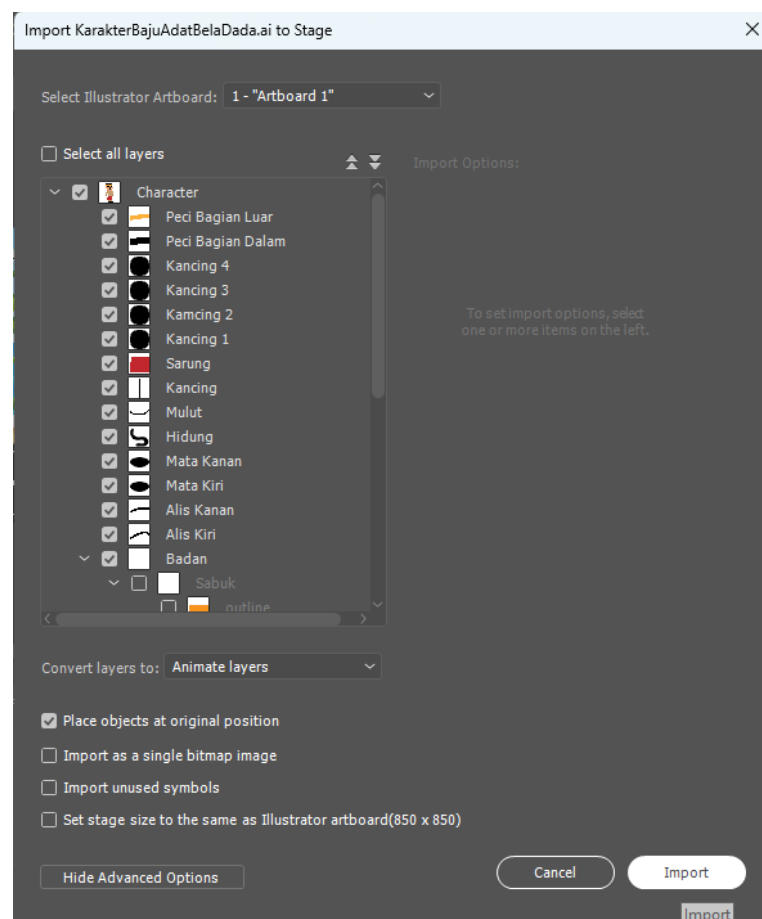
14. Pada Frame ke 215 gunakan *Camera Tool* kemudian Masuk ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 1.14 Membuat Layer Baru Sarung

B. Layer Parenting

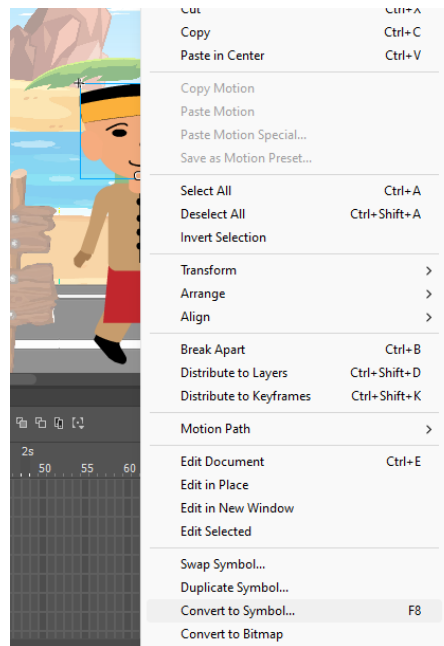
1. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan klik *Import*.



Gambar 1.16 Mengimport Karakter

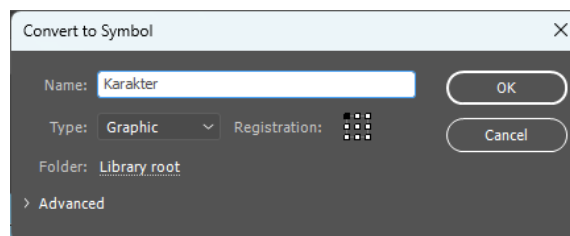


2. Klik frame 1 layer 'Karakter' kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 1.17 Convert Symbol Karakter

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



Gambar 1.18 Mengubah Nama Dan Type

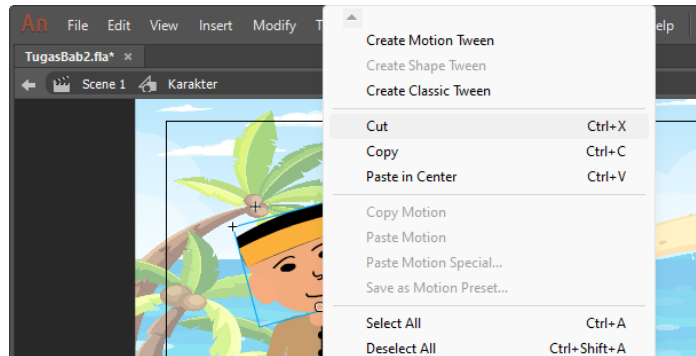
4. Double klik karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 layer untuk 1 bagian badan.



Gambar 1.19 Animasi Gerakan Karakter

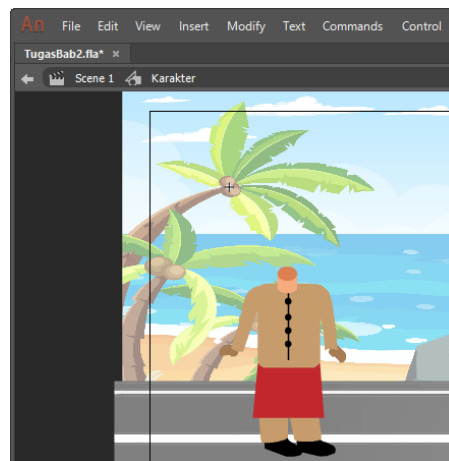


5. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X



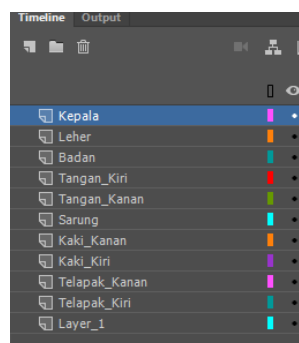
Gambar 1.20 Membuat Kepala Terpisah

6. 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 1.21 Membuat Layer Baru Untuk Objek Kepala

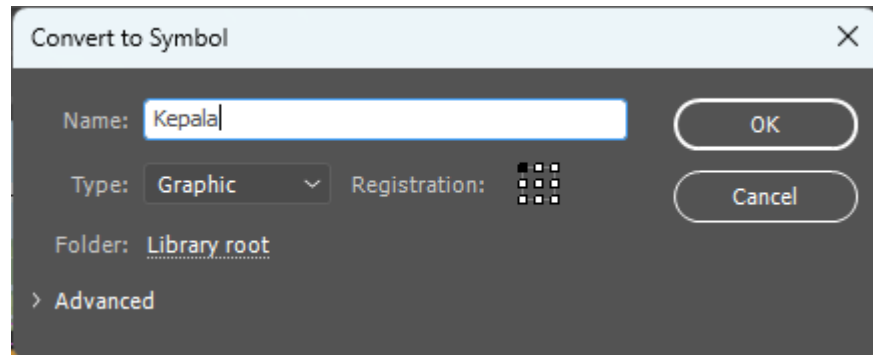
7. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam *layer* yang berbeda, urutkan *layer* tersebut seperti gambar dibawah ini.



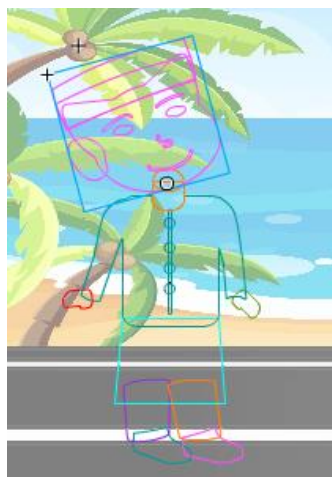
Gambar 1.22 Membuat Layer Baru Pada Semua Bagian Karakter



8. 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.

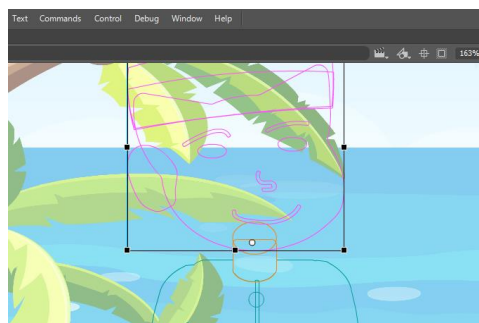


9. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 1.23 Show All Layer

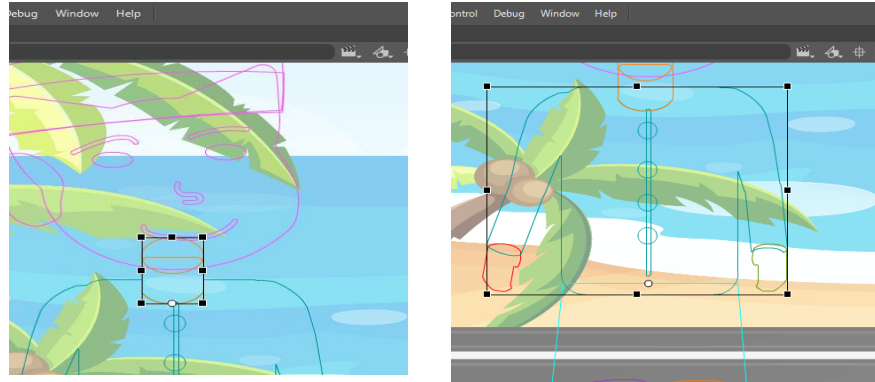
10. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool* di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 1.24 Menggeser Titik Putar Kepala

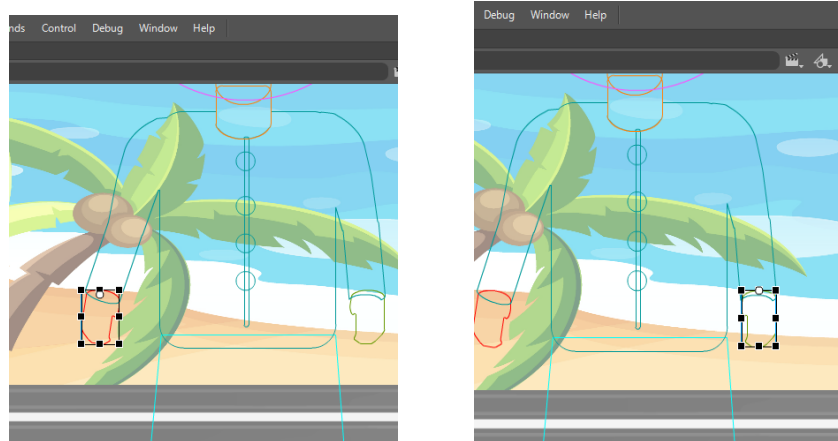


11. Titik putar Leher dan Badan.



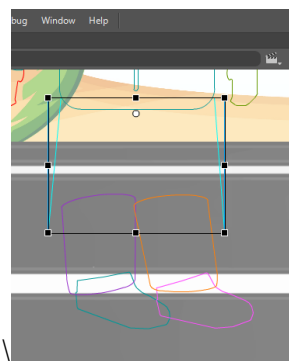
Gambar 1.25 Menggeser Titik Putra Leher Dan Badan

12. Titik Tangan Kiri Dan Tangan Kanan



Gambar 1.26 Menggeser Titik Putar Tangan Kiri Dan Tangan Kakan

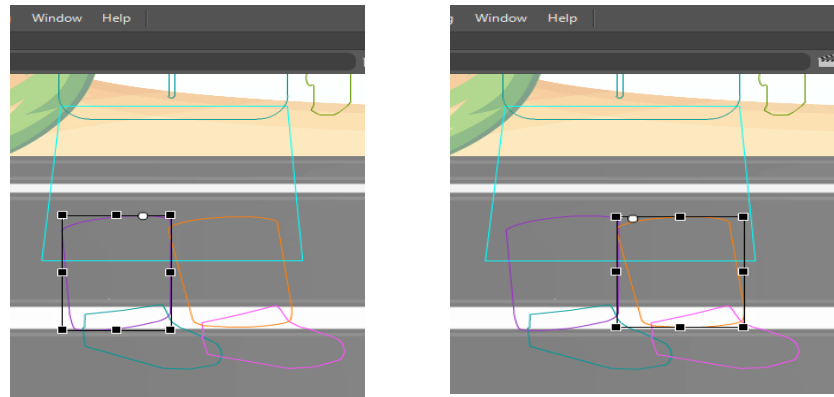
13. Titik pusat Sarung.



Gambar 1.27 Menggeser Titik Pusat Sarung



14. Titik pusat Kaki Kiri Dan Kaki Kanan



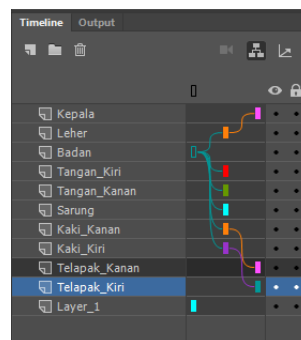
Gambar 1.28 Menggeser Titik Pusat Kaki Kiri Dan Kaki Kanan

15. Klik Show Parenting View.



Gambar 1.29 Menu Show Parenting View

16. 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 1.30 Layer Frame Parenting View

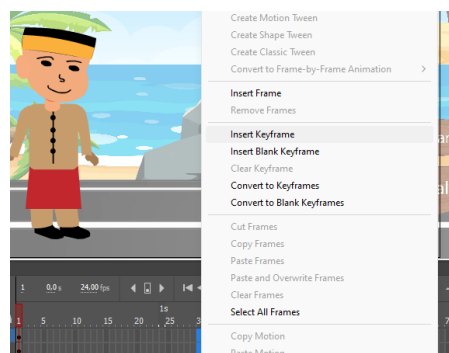


17. Ubah pose pada frame 1 Menggunakan *free transform tool*.



Gambar 1.31 Pose Karakter

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



Gambar 1.32 Memblok Frame Pose

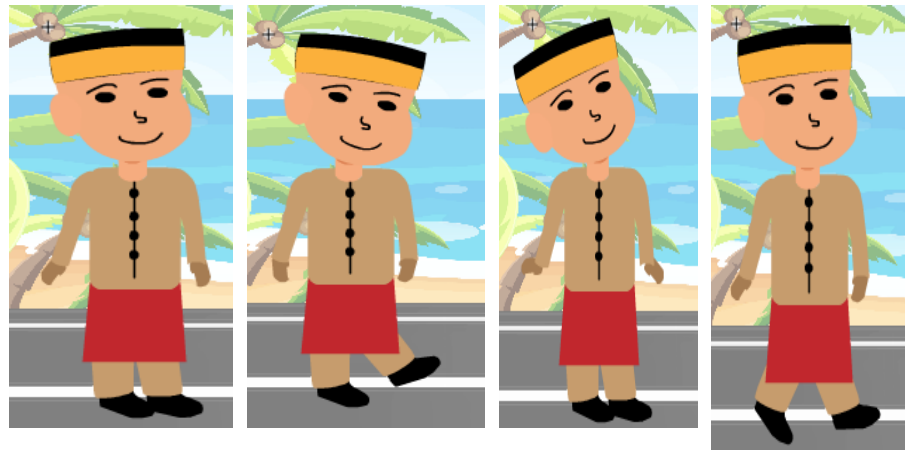
19. Blok di Frame 5 semua *layer*, kemudian *Insert Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.33 Pose Frame Ke-5

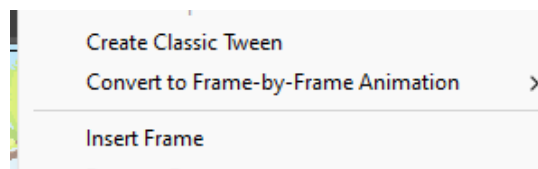


20. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25.

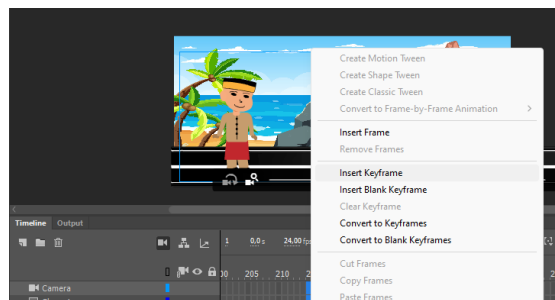


Gambar 1.34 Membuat Pose Frame Ke-10, 15, 20 Dan 25

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

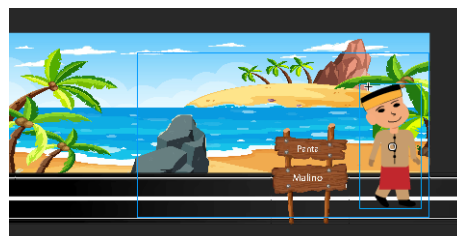


22. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Karakter' kemudian pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 1.35 Membuat Karakter Berjalan

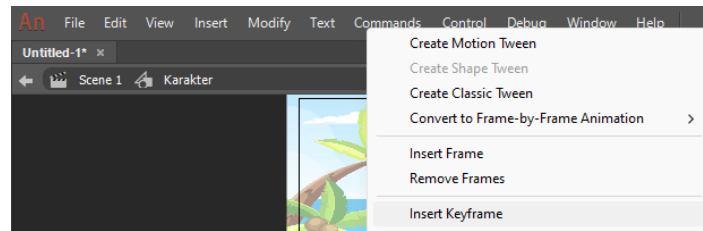
23. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan.



Gambar 1.36 Mengubah Posisi Karakter Berjalan



24. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di *layer* 'Karakter', kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 1.37 Create Classic Tween

25. Jika Sudah Semua Maka Kita Bisa Jalankan Dengan Klik Ctrl+Enter untuk Menjalankan Animasinya,



Gambar 1.38 Hasil Menjalankan Animasinya

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Varellewaldo/Tugas1_2118072_VarellEwaldoPutra/tree/62a010c83cb3894f6008c1f81e1b0540b607eef7/Tugas1_2118072_VarellEwaldoPutra