



## TUGAS PERTEMUAN: 2

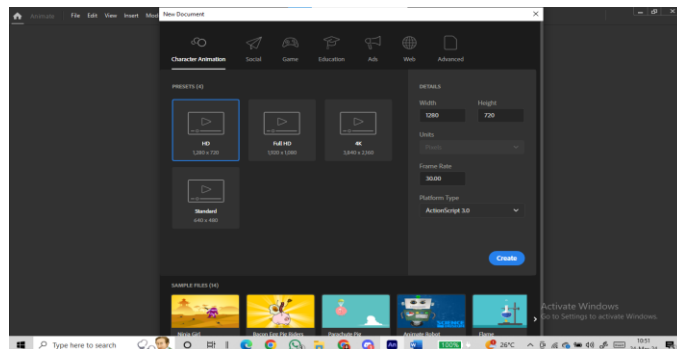
### CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118059
<b>Nama</b>	:	Arika Risma Nabella
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Nyepi / Kebaya Bali (Provinsi Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://id.pngtree.com/freepng/bali-traditional-couple_7768285.html">https://id.pngtree.com/freepng/bali-traditional-couple_7768285.html</a>

#### 2.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

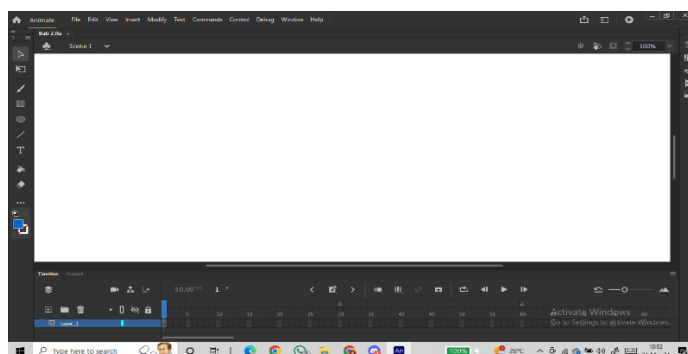
##### A. Penerapan Camera Movement

1. Buka aplikasi Adobe Animate CC, kemudian pilih HD platform type menggunakan Action Script 3.0 jika sudah klik create



Gambar 2.1 Adobe Animate CC

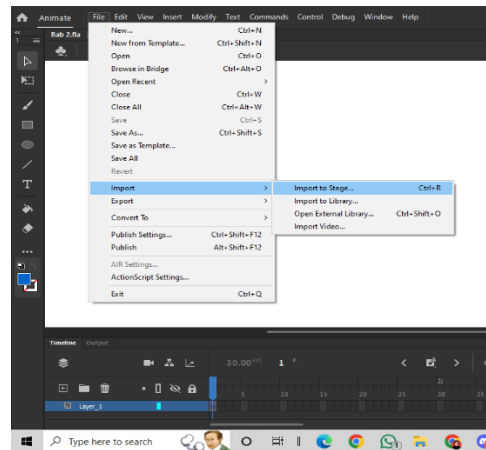
2. Tampilan Awal Halaman Adobe Animate. Kemudian Save



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Awal

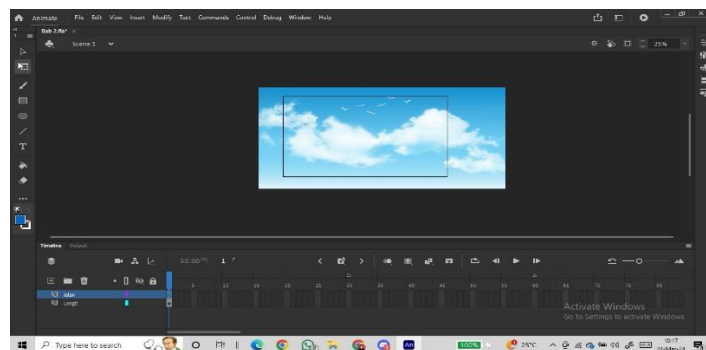


3. Pada layer 1 lakukan import → import stage seperti pada gambar dibawah ini untuk membuat background langit.



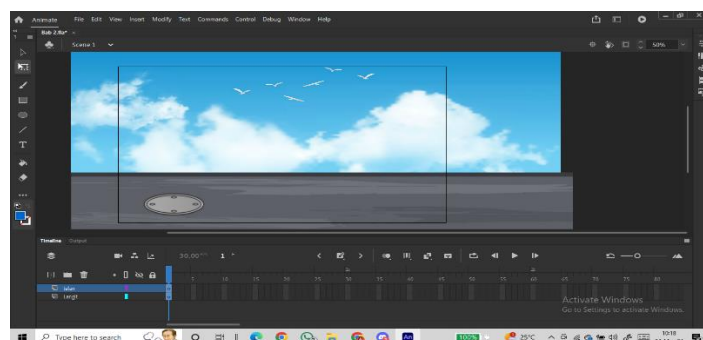
Gambar 2.3 import background

4. Atur posisi Gambar dan Ubah nama layer\_1 menjadi Langit pada gambar dibawah ini, kemudian buat layer lagi dengan nama jalan.



Gambar 2.4 menambah dan mengubah nama layer

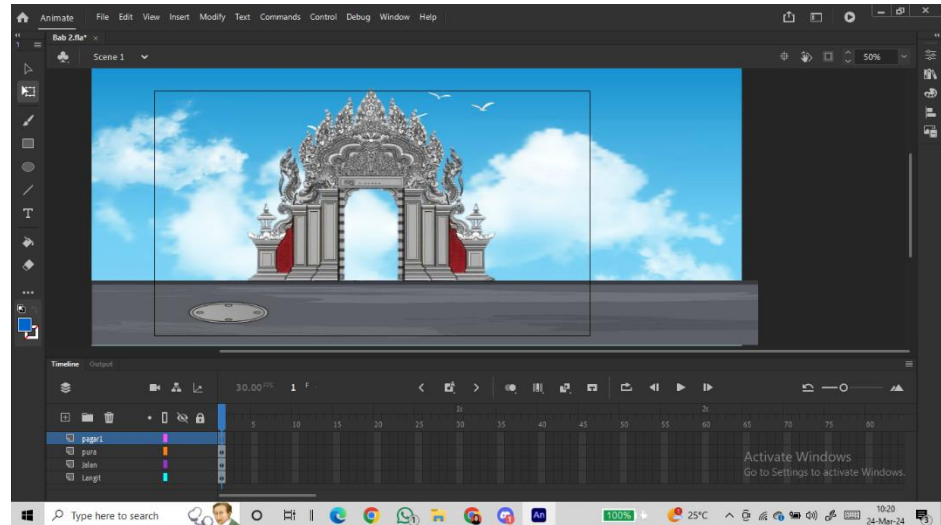
5. Pada layer Jalan lakukan import → import stage untuk membuat background jalan dan atur posisi seperti pada gambar dibawah ini. Dan kemudian buat layer lagi dengan nama Pura.



Gambar 2.5 Import Layer Jalan

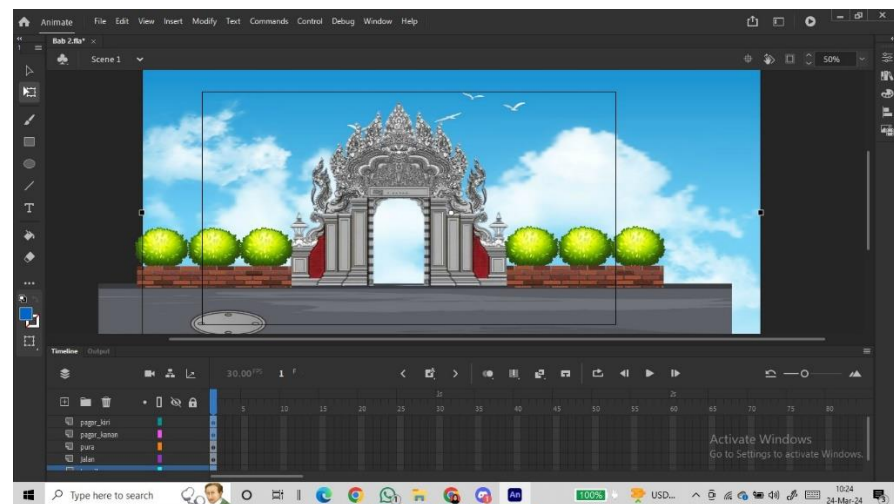


6. Pada Pura lakukan import → import stage untuk membuat background pura dan atur posisi seperti pada gambar dibawah ini. Dan kemudian buat layer lagi dengan nama Pura. Dan tambahkan layer Pagar kanan dan kiri.



Gambar 2.6 Import Layer Pura

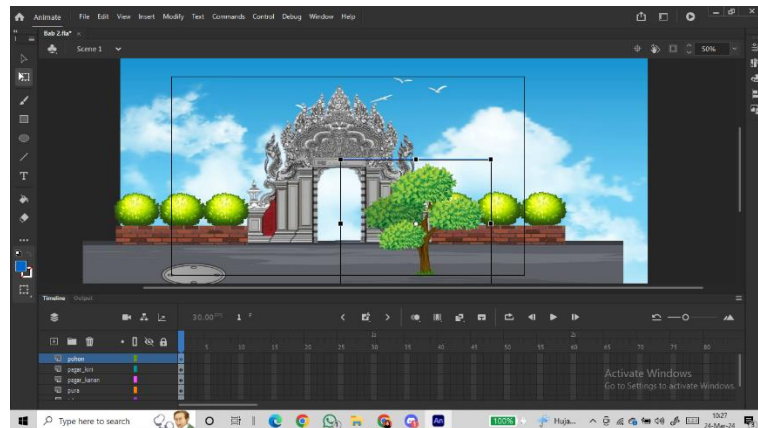
7. Pada layer pagar kanan dan kiri lakukan import stage dan kemudian atur posisi pagar seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.7 Import Layer Pagar

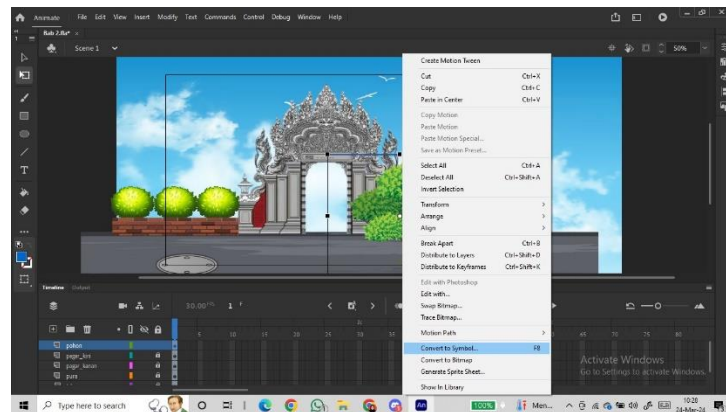


8. Buat Layer Pohon Kemudian Import Stage seperti Langkah sebelumnya dan atur posisi pohon seperti gambar di bawah ini.



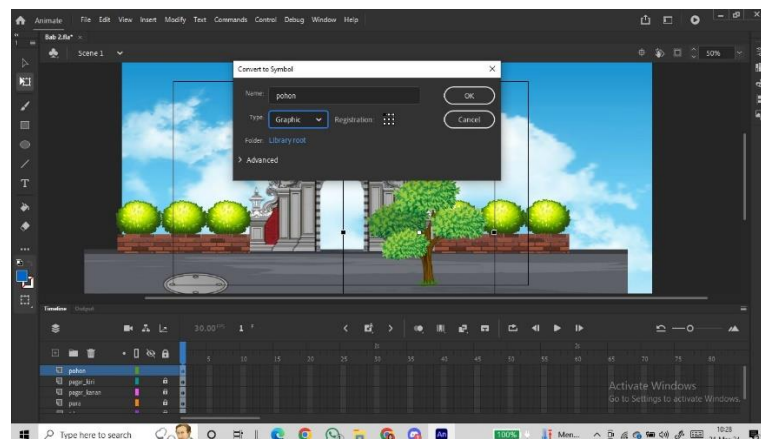
Gambar 2.8 Import Layer Pohon

9. Klik Kanan pada objek pohon depan lalu pilih convert to symbol



Gambar 2.9 Convert to symbol

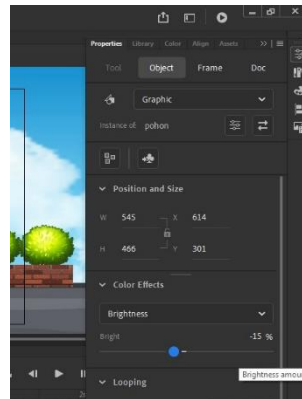
10. Berikan nama Pohon Depan dan pilih Type Grapic jika sudah tekan OK



Gambar 2.10 Convert to symbol

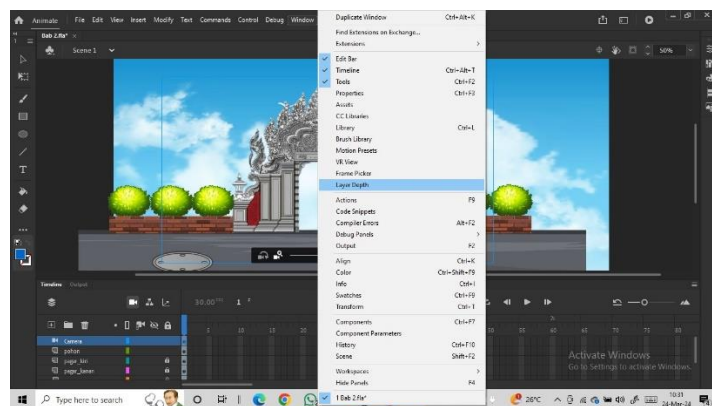


11. Pada objek pohon depan, pilih properties, lalu gunakan Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -15%, untuk memberikan efek pohon dengan bayangan gelap



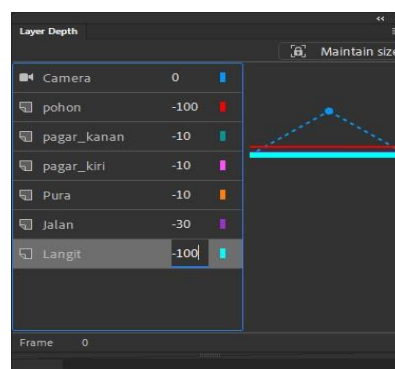
Gambar 2.11 Tampilan Properties

12. Klik Icon Camera maka akan muncul layer camera . Pilih Windows lalu pilih Layer Depth



Gambar 2.12 Membuka Layer Depth

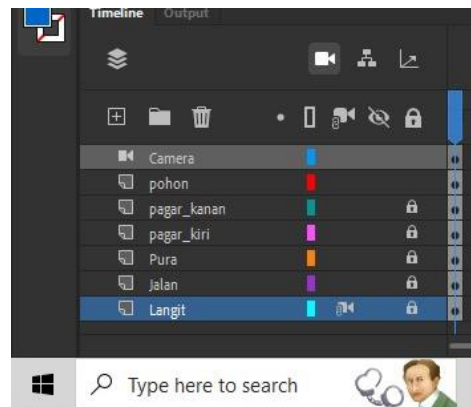
13. Berikan nilai pada layer depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran,



Gambar 2.13 Mengkonfigurasi Layer Depth

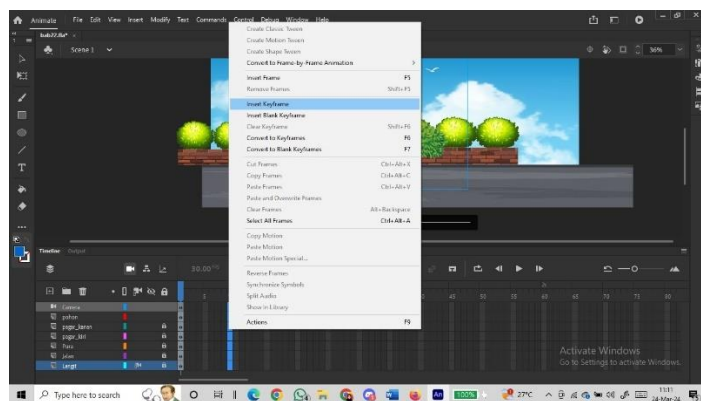


14. Pada layer langit klik Attach agar layer langit tetap berada di tempat saat Camera digunakan



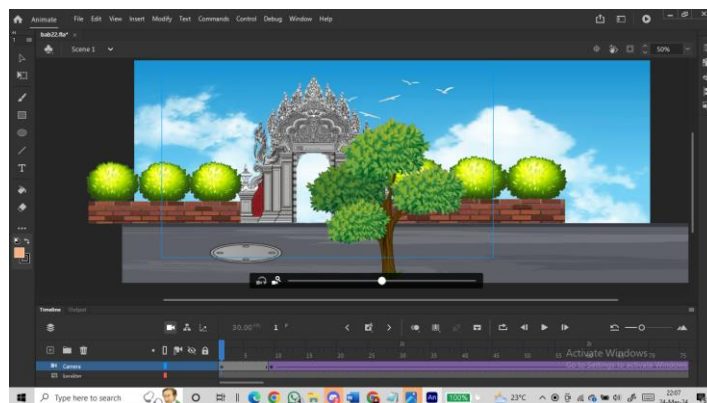
Gambar 2.14 Tampilan Layer Attach

15. Blok frame dari semua layer pada detik 9 atau di frame 215, klik kanan lalu pilih Insert Keyframe seperti pada gambar dibawah ini



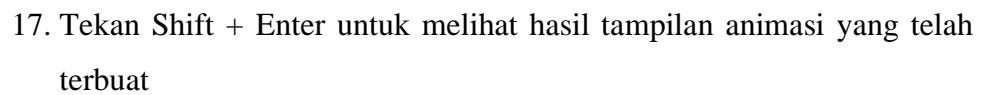
Gambar 2.15 Tampilan Insert Keyframe

16. Gunakan Camera lalu geser ke kanan dan juga ke kiri untuk sambil menekan tahan shift maka objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera



Gambar 2.16 Tampilan Background Animasi





18. Lakukan import → import stage seperti pada gambar dibawah ini untuk impor karakter

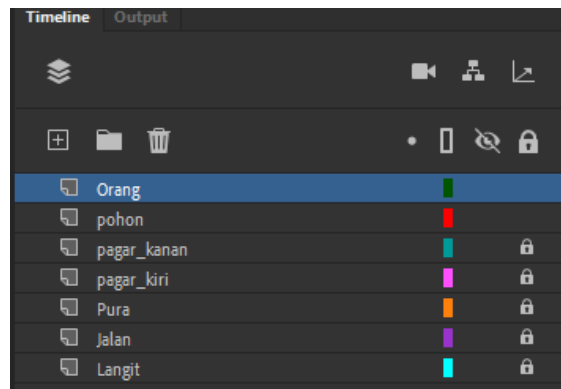


19. Maka akan muncul jendela Import, lalu klik Import



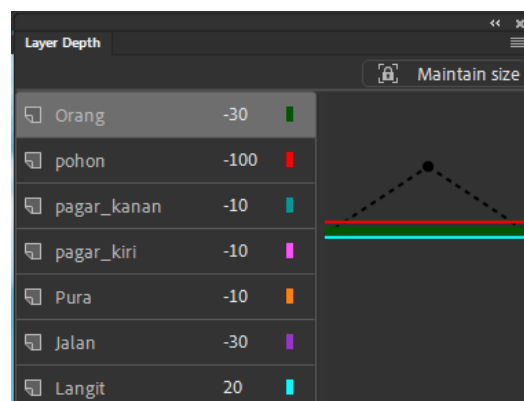


20. Ubah nama layer tersebut menjadi orang dan sesuaikan seperti pada gambar dibawah



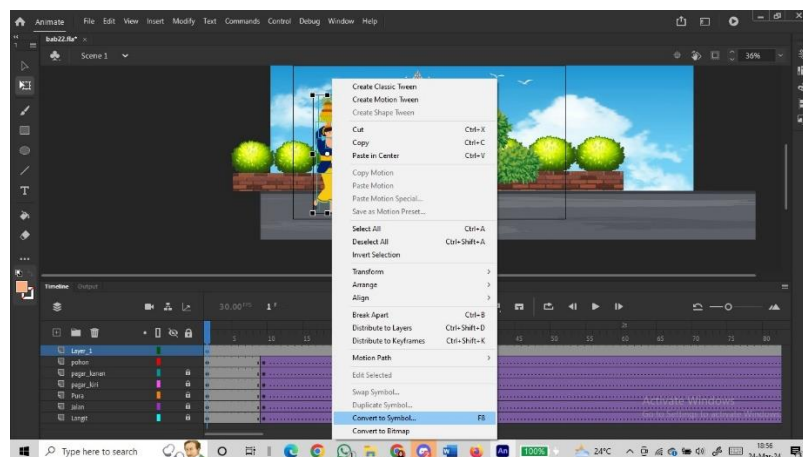
Gambar 2.20 mengubah nama layer

21. Buka Layer Depth, klik Windows → Layer Depth, ubah nilai depth layer “Orang” dengan -30.



Gambar 2.21 Mengkonfigurasi layer depth

22. Klik Pada layer karakter kemudian klik kanan objek gambar karakter tersebut, pilih Convert to Symbol seperti pada gambar dibawah

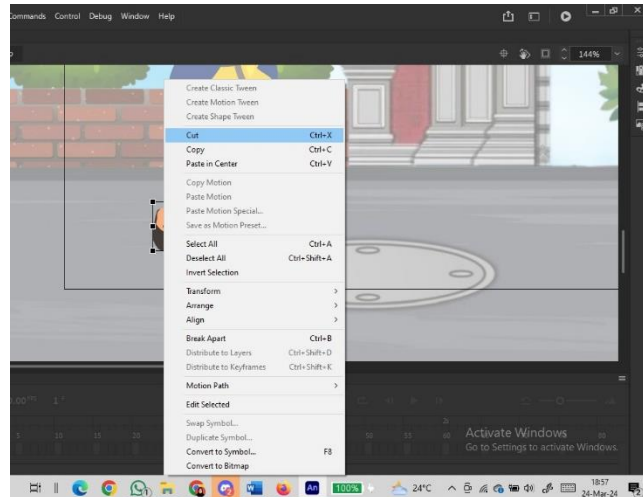


Gambar 2.22 Covert to symbol pada karakter



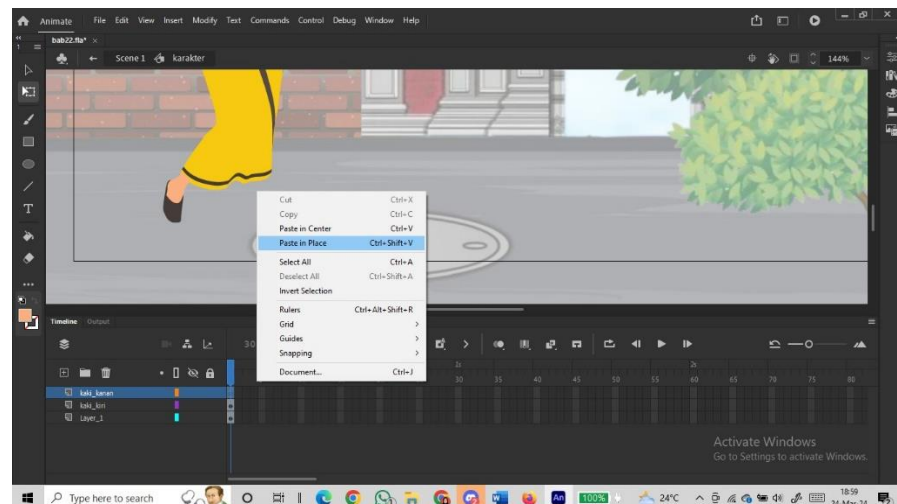


23. Berikan nama Karakter dan pilih Type Grapic jika sudah tekan OK. Klik 2X pada objek tersebut, lalu akan menganimasikan pergerakan karakter tersebut dengan memisah perbagian yang ingin di gerakkan, jadi 1 layer untuk 1 bagian kaki kiri, dan layer 2 untuk kaki kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X



Gambar 2.23 Tampilan Cut pada objek

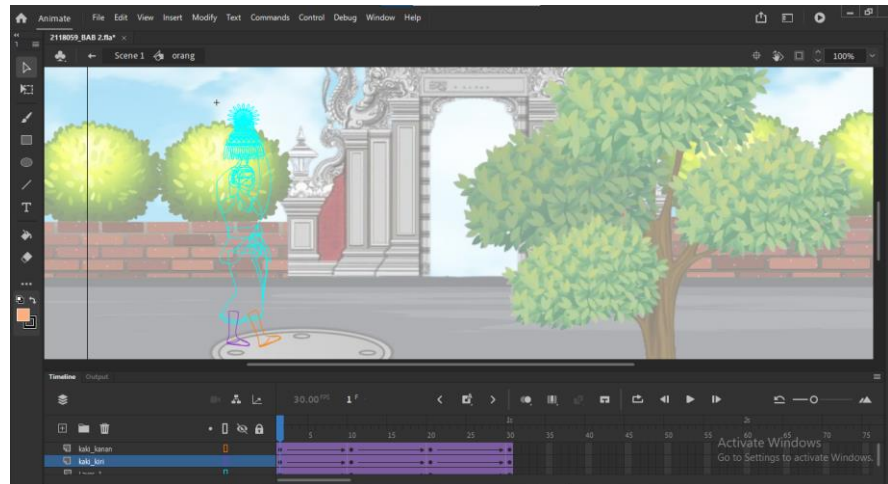
24. Ubah nama Layer beri nama “Kaki kiri” dan “Kaki Kanan”. Klik kanan pilih Paste in Place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V. Tampilan akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.24 Tampilan membuat layer + paste in place

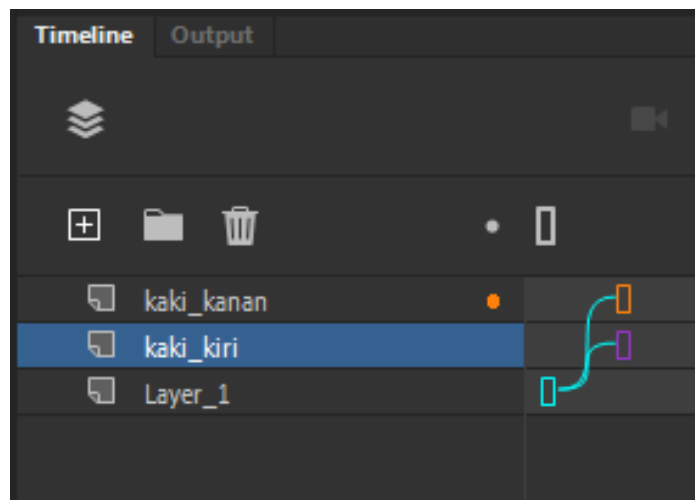


25. Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya



Gambar 2.25 Tampilan Show All Layers as Outline

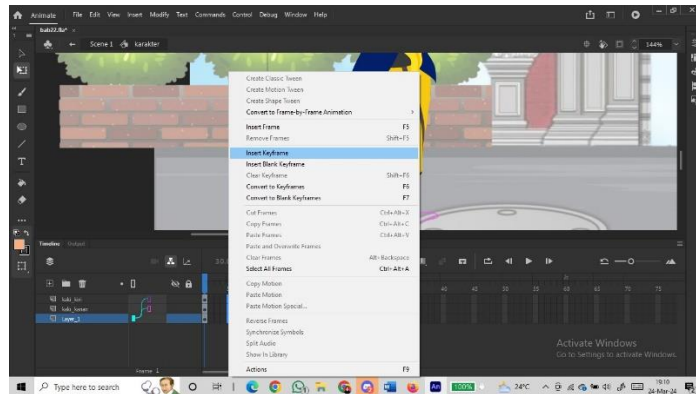
26. Klik objek tangan, tekan Q di keyboard untuk mengaktifkan titik tengah tersebut dan atur titik perputaran pada kaki kiri dan kanan. Klik Show Parenting View lalu pada semua layer tersebut, bagian tumpuan tubuh akan menjadi layer induk, sedangkan pada bagian lainnya sebagai pendukung untuk mengikuti bagian induk.



Gambar 2.26 Tampilan Menyambungkan Layer ke layer utama

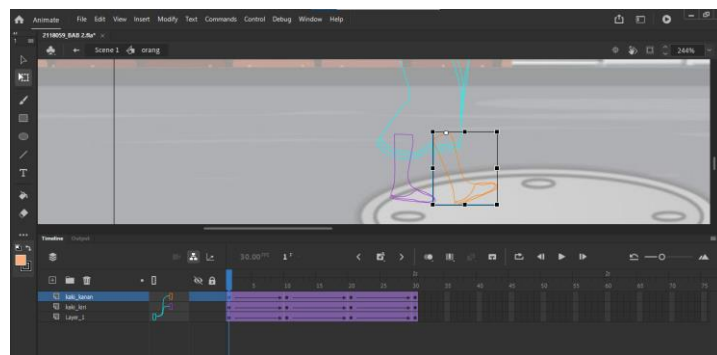


27. Blok di frame 10, 20,20 semua layer, klik kanan Insert Keyframe



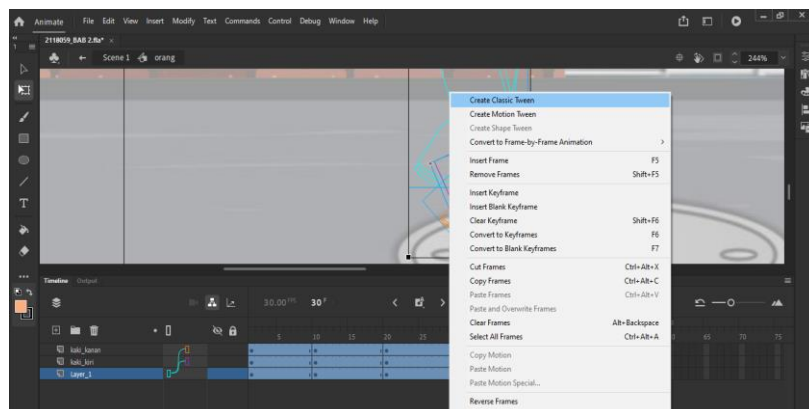
Gambar 2.27 Tampilan Insert Keyframe

28. Ubah gerakan karakter disetiap layer dan frame seperti gambar dibawah ini . Lakukan di setiap frame dengan Gerakan yang berbeda beda, agar nantinya gambar seakan akan berjalan.



Gambar 2.28 Tampilan mengubah Gerakan objek

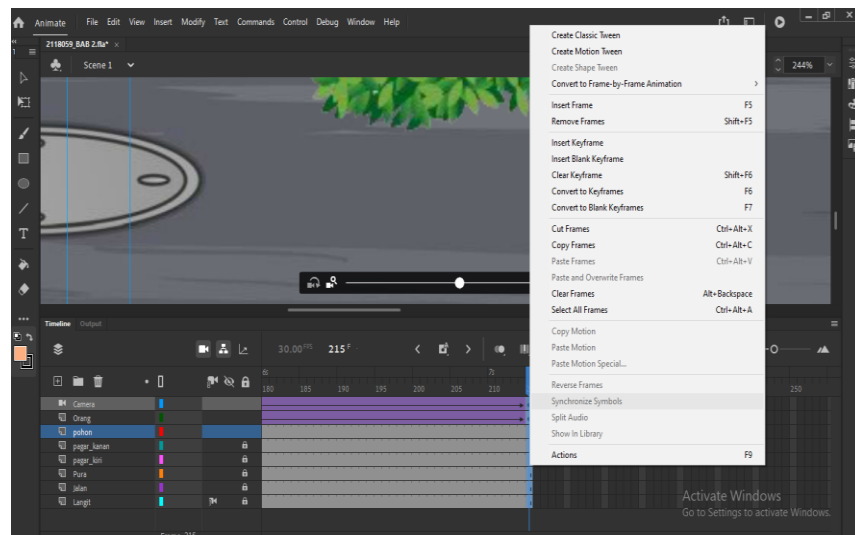
29. Blok semua frame di semua layer tersebut lalu klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 2.29 Tampilan Create Classic Tween

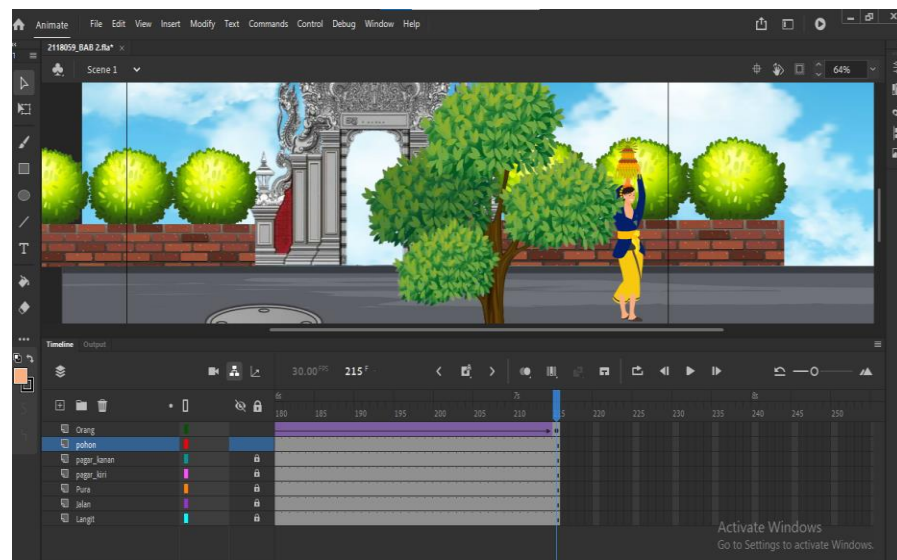


30. Klik kanan frame 215 pada layer “Orang” kemudian pilih Insert Keyframe



Gambar 2.30 Tampilan insert keyframe

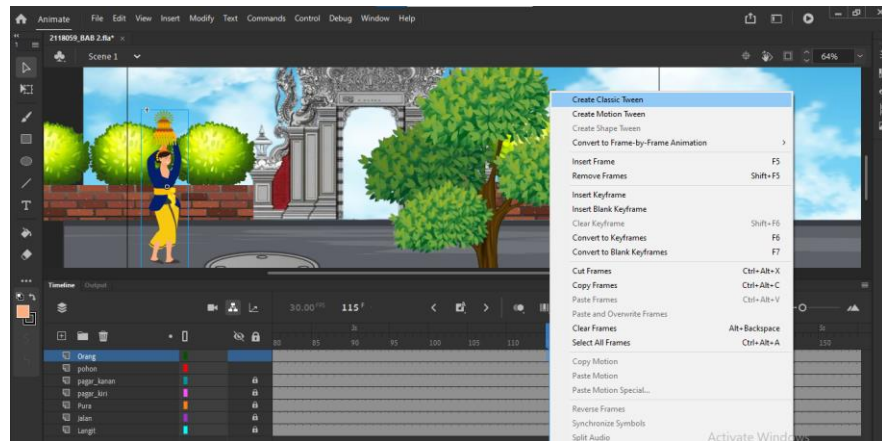
31. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera) .



Gambar 2.31 Mengubah posisi karakter

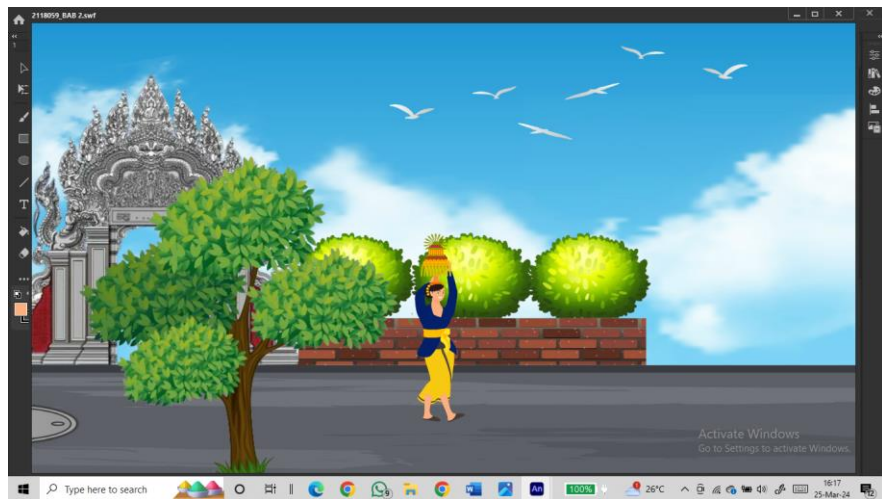


32. Klik kanan antara frame 1 sampai 215 di layer “Karakter”, klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.32 Create Classic Tween

33. Tekan Ctrl+ Enter untuk melihat hasil animasi. Hasil Tampilan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.33 Hasil Tampilan Animasi Karakter Bali

### C. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/arikarisma15/2118059\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/arikarisma15/2118059_PRAK_ANIGAME.git)