



TUGAS PERTEMUAN: 2

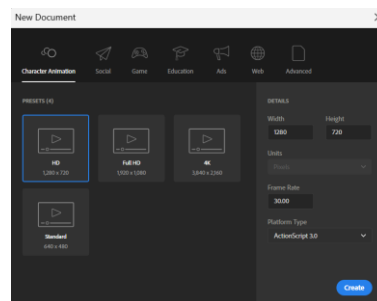
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118049
Nama	:	Siti Aisyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Galuh Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2022/8/29/b4ed75a4-f2f4-4ddd-a98a-869774830dc9.jpg

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

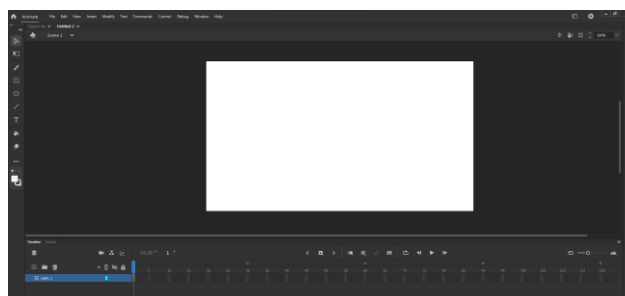
A. Menerapkan Camera Movement

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

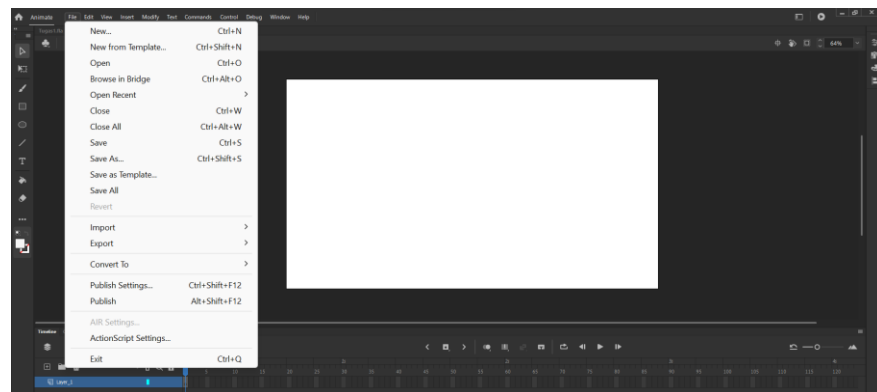
2. Setelah mengatur ukuran dokumen, maka akan tampil halaman Adobe Animate seperti berikut.



Gambar 2.2 Tampilan Awal Dokumen

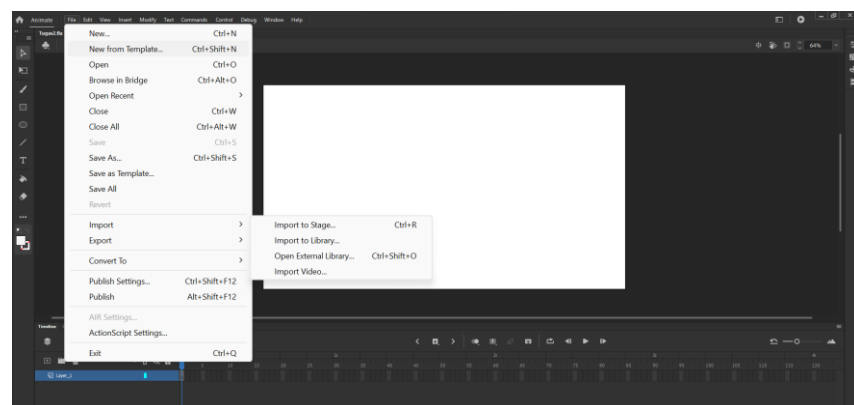


3. Simpan terlebih dahulu file yang dibuat dengan cara seperti gambar berikut atau bisa juga dengan Shift+Ctrl+S.



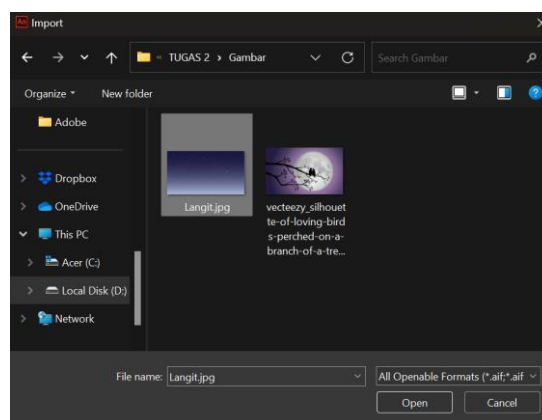
Gambar 2.3 Menyimpan Dokumen

4. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file bahan yang akan ditambahkan.



Gambar 2.4 *Import* Bahan

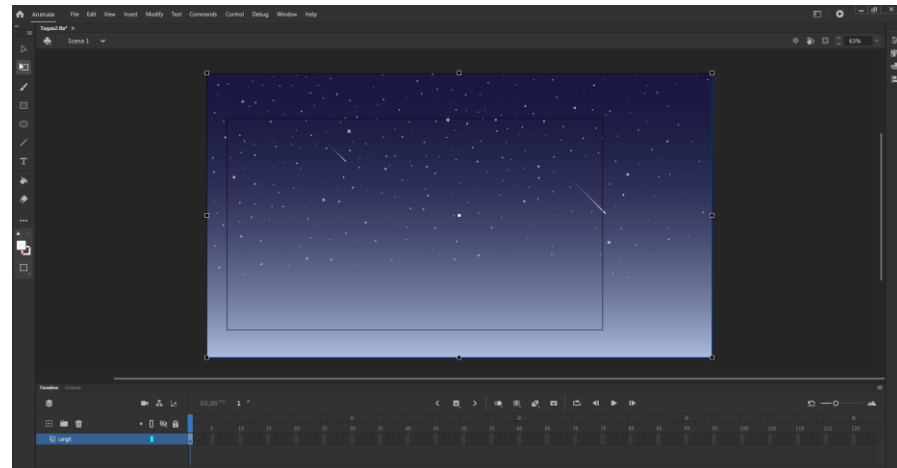
5. Pilih file *Langit.jpg* untuk menambahkan *background* langit pada Adobe Animate.



Gambar 2.5 *Import* Gambar Langit

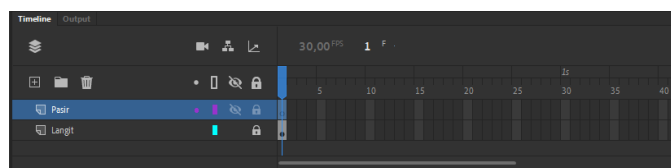


6. Ganti nama layer dengan ‘Langit’, lalu sesuaikan ukuran *background* dengan ukuran *frame* menggunakan *Free Transform Tool*. Saat menyesuaikan ukuran, tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar gambar tetap sama.



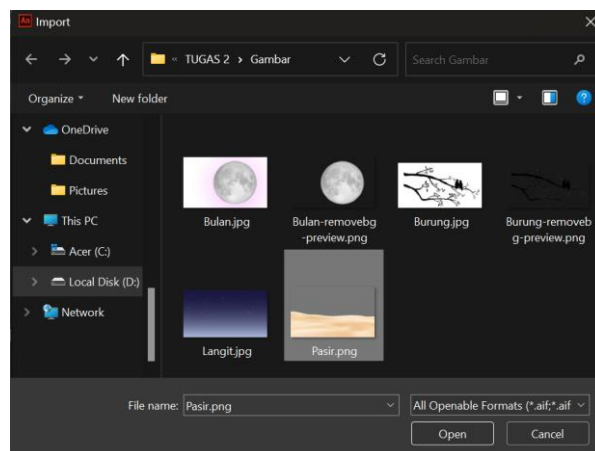
Gambar 2.6 Menyesuaikan Ukuran Gambar Langit

7. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Pasir’ dan letakkan diatas layer ‘Langit’.



Gambar 2.7 Membuat Layer Pasir

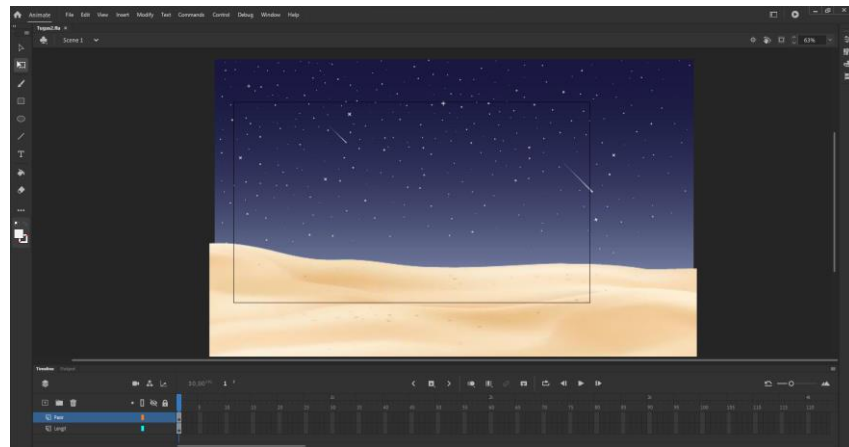
8. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file Pasir.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.8 Import Gambar Pasir

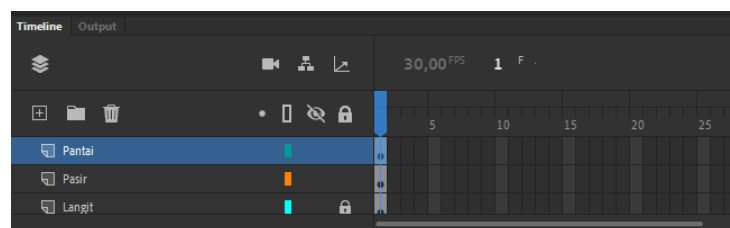


9. Pastikan layer 'Pasir' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



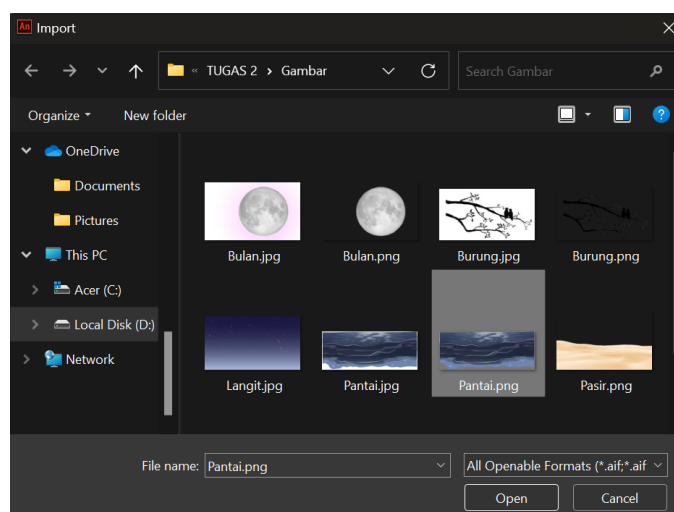
Gambar 2.9 Menyesuaikan Ukuran Gambar Pasir

10. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi 'Pantai' dan letakkan layer tersebut diatas layer 'Pasir'.



Gambar 2.10 Membuat Layer Pantai

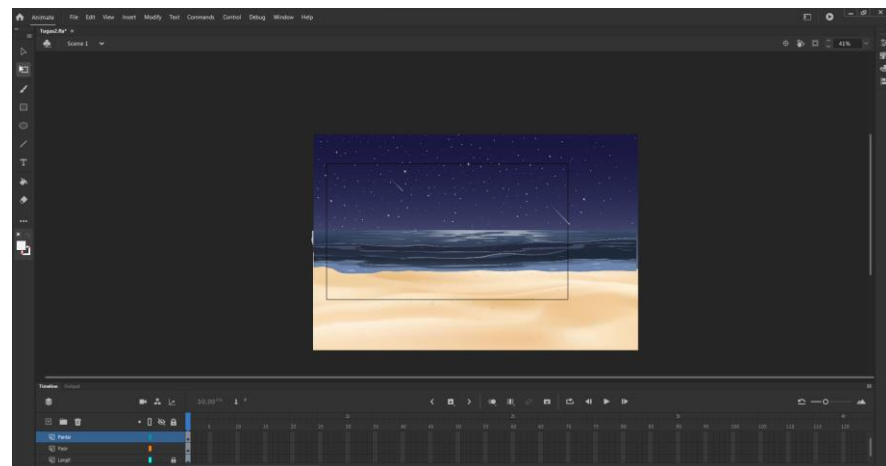
11. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file Pantai.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.11 Import Gambar Pantai

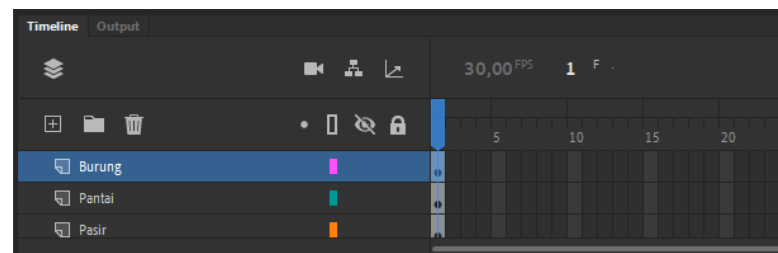


12. Pastikan layer ‘Pantai’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



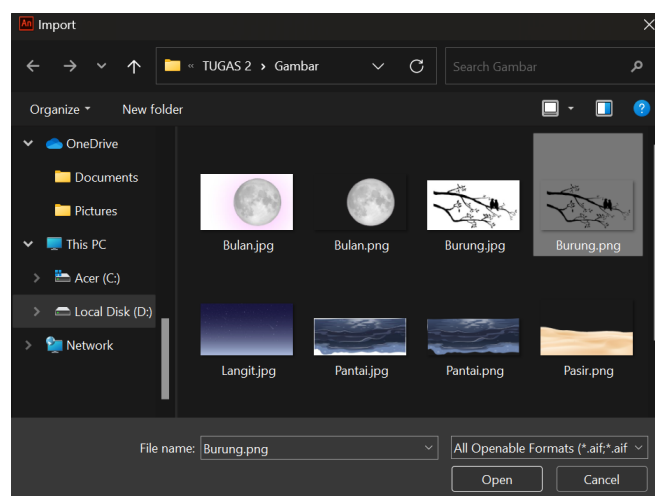
Gambar 2.12 Menyesuaikan Ukuran Gambar Pantai

13. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Burung’ dan letakkan diatas layer ‘Pantai’.



Gambar 2.13 Membuat Layer Burung

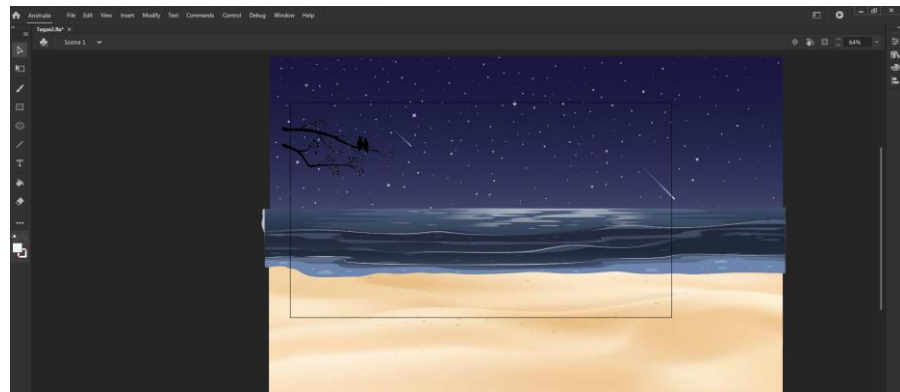
14. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file Burung.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.14 Import Gambar Burung

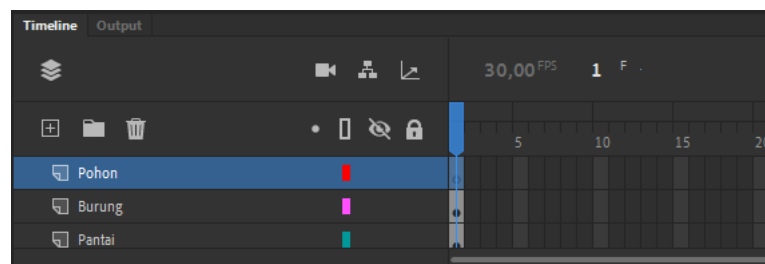


15. Pastikan layer ‘Burung’ pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



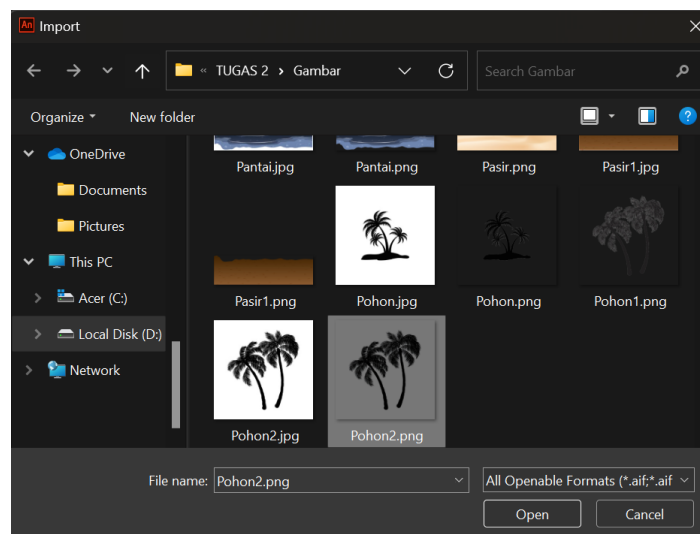
Gambar 2.15 Menyesuaikan Ukuran Gambar Burung

16. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi ‘Pohon’ dan letakkan diatas layer ‘Burung’.



Gambar 2.16 Membuat Layer Pohon

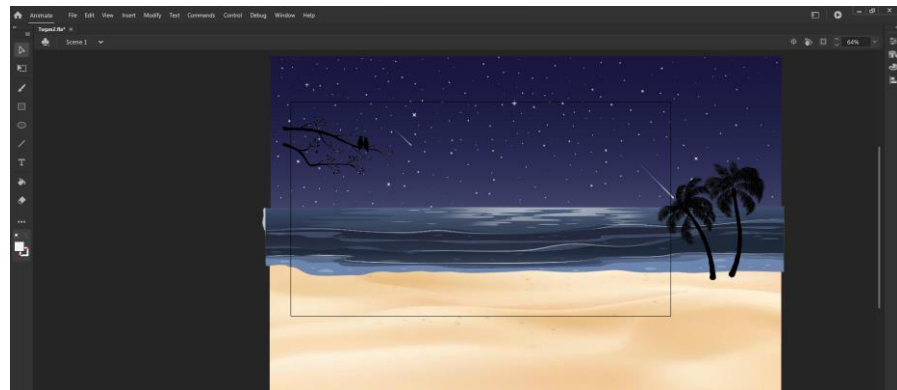
17. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file Pohon2.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.17 *Import* Gambar Pohon

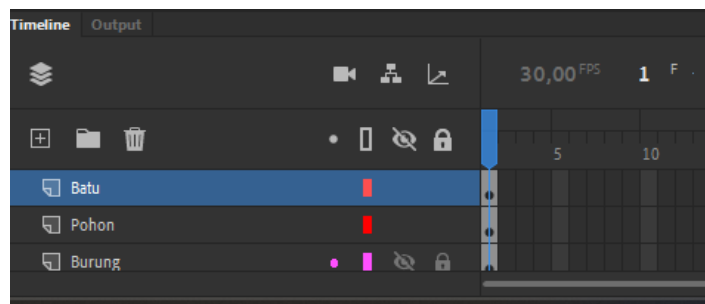


18. Pastikan layer 'Pohon' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



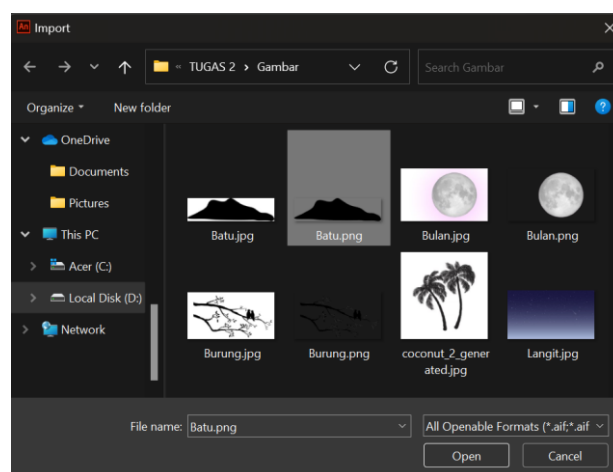
Gambar 2.18 Menyesuaikan Ukuran Gambar Pohon

19. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi 'Batu' dan letakkan diatas layer 'Pohon'.



Gambar 2.19 Membuat Layer Batu

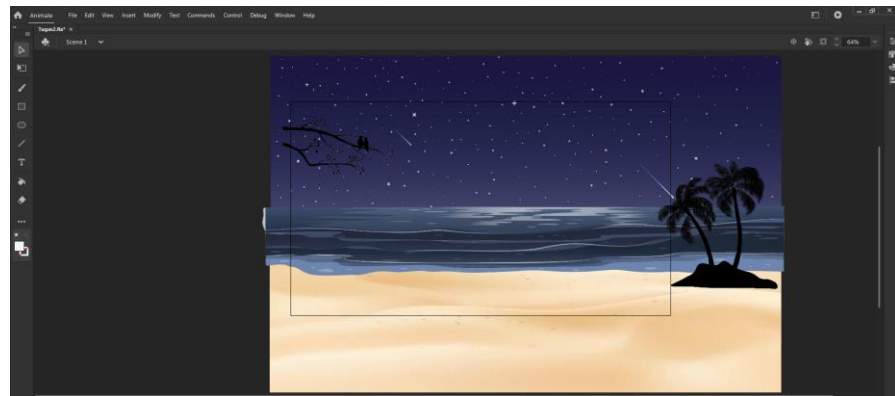
20. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file Batu.png yang akan ditambahkan.



Gambar 2.20 Import Gambar Batu

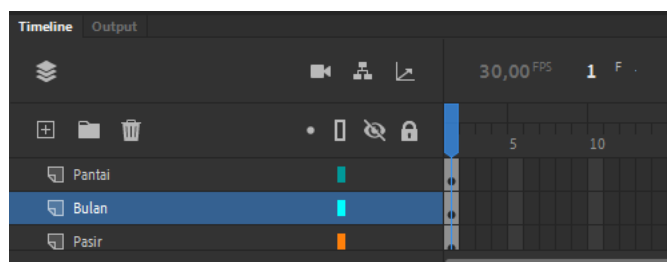


21. Pastikan layer 'Batu' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



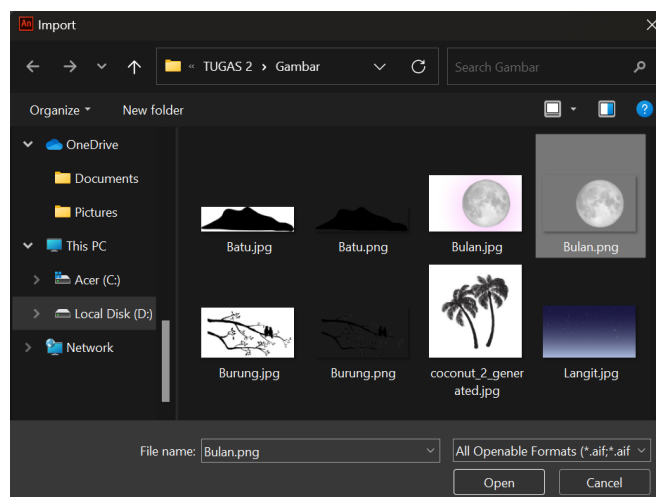
Gambar 2.21 Menyesuaikan Ukuran Gambar Batu

22. Buat layer baru dengan cara klik *New Layer*, lalu ganti nama menjadi 'Bulan' dan letakkan dibawah layer 'Pantai'.



Gambar 2.22 Membuat Layer Bulan

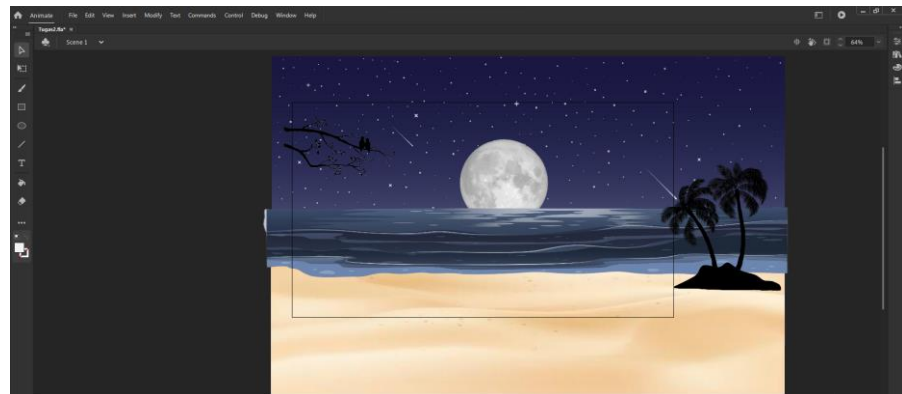
23. Klik file dan pilih *Import*, lalu *Import to Stage* untuk mengimport bahan. Pilih file *Bulan.png* yang akan ditambahkan.



Gambar 2.23 Import Gambar Bulan

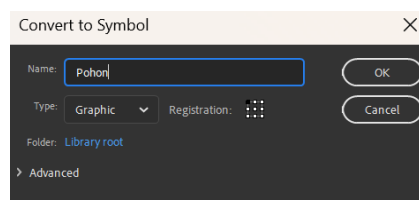


24. Pastikan layer 'Bulan' pada *frame* 1 sudah di klik, lalu sesuaikan ukuran gambar tersebut.



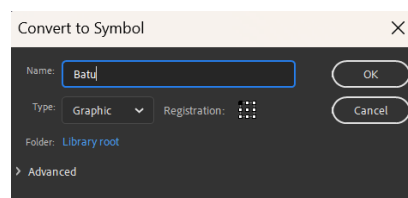
Gambar 2.24 Menyesuaikan Ukuran Gambar Bulan

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



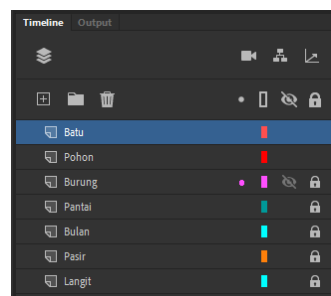
Gambar 2.25 *Convert to Symbol* Pohon

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



Gambar 2.26 *Convert to Symbol* Batu

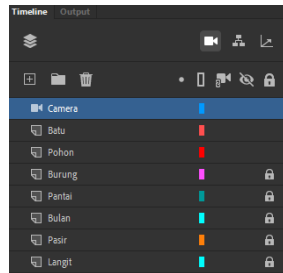
27. Kunci semua layer, kecuali layer pohon dan batu.



Gambar 2.27 Kunci Layer

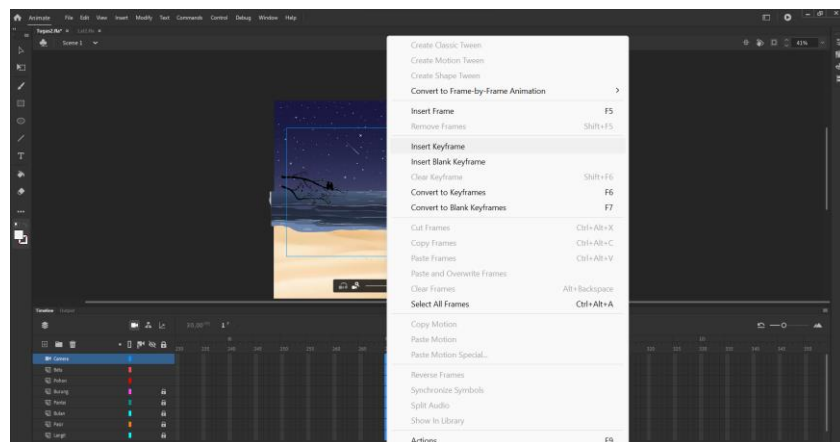


28. Klik *Camera*, maka kamera akan muncul diatas sendiri.



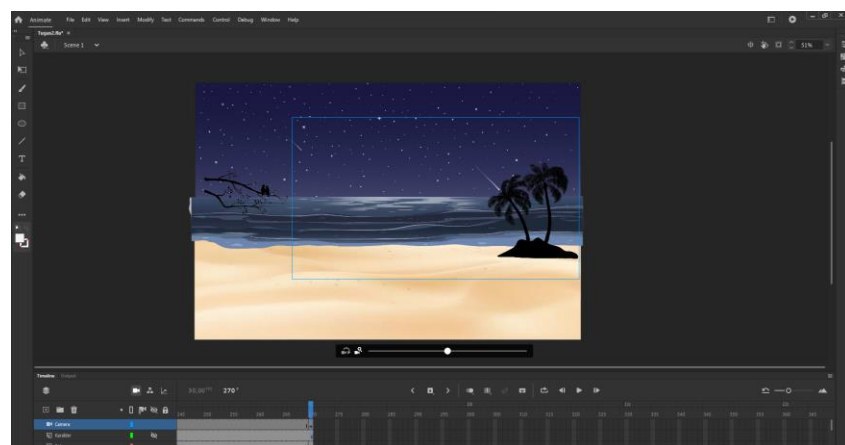
Gambar 2.28 Add Camera

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



Gambar 2.29 Insert Keyframe

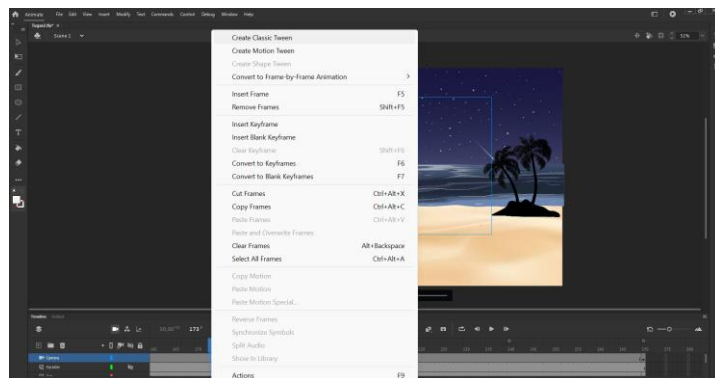
30. Pada *frame* ke 270 atau di detik 9 gunakan *Camera Tool* kemudian arahkan *cursor* ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.30 Menggeser Kamera



31. Klik *frame* mana saja diantara *frame* 1 - 270 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.31 *Create Classic Tween*

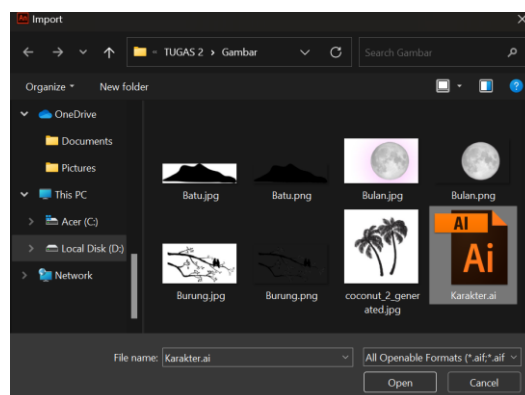
32. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek *background* parallax menggunakan *camera movement*.



Gambar 2.32 Hasil Tampilan *Camera Movement*

B. Menerapkan Layer Parenting

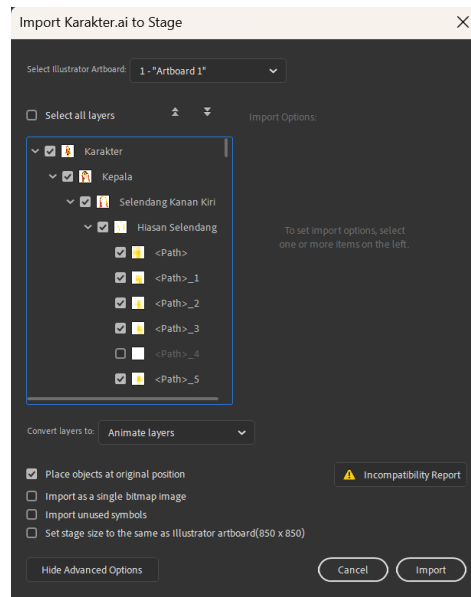
1. Matikan kamera terlebih dahulu, lalu klik File, pilih *Import*, lalu *Import to Stage* dan pilih file dengan nama 'Karakter.ai', selanjutnya klik *Open*.



Gambar 2.33 Menambahkan Karakter

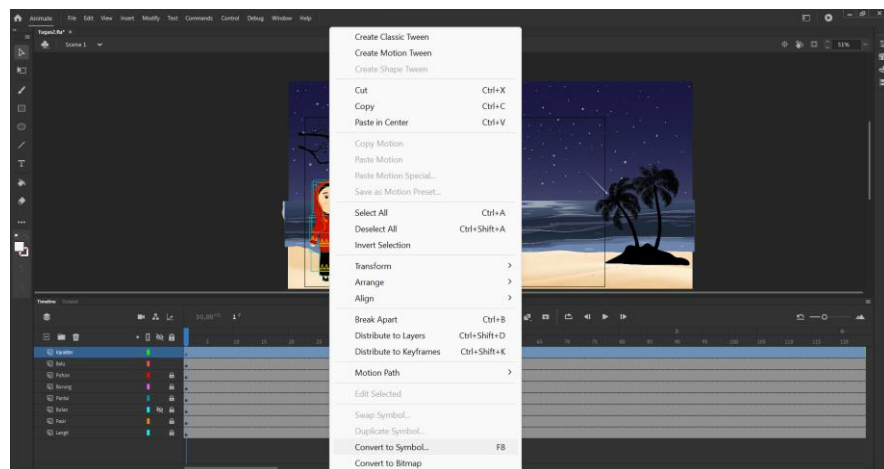


2. Maka akan muncul jendela *Import*, lalu klik *Import*.



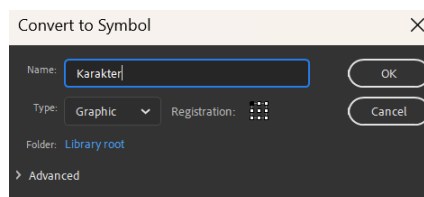
Gambar 2.34 *Import Karakter*

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



Gambar 2.35 *Convert to Symbol*

4. Ubah nama menjadi Karakter dan pilih *type* menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 2.36 *Convert to Symbol Karakter*

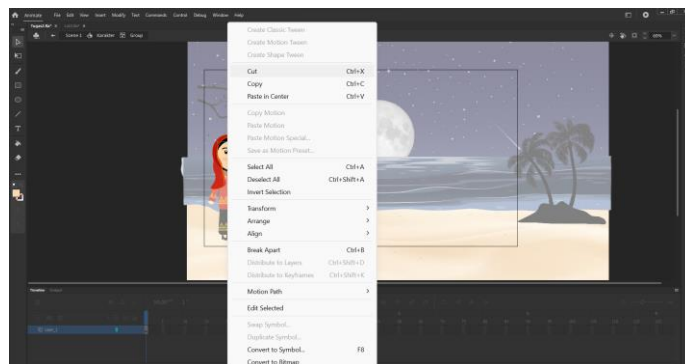


5. Untuk menganimasikan karakter, *double* klik karakter tersebut dan pisah perbagian badan karakter menjadi layer terpisah, sehingga 1 layer untuk 1 bagian badan.



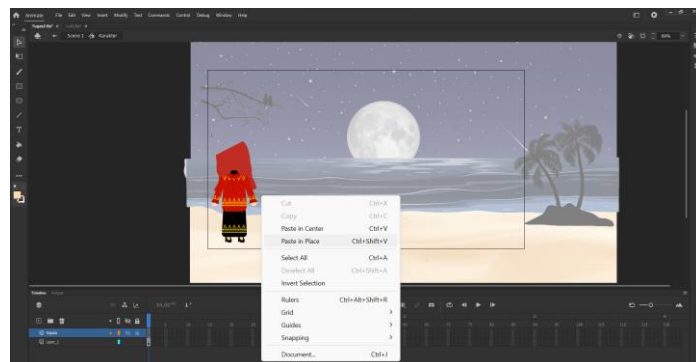
Gambar 2.37 Memisah Perbagian Badan Karakter

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



Gambar 2.38 Memisah Bagian Kepala

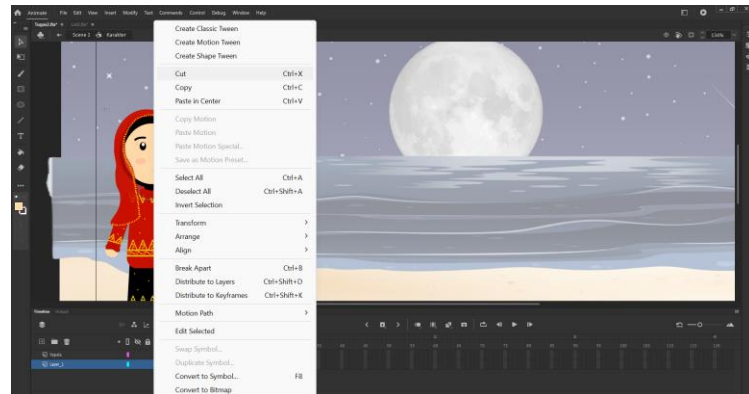
7. Buat *new layer* dan beri nama 'Kepala' untuk menampung objek gambar kepala. Klik kanan pilih *Paste in Place* atau dengan *shortcut* Ctrl+Shift+V.



Gambar 2.39 Copy Paste pada Layer Kepala

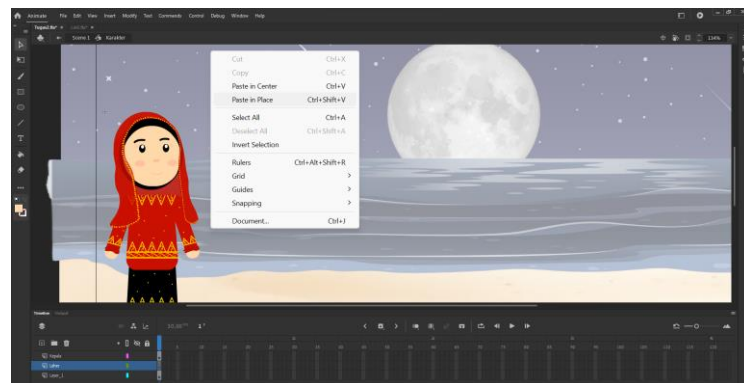


8. Lakukan *cut* di bagian leher.



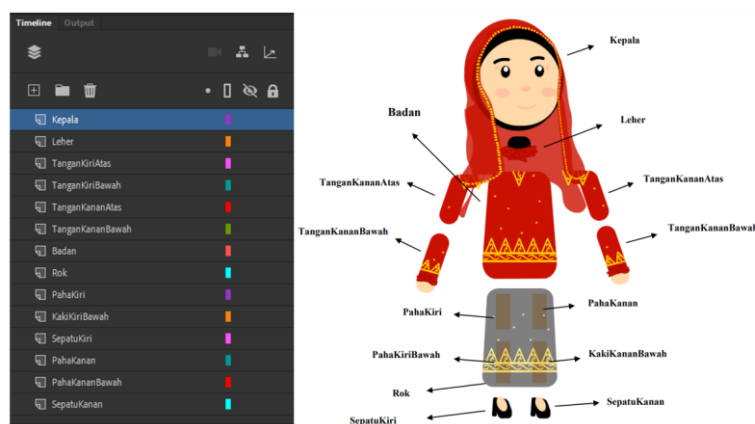
Gambar 2.40 Memisah Bagian Leher

9. Buat *new layer* dan beri nama 'Leher' untuk menampung objek gambar leher. *Paste* atau *shortcut* Ctrl+Shift+V pada layer 'Leher'.



Gambar 2.41 Copy Paste pada Layer Leher

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



Gambar 2.42 Bagian Tubuh Karakter

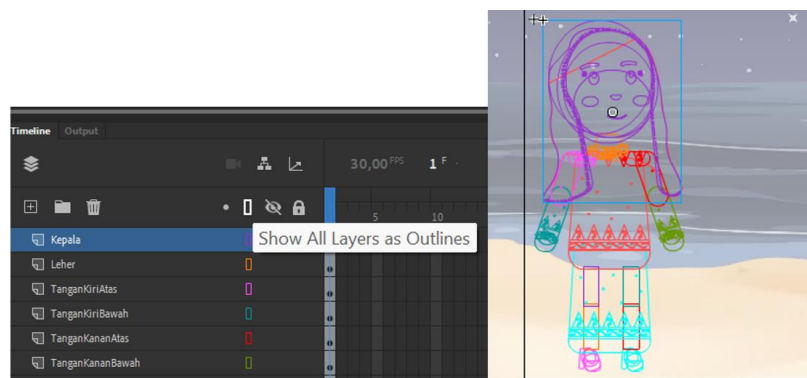


11. Klik kanan objek kepala, pilih *Convert to Symbol*, isikan nama dan ubah *Type* menjadi *Graphic*, klik OK. Lakukan hal yang sama ke bagian tubuh lainnya.



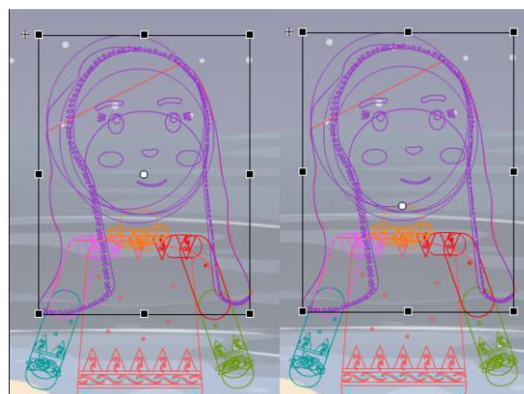
Gambar 2.43 *Convert to Symbol* Bagian Tubuh

12. 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 2.44 *Outline* Karakter

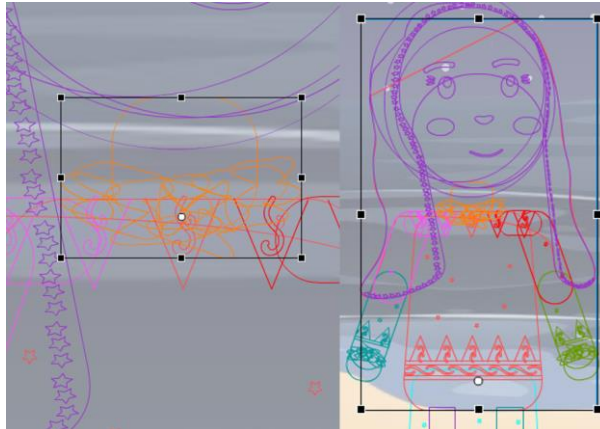
13. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool* (Q) di *keyboard* untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



Gambar 2.45 Titik Putar Kepala

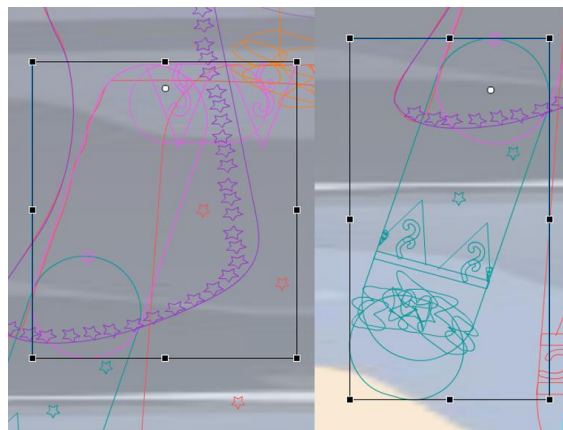


14. Titik putar leher dan badan.



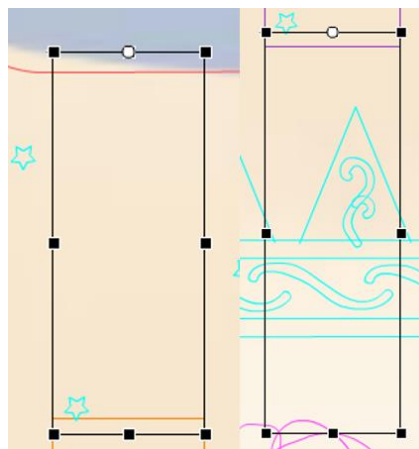
Gambar 2.46 Titik Putar Leher dan Badan

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



Gambar 2.47 Titik Putar TanganKiriAtas dan TanganKiriBawah

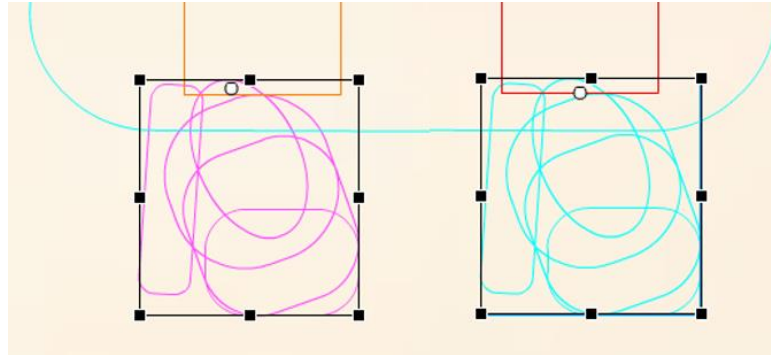
16. Titik putar PahaKiri dan KakiKiriBawah, begitupula untuk sisi kanan.



Gambar 2.48 Titik Putar PahaKiri dan KakiKiriBawah

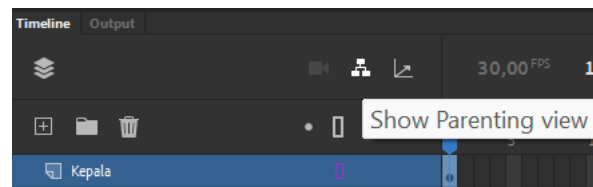


17. Titik putar SepatuKiri dan SepatuKanan.



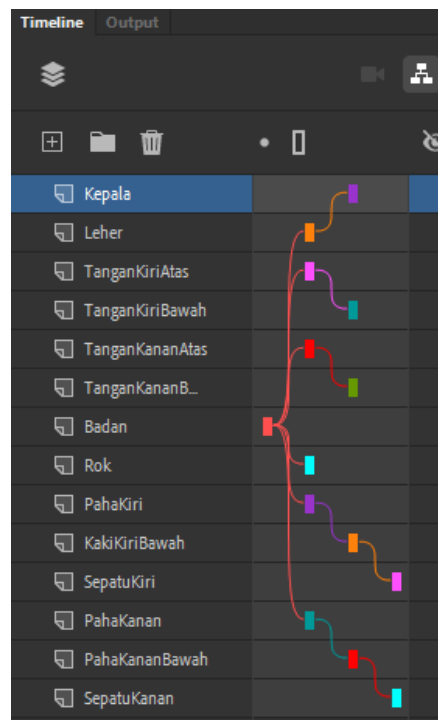
Gambar 2.49 Titik Putar SepatuKiri dan SepatuKanan

18. Klik *Show Parenting View*.



Gambar 2.50 *Show Parenting View*

19. 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 2.51 Menghubungkan Antar Layer

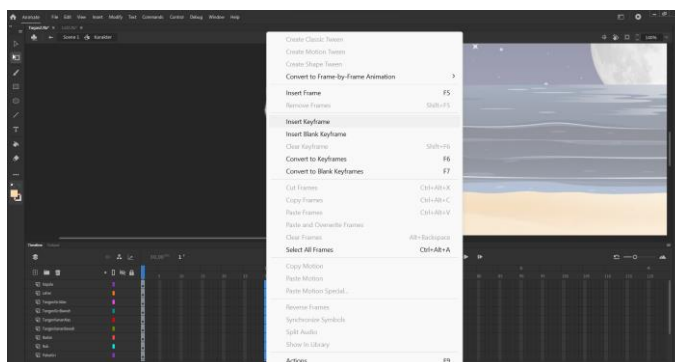


20. Ubah pose pada *frame* 1 di seluruh layer frame 1, gunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 2.52 Pose *Frame* 1

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



Gambar 2.53 *Insert Keyframe*

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



Gambar 2.54 Pose *Frame* 5

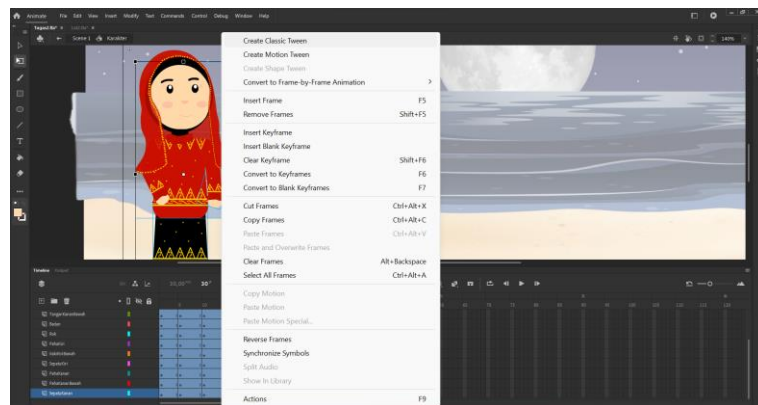


23. Lakukan hal yang sama pada *frame* 10, 15, 20 dan 25.



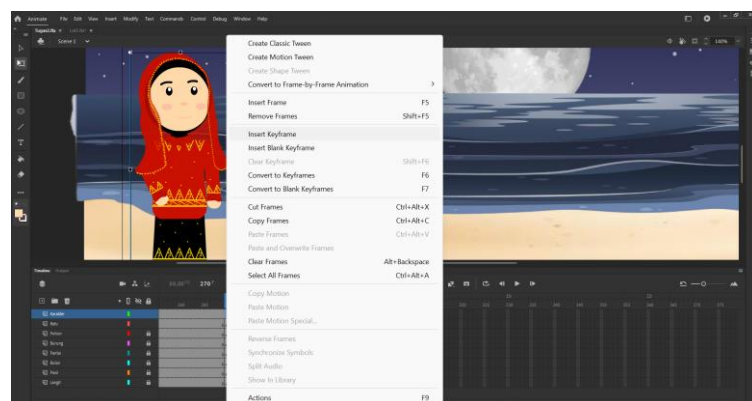
Gambar 2.55 Pose *Frame* 10, 15, 20 dan 25

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



Gambar 2.56 *Create Classic Tween*

25. Kembali ke *Scene* 1, kemudian klik kanan *frame* 270 pada layer 'Karakter' lalu pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2.57 *Insert Keyframe* Pada Layer Karakter

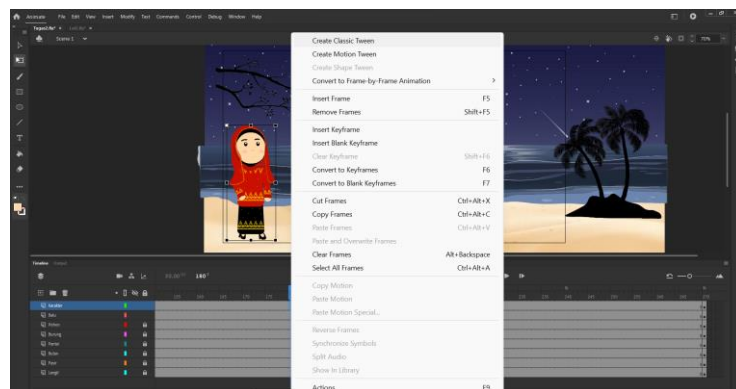


26. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 2.58 Mengubah Posisi Karakter

27. Klik kanan antara *frame* 1 sampai 270 di layer 'Karakter', kemudian pilih *Create Classic Tween*.



Gambar 2.59 *Create Classic Tween* Pada Layer Karakter

28. Tekan **Ctrl+Enter** untuk menampilkan hasil animasi.



Gambar 2.60 Hasil Tampilan Animasi

C. Link Github

https://github.com/saasyh/2118049_PRAK_ANIGAME