



## TUGAS PERTEMUAN: 2

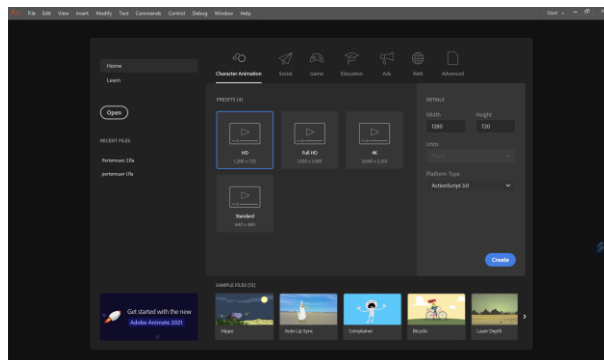
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118083
Nama	:	YOGI AINUR ROFIQ ANGGARA
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	M. ZAINUL MUSYAFA' (2118050)
Baju Adat	:	Surjan (Jawa/Indonesia Barat)
Referensi	:	<a href="https://i.pinimg.com/564x/69/ff/3f/69ff3f514baa731fdb3b48314190e7f8.jpg">https://i.pinimg.com/564x/69/ff/3f/69ff3f514baa731fdb3b48314190e7f8.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

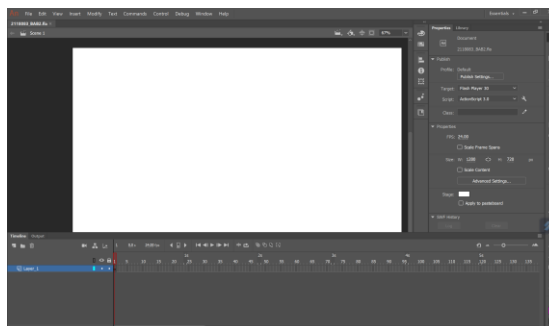
##### A. Camera Movement

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



Gambar 1 Membuat *Animated Baru*

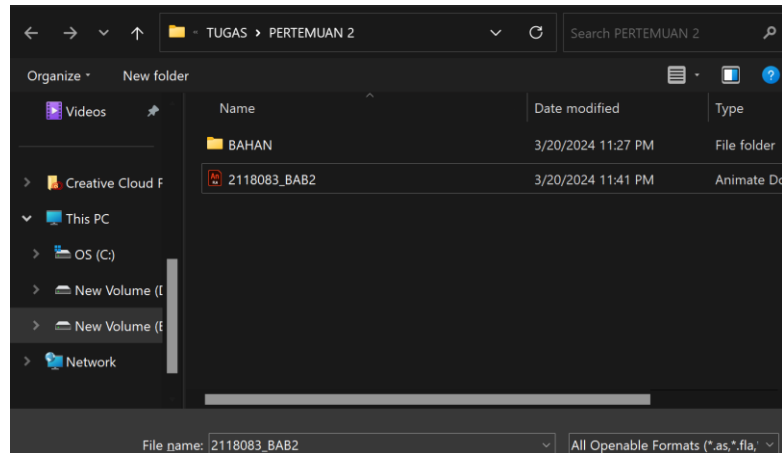
2. Tampilan halaman *Adobe Animate CC*.



Gambar 2 Tampilan Halaman Kerja

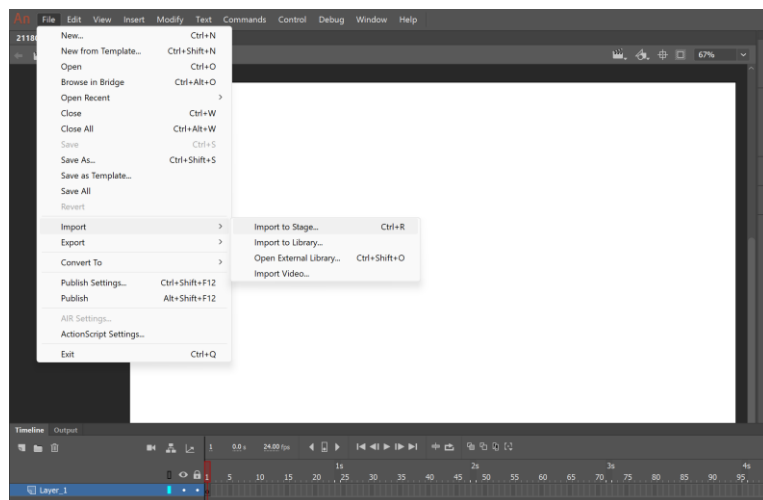


3. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan



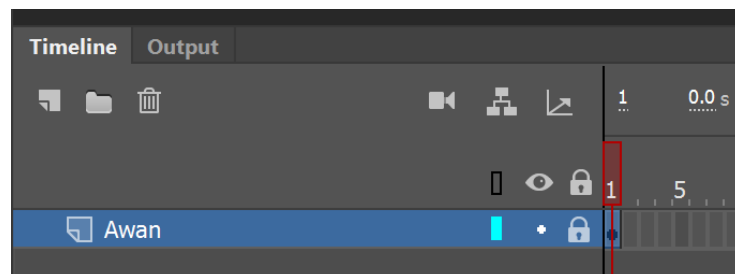
Gambar 3 Tampilan Save File

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



Gambar 4 Import Bahan Awan

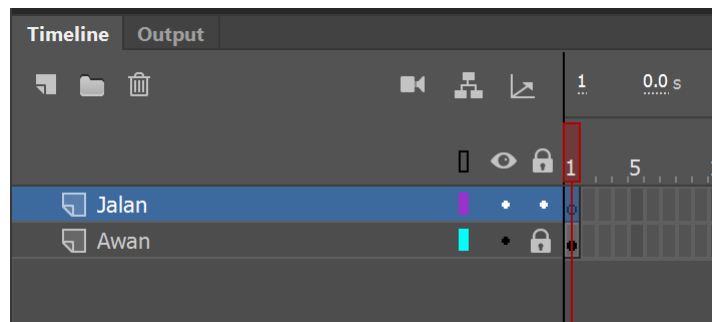
5. Ubah nama *Layer\_1* menjadi 'Awan', kemudian kunci layer.



Gambar 5 Layer Awan

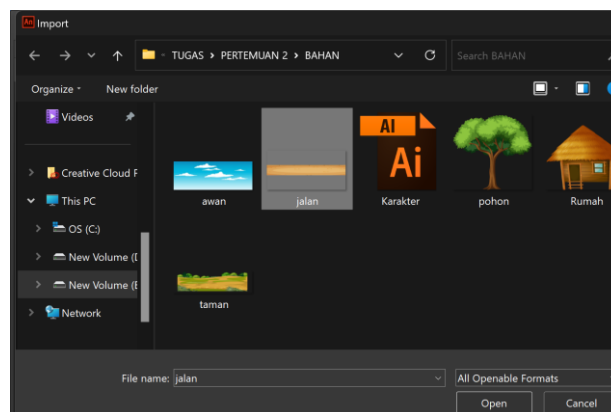


6. Buat layer baru dengan pilih *New Layer* dan ganti namanya menjadi 'Jalan'.



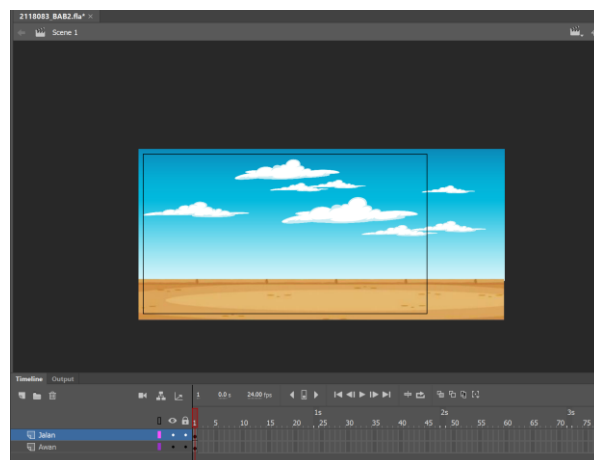
Gambar 6 Buat Layer Baru Jalan

7. Klik File, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'Jalan.png', lalu klik *Open*.



Gambar 7 Import Bahan Jalan

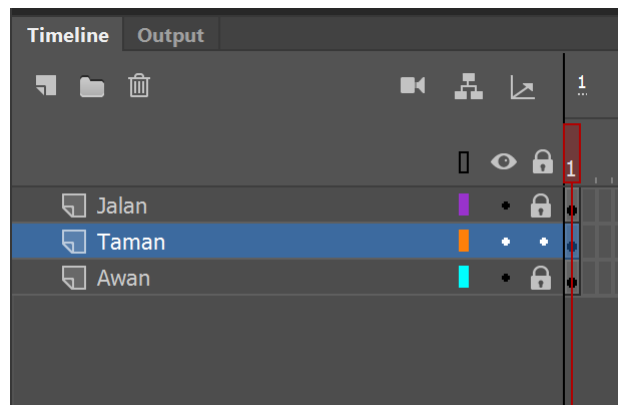
8. Pastikan layer 'Jalan' *frame 1* sudah diklik, sesuaikan ukuran gambar tersebut.



Gambar 8 Bahan Jalan

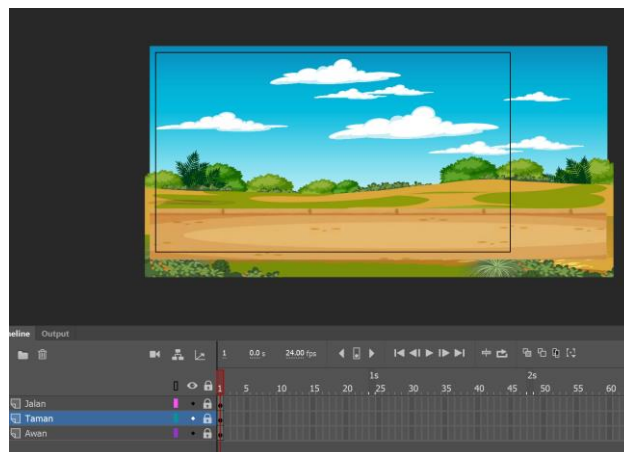


9. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi ‘Taman, kemudian geser dan letakkan dibawah layer ‘Jalan’



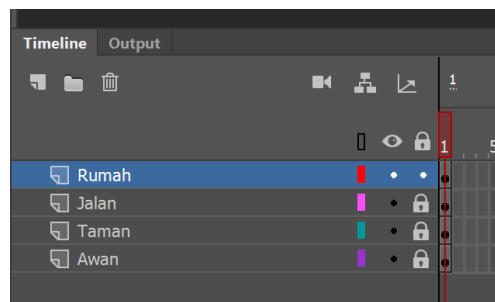
Gambar 9 Buat Layer Baru Taman

10. *Import file* gambar di layer ‘Taman, dengan klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘Rumput.png’, lalu klik *Open*.



Gambar 10 Import Bahan Taman

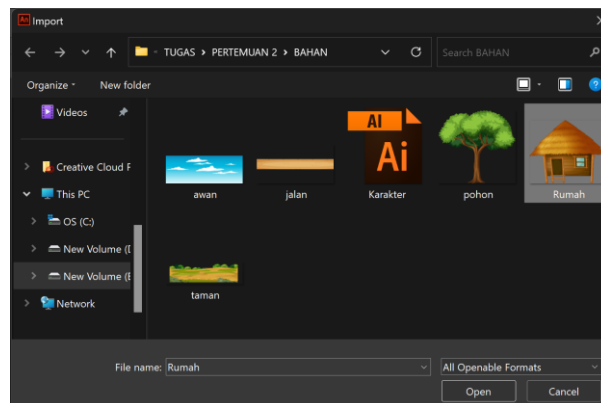
11. Buat *new layer*, ganti namanya menjadi ‘Rumah’ dan letakkan layer tersebut Diatas layer ‘Jalan’.



Gambar 11 Buat Layer Baru Rumah

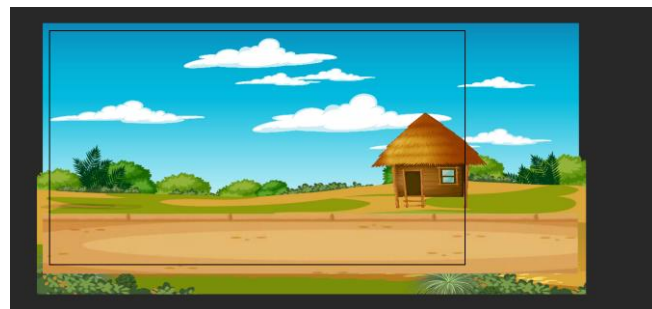


12. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘Rumah.png’ lalu klik *Open*.



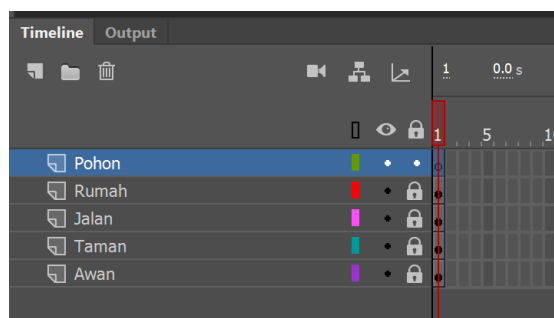
Gambar 12 Import Bahan Rumah

13. Sesuaikan ukurannya seperti gambar dibawah ini.



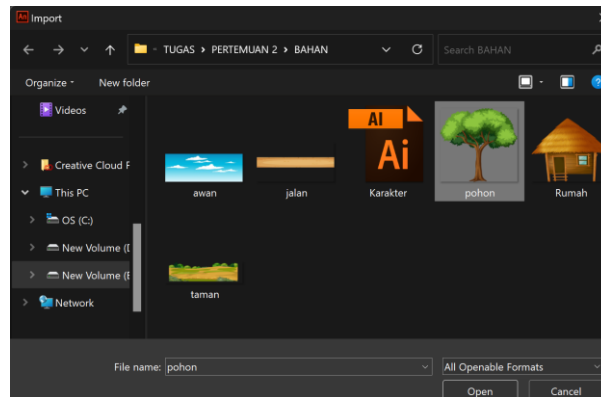
Gambar 13 Bahan Rumah

14. Buat *new layer*, ganti nama menjadi ‘Pohon ’’ dan letakkan diatas *layer* ‘Rumah’.



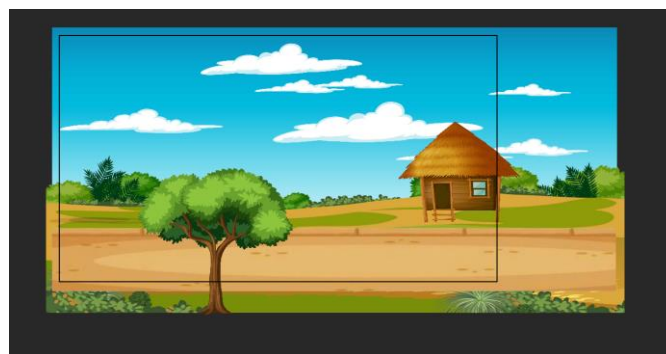
Gambar 14 Buat Layer Baru Pohon

15. Klik File, pilih *Import > Import to Stage* dan pilih gambar dengan nama ‘Pohon.png’ lalu klik *Open*.



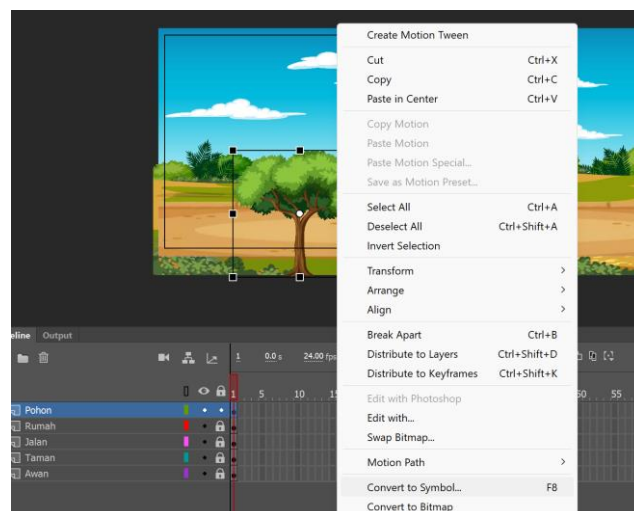
Gambar 15 Import Bahan Pohon

16. Sesuaikan ukuran pohon tersebut dan posisikan seperti gambar dibawah ini



Gambar 16 Bahan Pohon

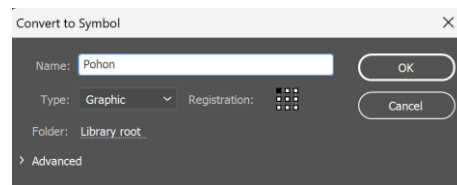
17. Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 17 Convert to Symbol Pohon

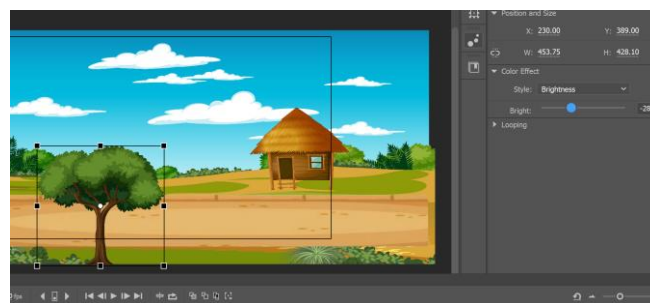


18. Ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti Typenya menjadi *Graphic*, lalu klik OK.



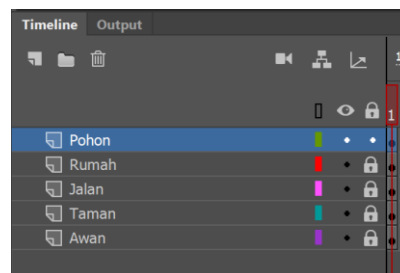
Gambar 18 Type nama Graphic Pohon

19. Klik gambar pohon, pergi ke *Properties*, cari *Color Effect* dan ubah di bagian *Style* menjadi *Brightness*, ubah nilai *Bright* ke -28%, agar tercipta gelap pada pohon.



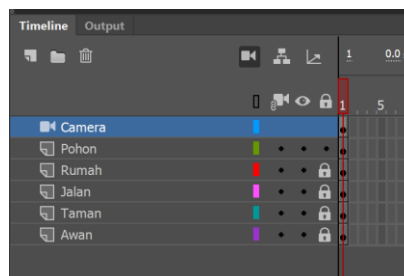
Gambar 19 Atur Brightness Pohon

20. Kemudian Kunci *Layer* Awan, Taman, Jalan Dan Rumah, kecuali Layer Pohon



Gambar 20 Kunci Layer Awan, Taman, Jalan Dan Rumah

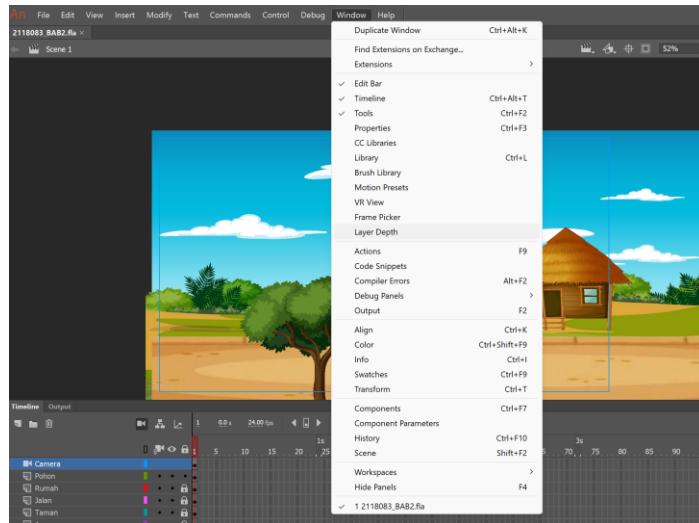
21. Klik *Camera* maka *Layer Camera* akan muncul di atas sendiri.



Gambar 21 Layer Camera

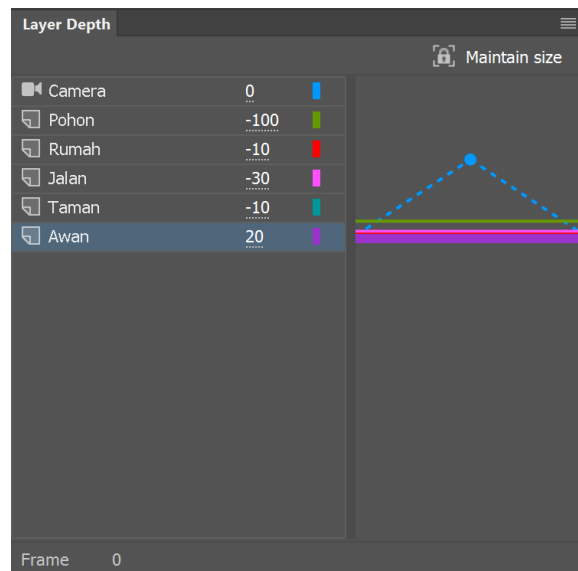


22. Klik menu *Windows* di menu *bar*, pilih *Layer Depth*.



Gambar 22 Layer Depth

23. Isikan nilai *Layer Depth* seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai *depth*, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform Tool*(Q) untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).

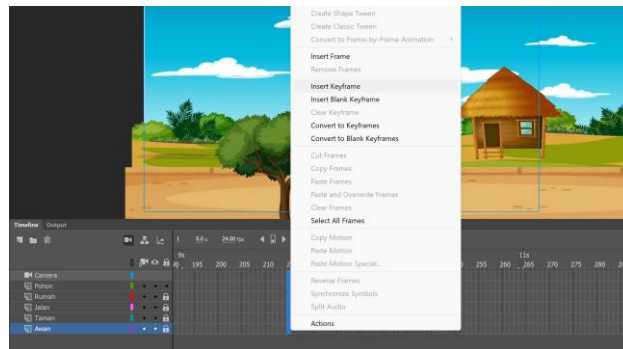


Gambar 23 Setting Layer Depth





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



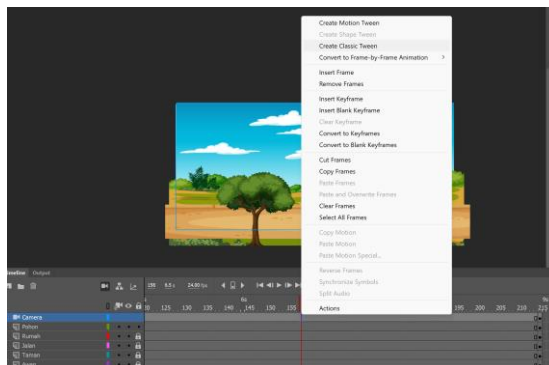
Gambar 24 Insert Keyframe Frame 215

25. 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 25 Camera Tools Objek Bergerak

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



Gambar 26 Create Classic Tween



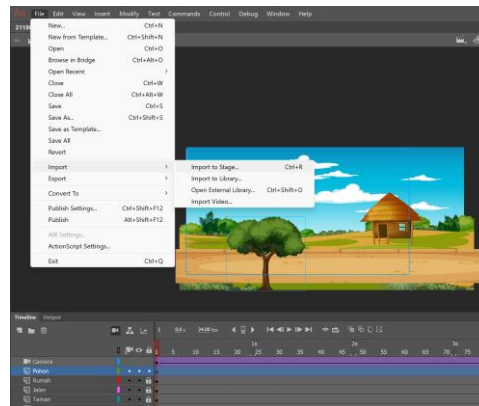
27. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek *background parallax* menggunakan *camera movement*.



Gambar 27 background parallax camera movement

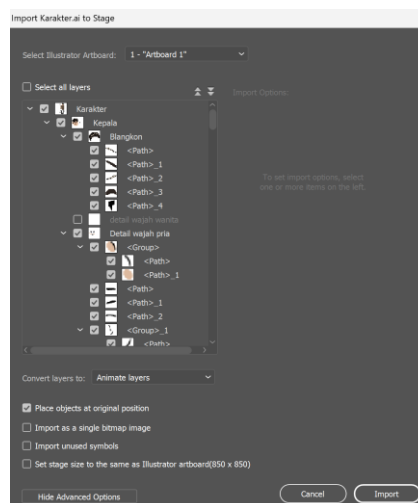
## B. Layer Parenting

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



Gambar 28 Open Karkter Ai

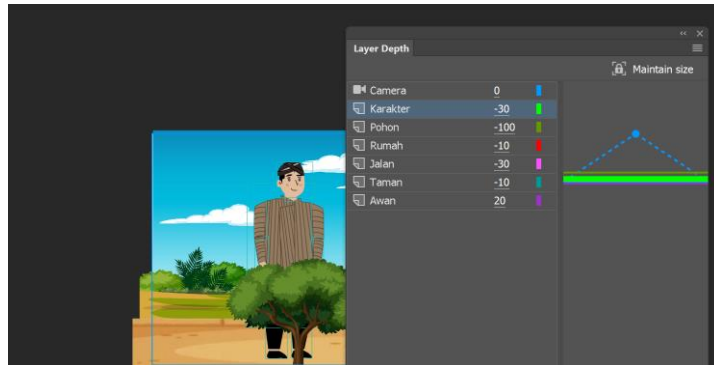
2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



Gambar 29 Import Karakter

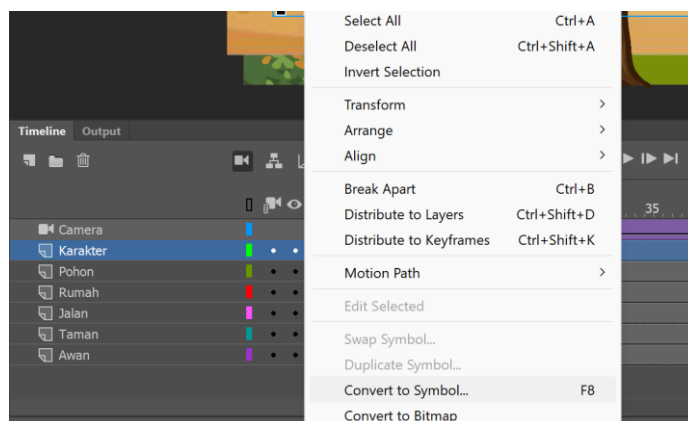


3. Buka *Layer Depth*, dengan klik menu *Windows > Layer Depth*, ubah nilai *Depth layer* 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



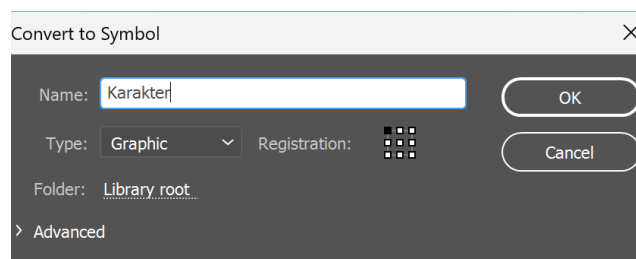
Gambar 30 Layer Depth Karakter

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



Gambar 31 Convert to Symbol Karakter

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



Gambar 32 Type Graphic Karakter

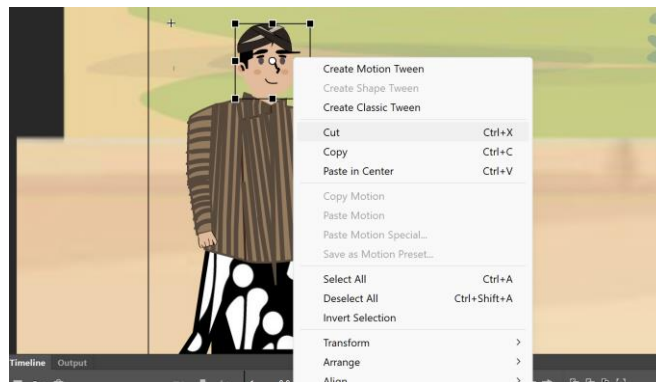


6. *Double klik* karakter tersebut, disini kita akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dan memisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, jadi 1 *layer* untuk 1 bagian badan.



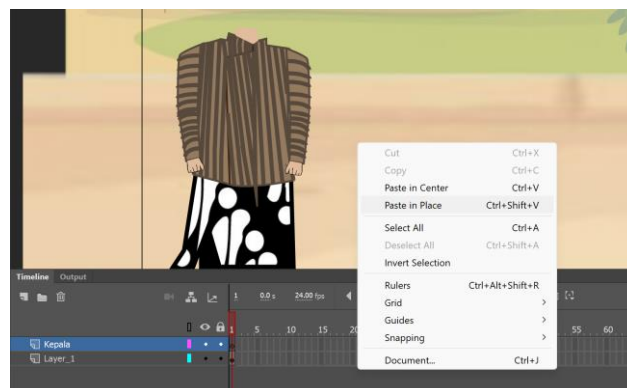
Gambar 33 Memisahkan Layer Karakter

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



Gambar 34 Cut Bagian Kepala

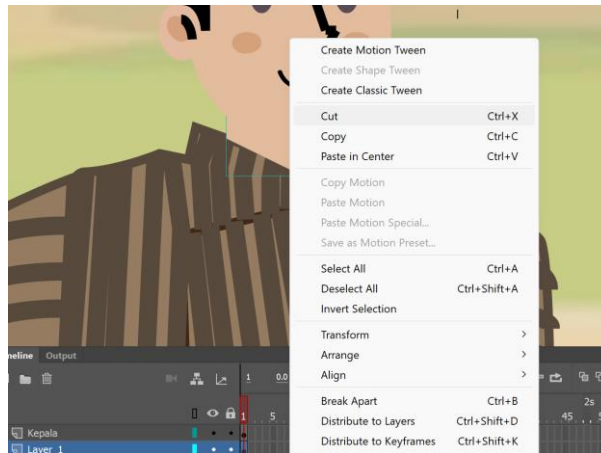
8. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 35 Buat Layer Kepala Paste in Place Kepala

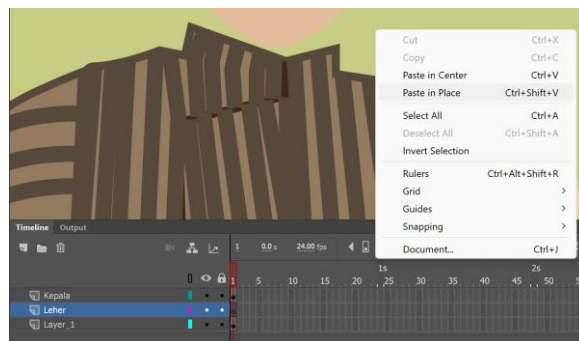


9. Klik Leher, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



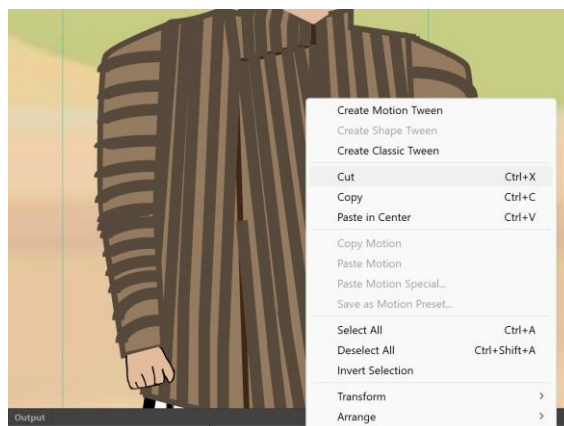
Gambar 36 Cut Bagian Leher

10. Buat *new layer* dan beri nama 'Leher' untuk menampung objek gambar Leher. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 37 Buat Layer Leher Paste in Place Leher

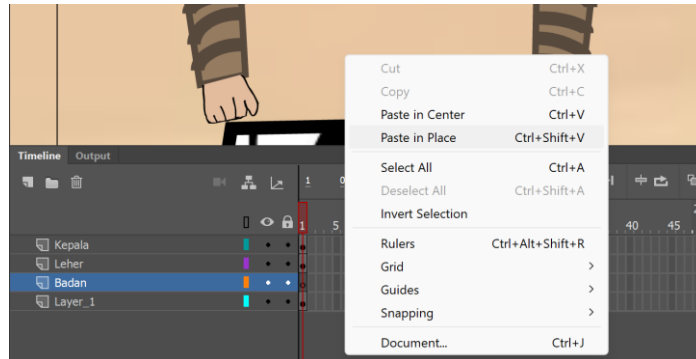
11. Klik Badan, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 38 Cut Bagian Badan

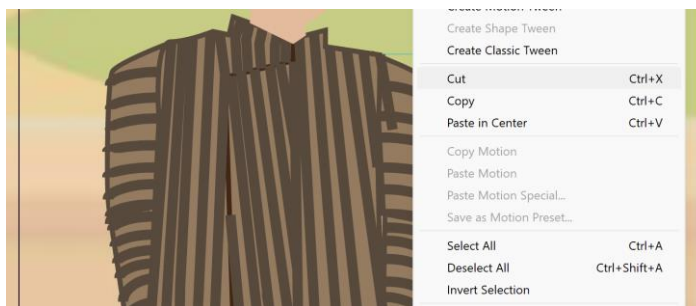


12. Buat *new layer* dan beri nama ‘Badan’ untuk menampung objek gambar Badan. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



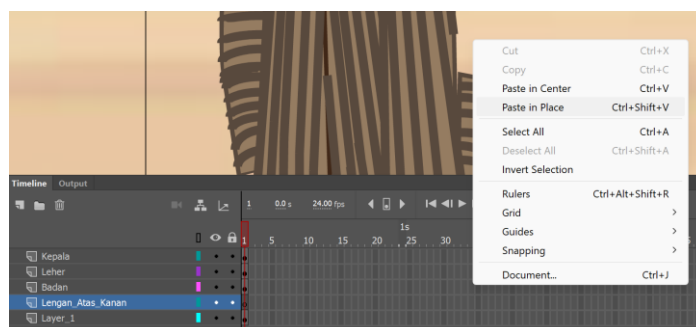
Gambar 39 Buat Layer Badan Paste in Place Badan

13. Klik Lengan Atas Kanan, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 40 Cut Bagian Lengan Atas Kanan

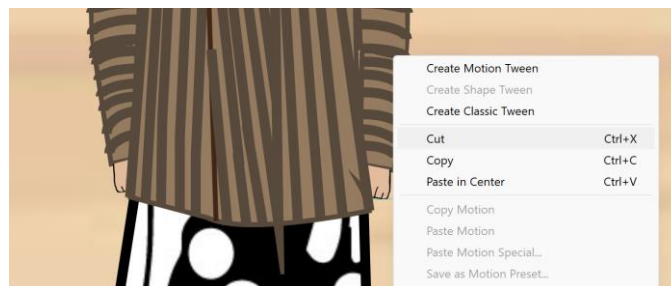
14. Buat *new layer* dan beri nama ‘Lengan Atas Kanan’ untuk menampung objek gambar Lengan Atas Kanan. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 41 Buat Layer Lengan Atas Kanan Paste in Place Lengan Atas Kanan

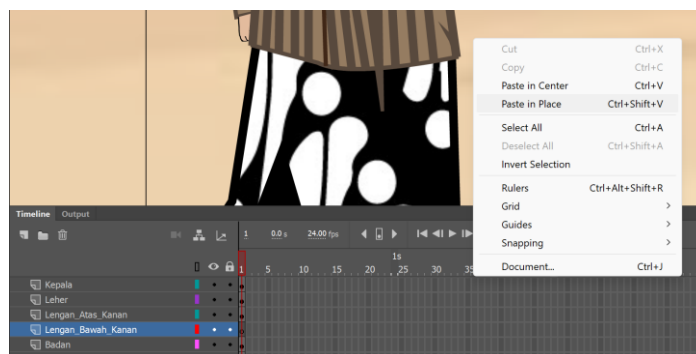


15. Klik Lengan Bawah Kanan, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



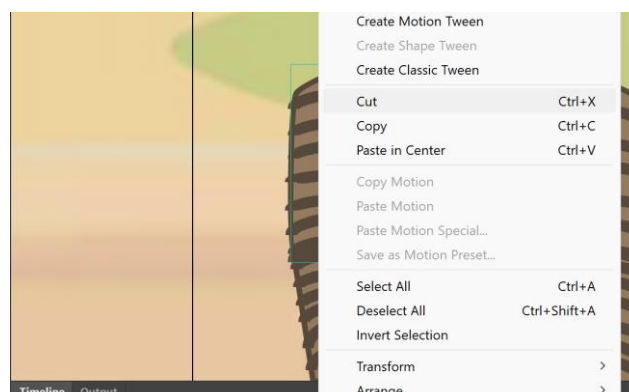
Gambar 42 Cut Bagian Lengan Bawah Kanan

16. Buat *new layer* dan beri nama ' Lengan Bawah Kanan' untuk menampung objek gambar Lengan Bawah Kanan. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 43 Buat Layer Lengan Bawah Kanan Paste in Place Lengan Bawah Kanan

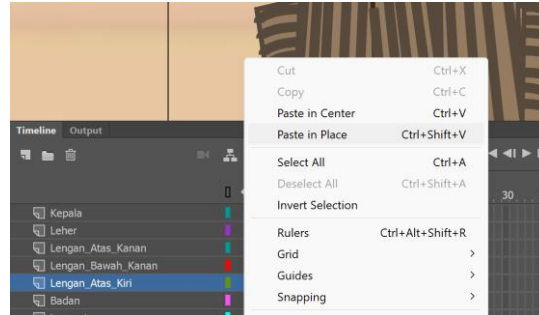
17. Klik Lengan Atas Kiri, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 44 Cut Bagian Lengan Atas Kiri

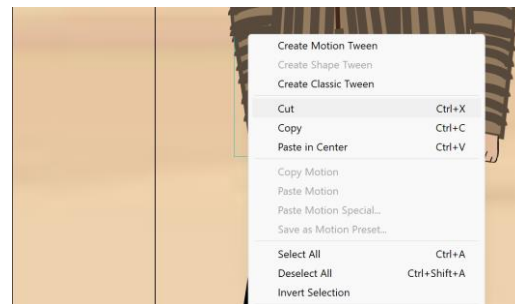


18. Buat *new layer* dan beri nama 'Lengan Atas Kiri' untuk menampung objek gambar Lengan Atas Kiri. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



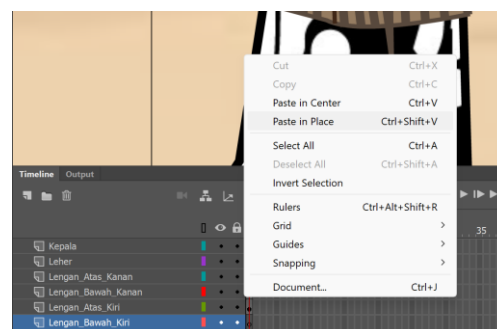
Gambar 45 Buat Layer Lengan Atas Kiri Paste in Place Lengan Atas Kiri

19. Klik Lengan Bawah Kiri, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 46 Cut Bagian Lengan Bawah Kiri

20. Buat *new layer* dan beri nama 'Lengan Bawah Kiri' untuk menampung objek gambar Lengan Bawah Kiri. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.

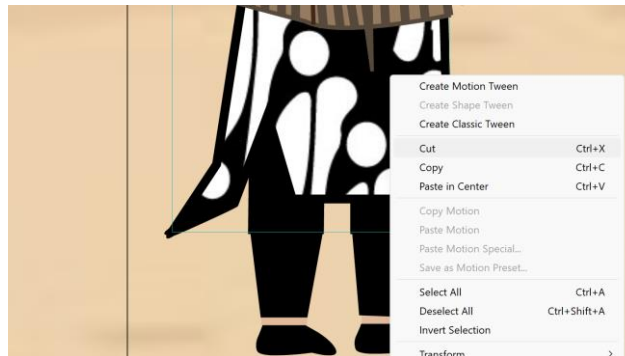


Gambar 47 Buat Layer Lengan Bawah Kiri Paste in Place Lengan Bawah Kiri



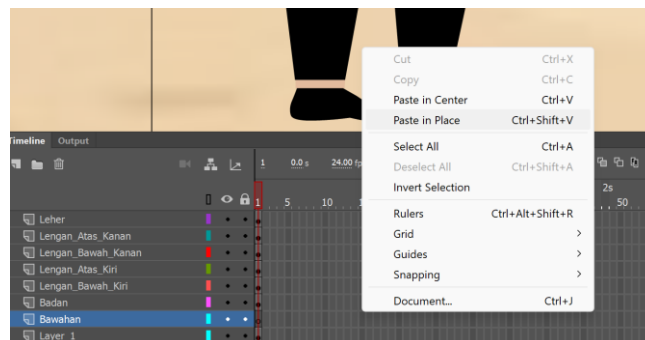


21. Klik Bawahan, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



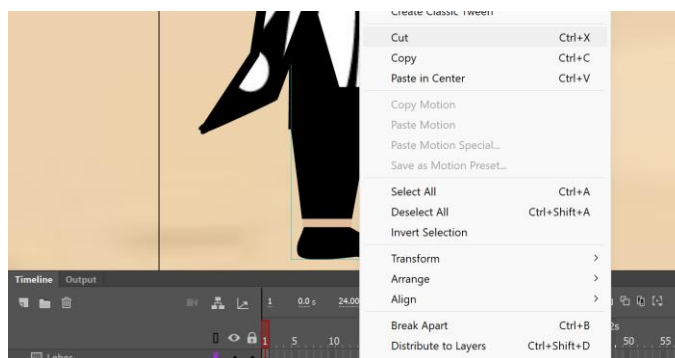
Gambar 48 Cut Bagian Bawahan

22. Buat *new layer* dan beri nama 'Bawahan' untuk menampung objek gambar Bawahan. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 49 Buat Layer Bawahan Paste in Place Bawahan

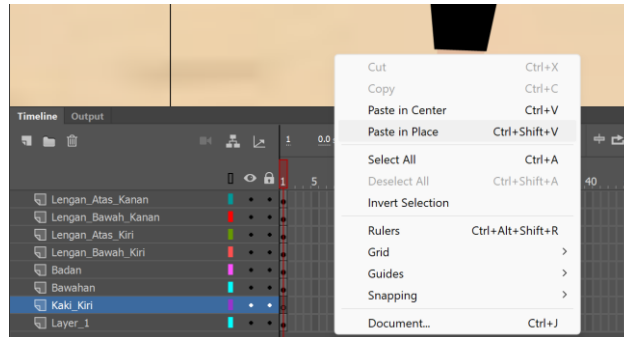
23. Klik Kaki Kiri, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 50 Cut Bagian Kaki Kiri

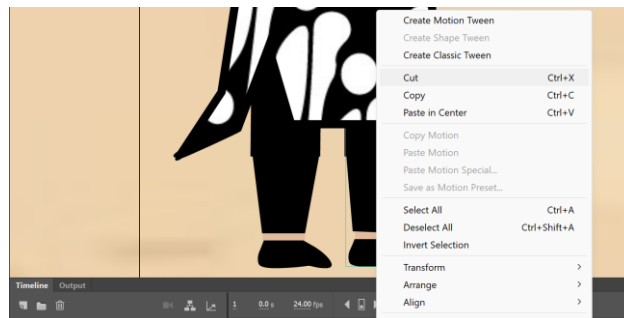


24. Buat *new layer* dan beri nama 'Kaki Kiri' untuk menampung objek gambar Kaki Kiri. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



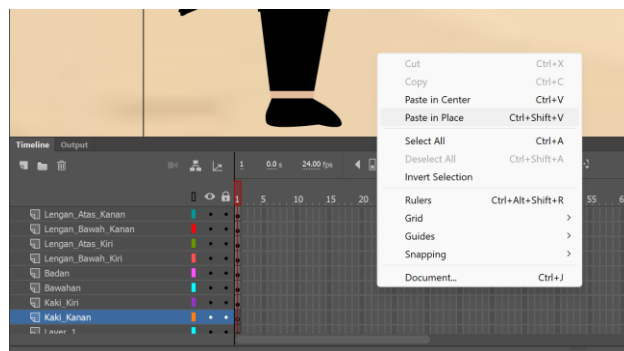
Gambar 51 Buat Layer Kaki Kiri Paste in Place Kaki Kiri

25. Klik Kaki Kanan, klik kanan pilih *cut* atau bisa dengan *shortcut* Ctrl+X.



Gambar 52 Cut Bagian Kaki Kanan

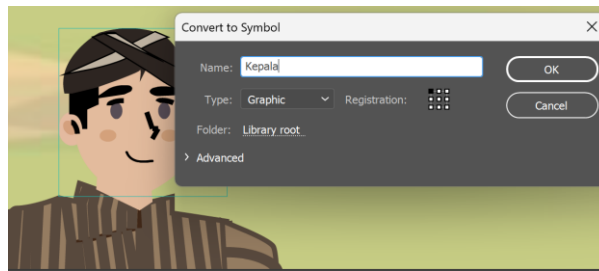
26. Buat *new layer* dan beri nama 'Kaki Kanan' untuk menampung objek gambar Kaki Kanan. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 53 Buat Layer Kaki Kanan Paste in Place Kaki Kanan

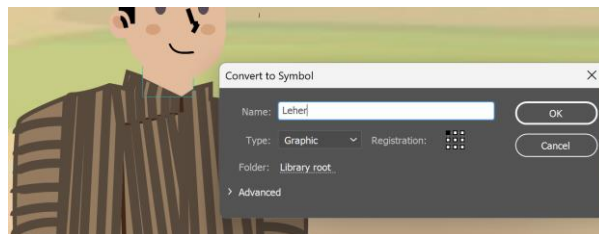


27. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



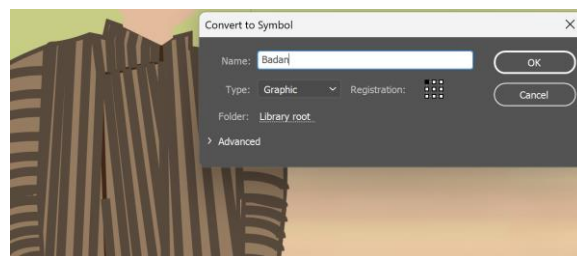
Gambar 54 Convert to Symbol Kepala

28. Klik kanan objek Leher, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



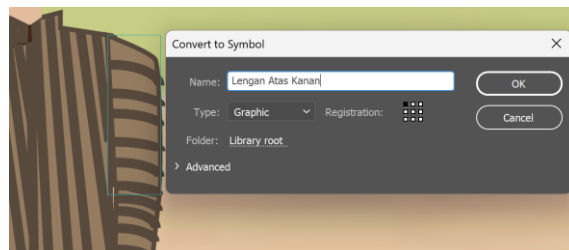
Gambar 55 Convert to Symbol Leher

29. Klik kanan objek Badan, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



Gambar 56 Convert to Symbol Badan

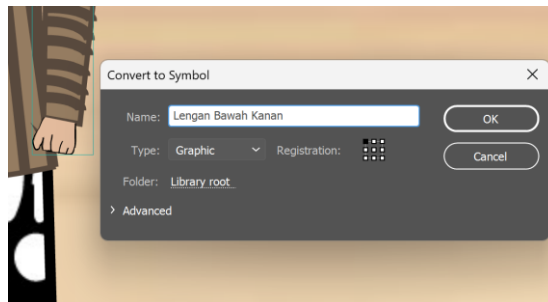
30. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



Gambar 57 Convert to Symbol Lengan Atas Kanan

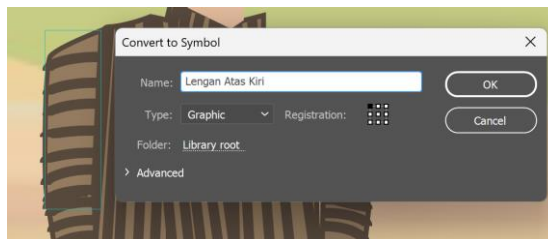


31. Klik kanan objek Lengan Bawah Kanan, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



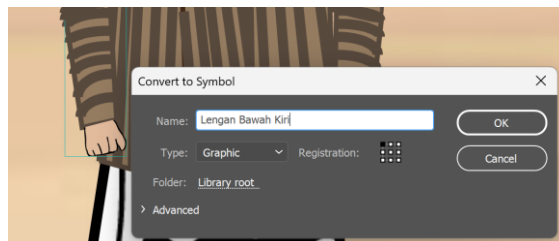
Gambar 58 Convert to Symbol Lengan Bawah Kanan

32. Klik kanan objek Lengan Atas Kiri, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



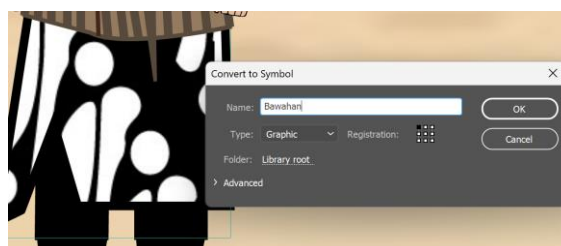
Gambar 59 Convert to Symbol Lengan Atas Kiri

33. Klik kanan objek Lengan Bawah Kiri, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



Gambar 60 Convert to Symbol Lengan Bawah Kiri

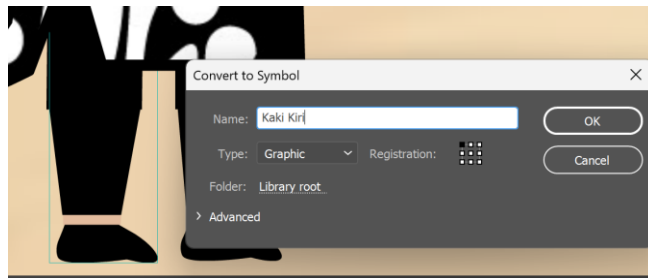
34. Klik kanan objek Bawahan, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



Gambar 61 Convert to Symbol Bawahan

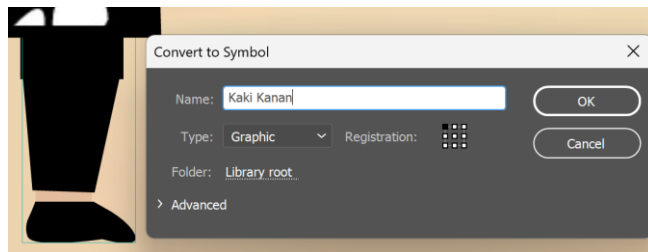


35. Klik kanan objek Kaki Kiri, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



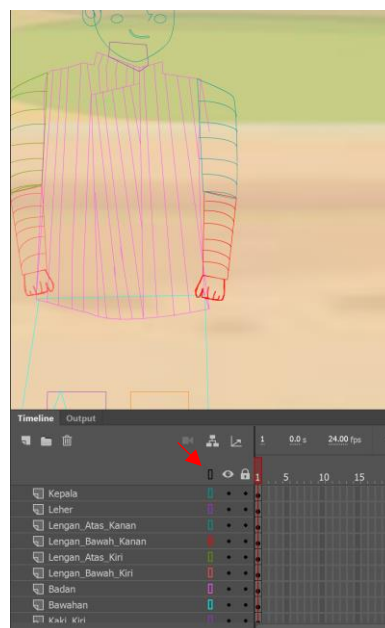
Gambar 62 Convert to Symbol Kaki Kiri

36. Klik kanan objek Kaki Kanan, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah Type menjadi *Graphic*, klik OK.



Gambar 63 Convert to Symbol Kaki Kanan

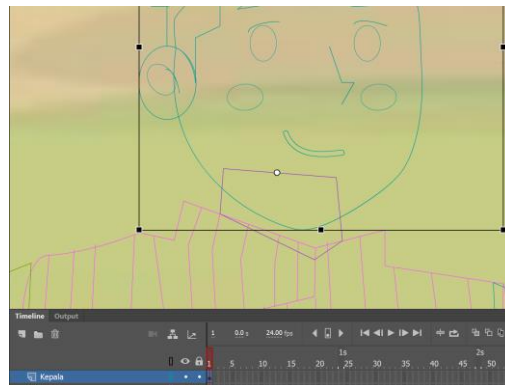
37. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 64 Show All Layers as Outline

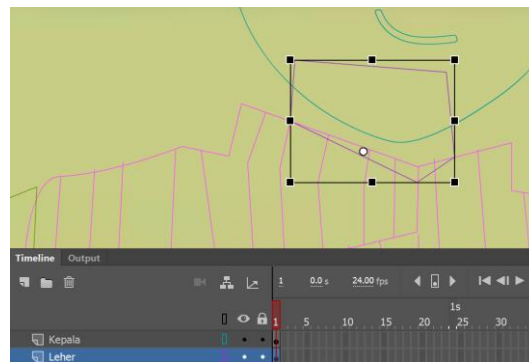


38. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



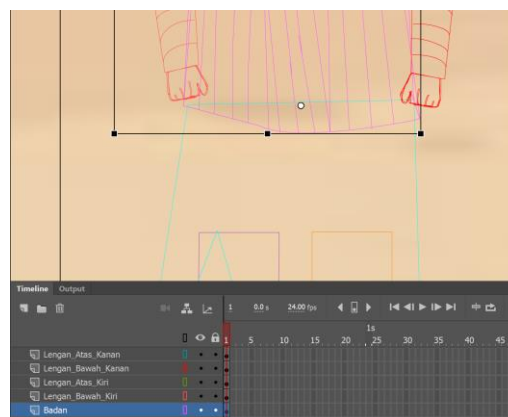
Gambar 65 Titik Putar Kepala

39. Klik objek Leher, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian leher.



Gambar 66 Titik Putar Leher

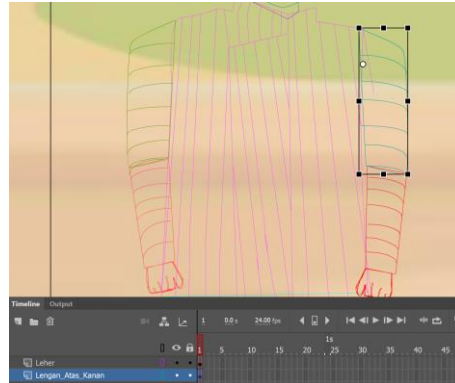
40. Klik objek Badan, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian badan.



Gambar 67 Titik Putar Badan

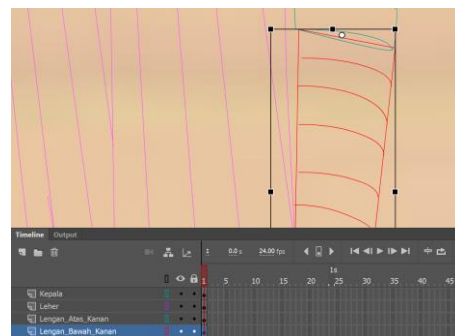


41. Klik objek Lengan Atas Kanan, tekan *Free Transform Tool*(Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Lengan Atas Kanan.



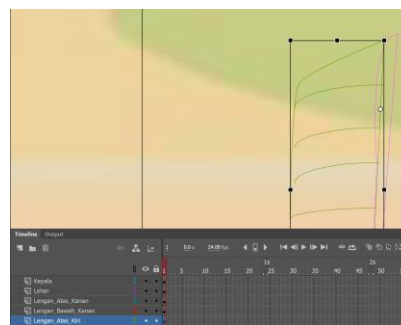
Gambar 68 Titik Putar Lengan Atas Kanan

42. Klik objek Lengan Bawah Kanan, tekan *Free Transform Tool*(Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Lengan Bawah Kanan.



Gambar 69 Titik Putar Lengan Bawah Kanan

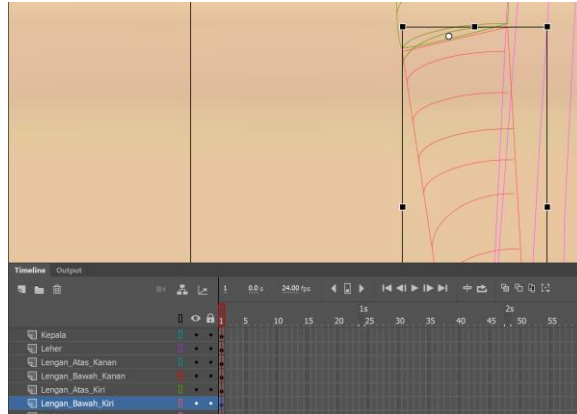
43. Klik objek Lengan Atas Kiri, tekan *Free Transform Tool*(Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Lengan Atas Kiri.



Gambar 70 Titik Putar Lengan Atas Kiri

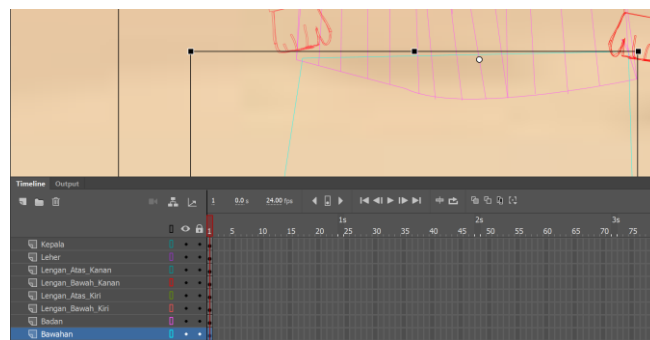


44. Klik objek Lengan Bawah Kiri, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Lengan Bawah Kiri.



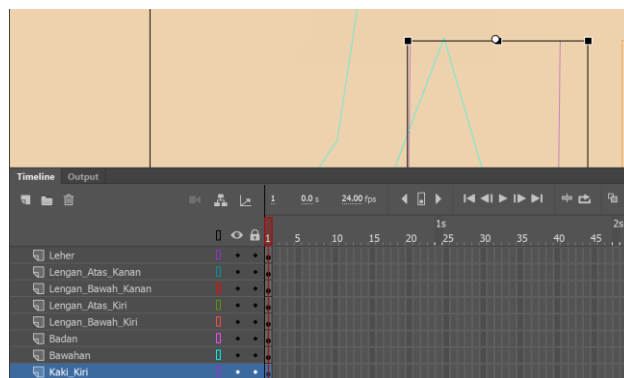
Gambar 71 Titik Putar Lengan Bawah Kiri

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



Gambar 72 Titik Putar Bawahan

46. Klik objek Kaki Kiri, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Kaki Kiri.

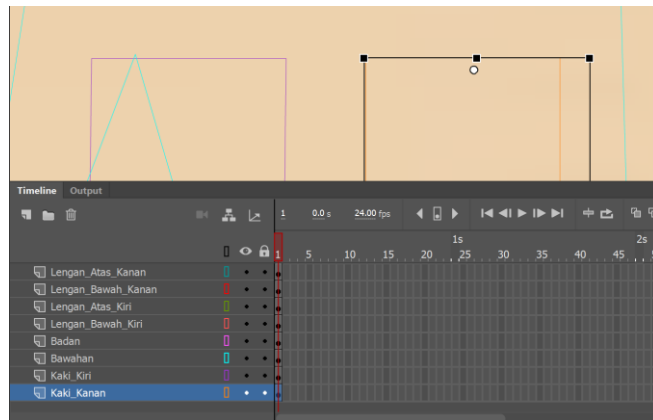


Gambar 73 Titik Putar Kaki Kiri





47. Klik objek Kaki Kanan, tekan *Free Transform Tool(Q)* di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian Kaki Kiri.



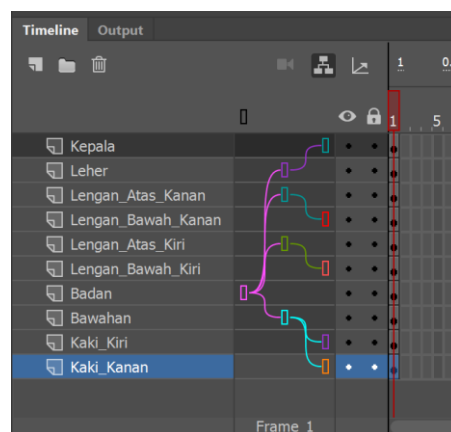
Gambar 74 Titik Putar Kaki Kanan

48. Klik *Show Parenting View*.



Gambar 75 Show Parenting View

49. 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 76 Sambung Layer

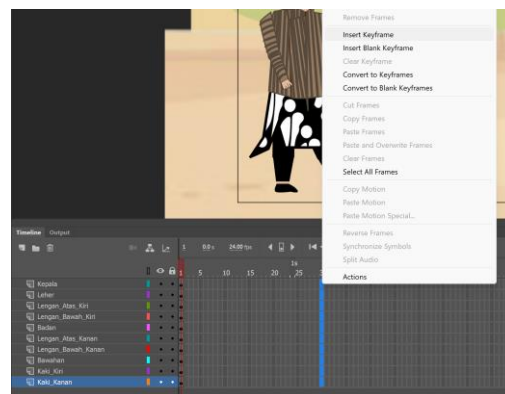


50. Ubah *pose* pada *frame* 1 di seluruh *layer frame* 1, gunakan *free transform tool*(Q).



Gambar 77 Pose Karakter Frame 1

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



Gambar 78 Insert Keyframe Di Frame 30

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



Gambar 79 Pose Karakter Frame 5

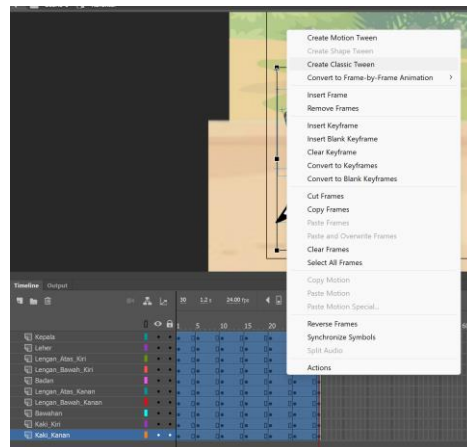


53. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20,25



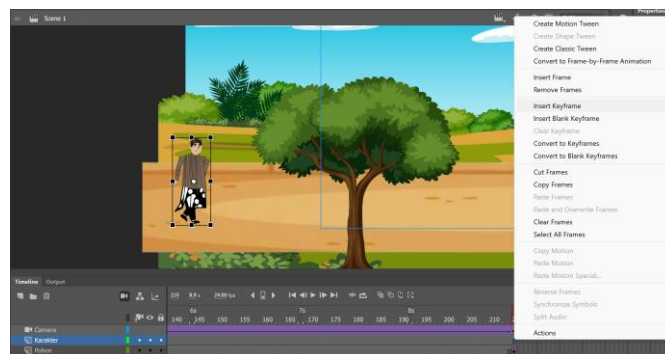
Gambar 80 Pose Karakter Frame 10, 15, 20, 25

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



Gambar 81 Create Classic Tween Semua Frame

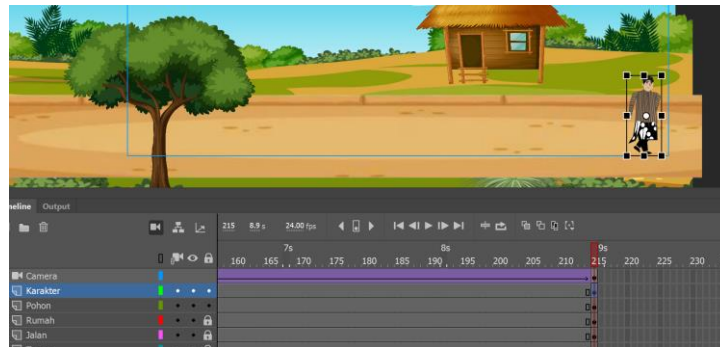
55. Kembali ke *Scene 1*, kemudian klik kanan *Frame 215* pada *layer* 'Karakter' kemudian pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 82 Insert Keyframe Layer Karakter

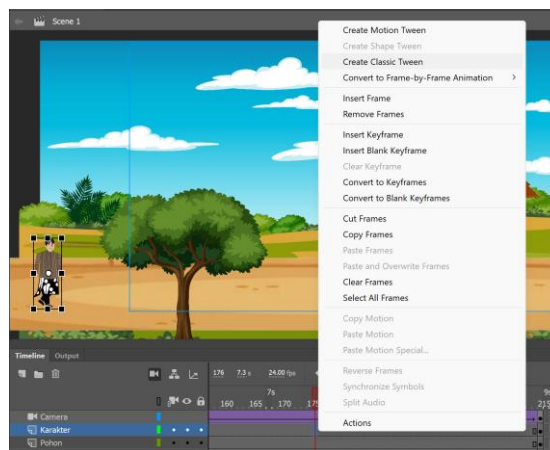


56. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan.



Gambar 83 Ubah Posisi Karakter Di Kanan

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



Gambar 84 Create Classic Tween Layer Karakter

58. Tekan **Ctrl+Enter** untuk melihat hasil animasi.



Gambar 85 Hasil Animasi