



## TUGAS PERTEMUAN: 2

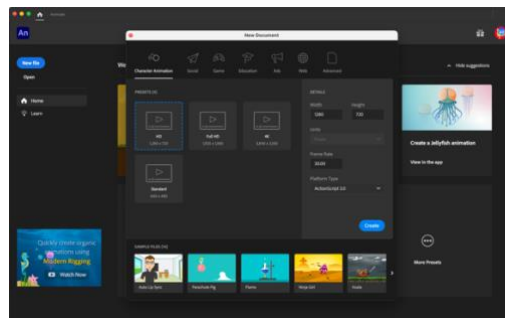
### CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118044
Nama	:	Yudistira Samuel Sura
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Baju Adat Taqwo (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg">https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

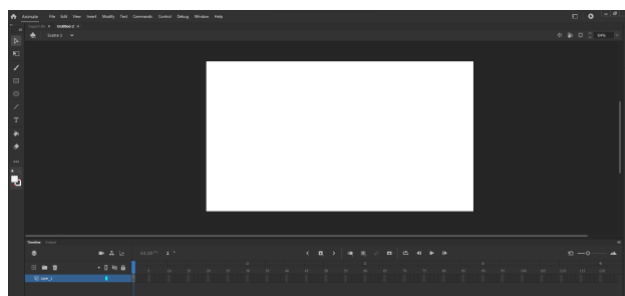
##### A. Menerapkan Camera Movement

1. Membuat file atau dokumen baru dengan cara ctrl + N dan atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya seperti gambar berikut.



Gambar 2.1 *New Document*

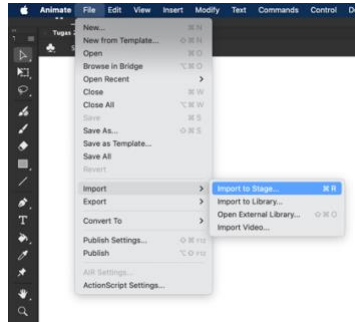
2. Setelah mengatur ukuran dokumen, maka akan tampil halaman Adobe Animate seperti berikut.



Gambar 2.2 Tampilan Awal Dokumen

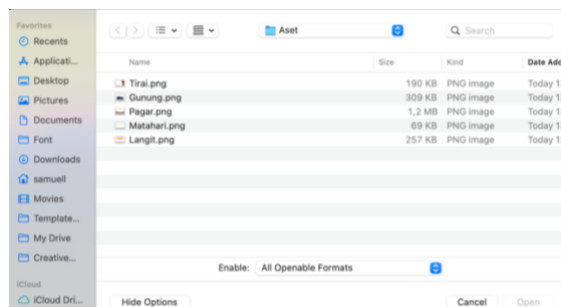


3. Simpan terlebih dahulu file yang dibuat dengan cara seperti gambar berikut atau bisa juga dengan Shift+Ctrl+S. Lalu Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file bahan yang akan ditambahkan.



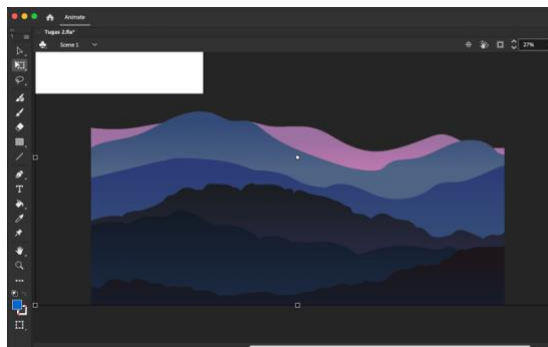
Gambar 2.3 *Import* bahan

4. Pilih file Langit.jpg untuk menambahkan *background* gunung pada Adobe Animate.



Gambar 2.4 *Import* Gambar Gunung

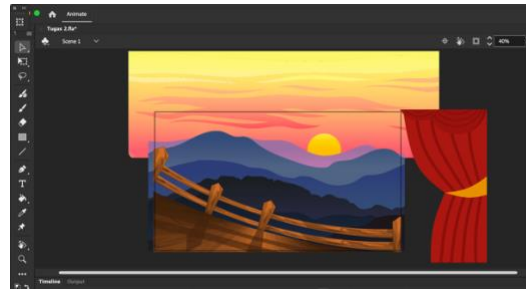
5. Ganti nama layer dengan ‘Gunung’, lalu sesuaikan ukuran *background* dengan ukuran *frame* menggunakan *Free Transform Tool*. Saat menyesuaikan ukuran, tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar gambar tetap sama, lakukan hal yang sama pada *asset* yang lainnya.



Gambar 2.5 Menyesuaikan Ukuran Gambar gunung

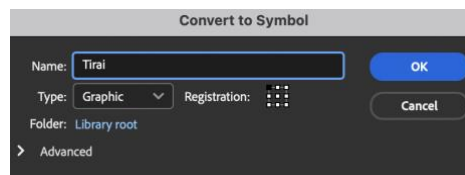


6. lalu sesuaikan semua *asset* atau gambar sesuai dengan ukuran yang akan di pakai.



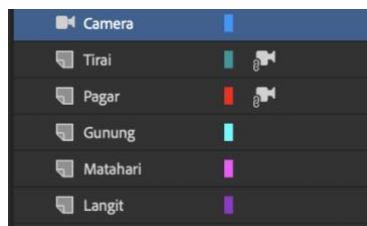
Gambar 2.6 Menyesuaikan Ukuran Gambar.

7. Klik kanan pada gambar 'Tirai', lalu pilih *Convert to Symbol*. Selanjutnya, ganti nama menjadi *Pohon* dan pilih *type* menjadi *Graphic*.



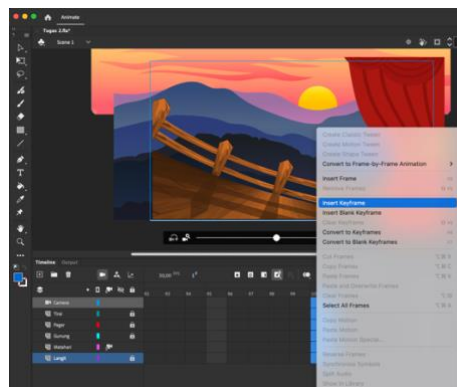
Gambar 2.7 *Convert to Symbol* Tirai

8. klik *Camera*, maka kamera akan muncul diatas sendiri.



Gambar 2.8 *Add Camera*

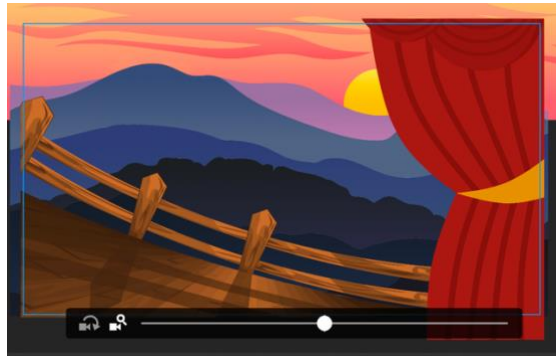
9. Block *frame* pada semua layer di *frame* 100, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.9 *Insert Keyframe*

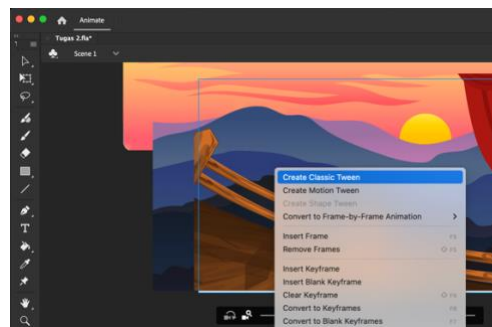


10. Pada *frame* ke 100 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan *cursor* ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.10 Menggeser Kamera

11. Klik *frame* mana saja diantara *frame* 1 - 100 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.11 Create Classic Tween

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

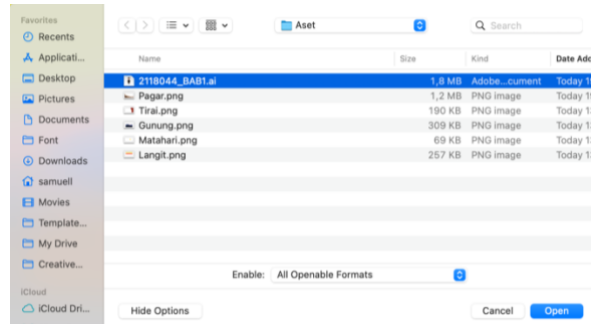


Gambar 2.12 Hasil Tampilan Camera Movement



## B. Menerapkan Layer Parenting

1. Matikan kamera terlebih dahulu, lalu klik File, pilih *Import*, lalu *Import to Stage* dan pilih file dengan nama 'Karakter.ai', selanjutnya klik *Open*.



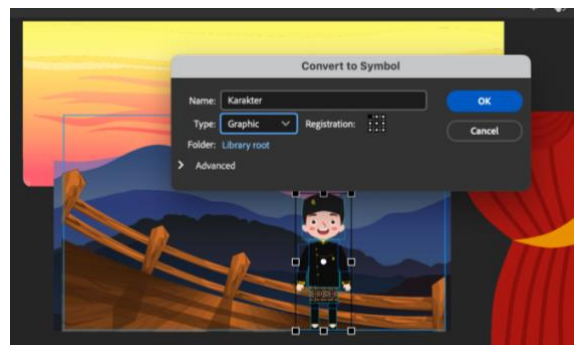
Gambar 2.13 Menambahkan Karakter

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



Gambar 2.14 *Import* Karakter

3. Klik frame 1 layer 'Karakter', kemudian klik kanan gambar karakter tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Ubah nama menjadi Karakter dan pilih *type* menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 2.15 *Convert to Symbol*

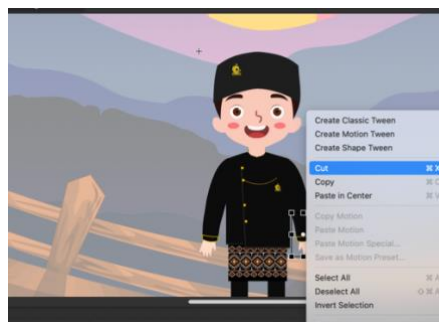


4. Untuk menganimasikan karakter, *double* klik karakter tersebut dan pisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, sehingga 1 layer untuk 1 bagian badan.



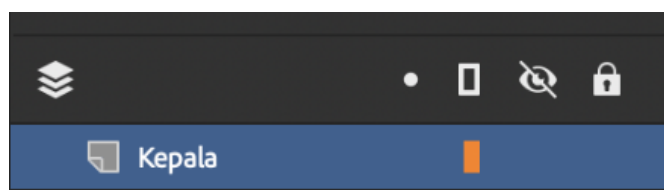
Gambar 2.16 Memisah Perbagian Badan Karakter

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



Gambar 2.17 Memisah Bagian Kepala

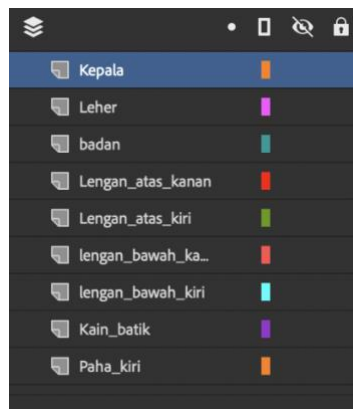
6. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 2.18 Copy Paste pada Layer Kepala

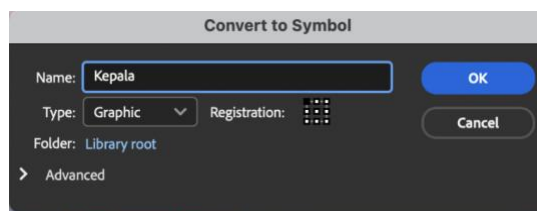


7. Lakukan hal yang sama berulang kali hingga semua bagian potongan tubuh berada dalam layer yang berbeda, sampai semua bagian tubuh



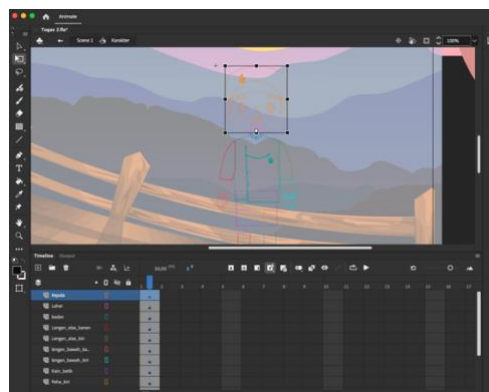
Gambar 2.19 Bagian Tubuh Karakter

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.



Gambar 2.20 *Convert to Symbol* Bagian Tubuh

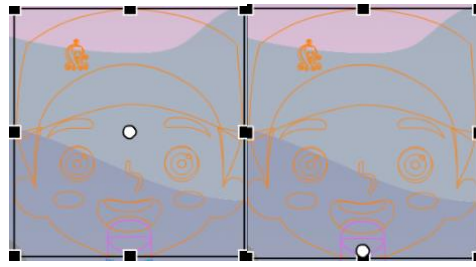
9. Klik *Show All Layers as Outline*, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan dalam menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.21 *Outline* Karakter

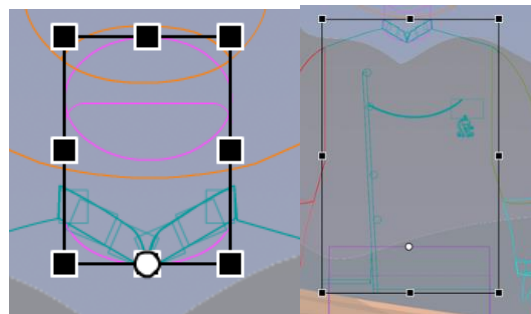


10. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool* (Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



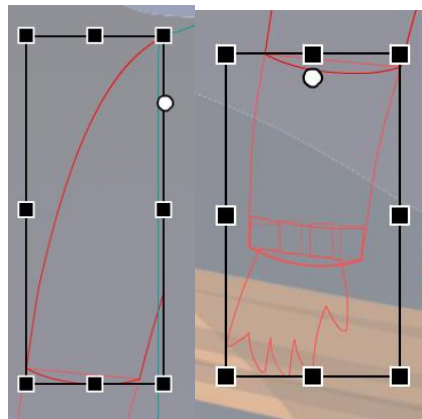
Gambar 2.22 Titik Putar Kepala

11. Titik putar leher dan badan.



Gambar 2.23 Titik Putar Leher dan Badan

12. Titik putar TanganKiriAtas dan TanganKiriBawah, begitupula untuk sisi kanan.

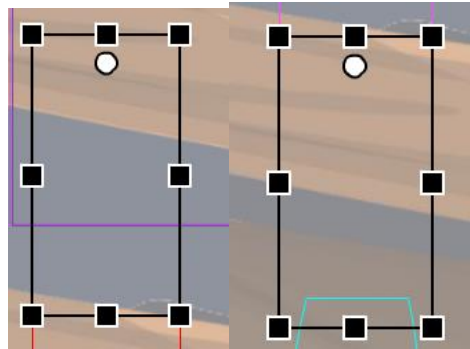


Gambar 2.24 Titik Putar TanganKiriAtas dan TanganKiriBawah



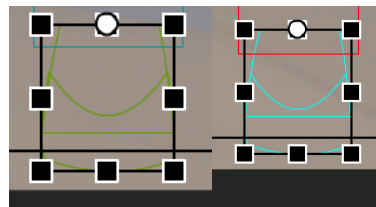


13. Titik putar PahaKiri dan KakiKiriBawah, begitupula untuk sisi kanan.



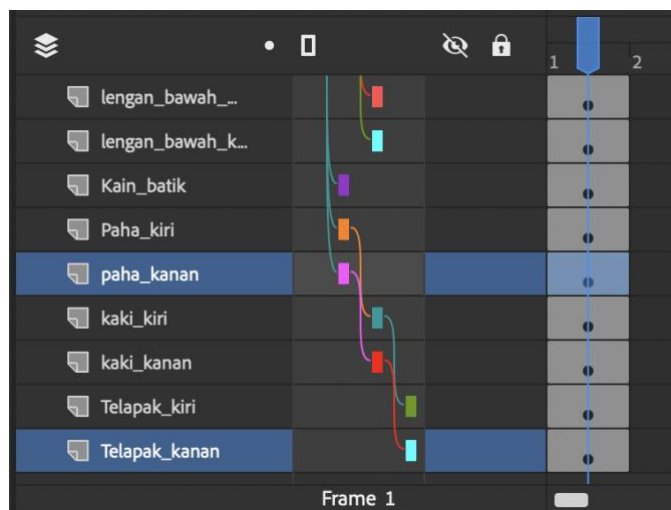
Gambar 2.25 Titik Putar PahaKiri dan KakiKiriBawah

14. Titik putar SepatuKiri dan SepatuKanan.



Gambar 2.26 Titik Putar SepatuKiri dan SepatuKanan

15. Klik *Show Parenting View* lalu 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 2.27 Menghubungkan Antar Layer

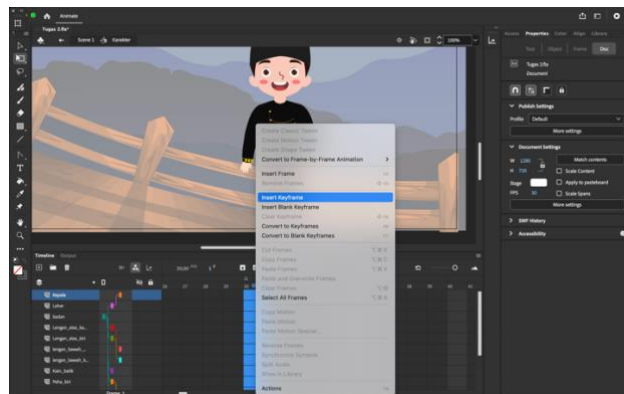


16. Ubah pose pada *frame* 1 di seluruh layer frame 1, gunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 2.28 Pose *Frame* 1

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



Gambar 2.29 *Insert Keyframe*

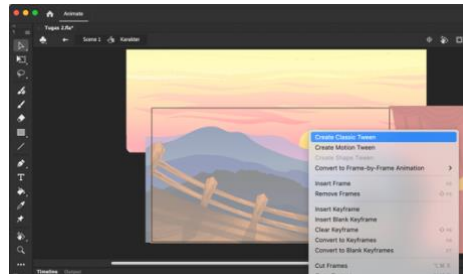
18. Blok di *Frame* 5 semua layer, kemudian *Insert Keyframe*. Kemudian ubah gerakan karakter seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2.30 Pose *Frame* 5

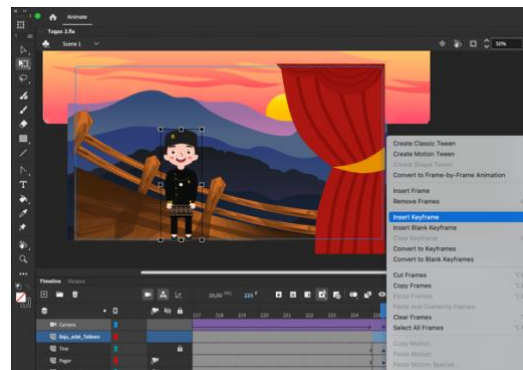


19. Lakukan hal yang sama pada *frame* 10, 15, 20 dan 25. Lalu blok semua *frame* di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



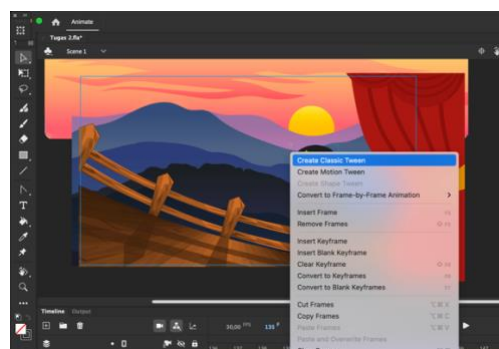
Gambar 2.31 *Create Classic Tween*

20. Kembali ke *Scene* 1, kemudian klik kanan *frame* 100 pada layer 'Karakter' lalu pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.32 *Insert Keyframe* Pada Layer Karakter

21. Klik kanan antara *frame* 1 sampai 100 di layer 'Karakter', kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.34 *Create Classic Tween* Pada Layer Karakter



22. Tekan Ctrl+Enter untuk menampilkan hasil animasi.



Gambar 2.35 Hasil Tampilan Animasi

### C. Link Github

[https://github.com/YudisSamuel/2118044\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/YudisSamuel/2118044_PRAK_ANIGAME)