



TUGAS PERTEMUAN: 2

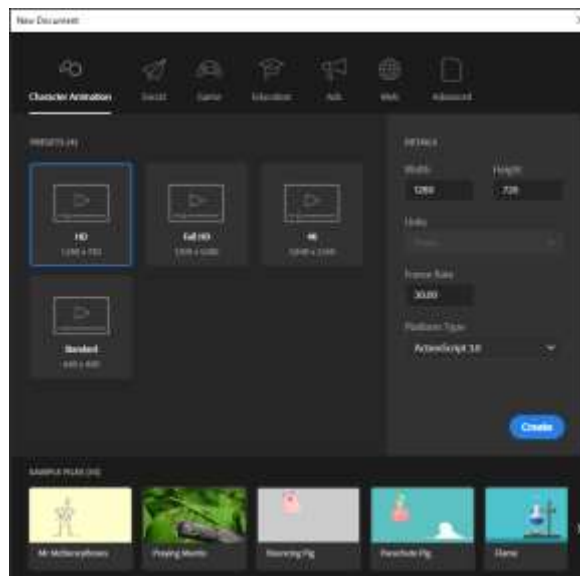
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118082
Nama	:	A.Prayoga Dwi Pratama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Muhammad Zainul Musyafa'
Baju Adat	:	Pakaian Adat NTT Suku Lio
Referensi	:	https://www.vecteezy.com/

1.1 Tugas 2 : Membuat Efek Background parallax dan karakter berjalan.

A. Camera Movement

1. Buka aplikasi Adobe Animate, lalu untuk membuat file baru klik menu file > new atau klik Ctrl + N.



Gambar 2.1 Membuat lembar kerja baru



2. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan



Gambar 2.2 Import Stage

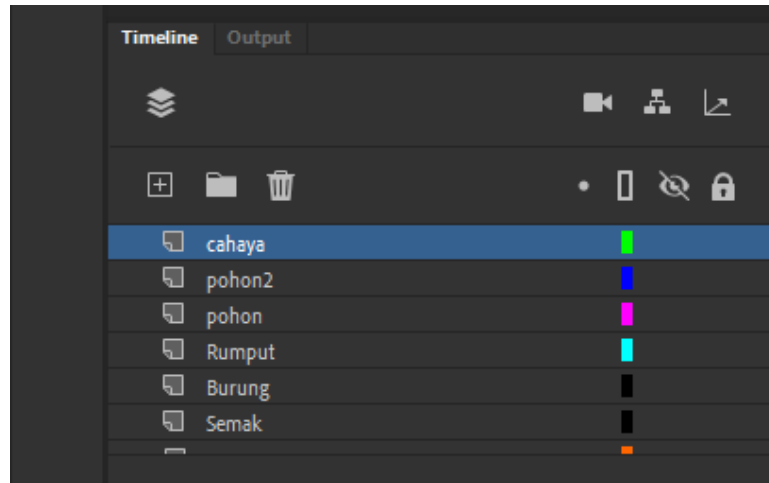
3. Kemudian Sesuaikan ukuran dengan ukuran frame menggunakan Free Transform Tool (Q). Saat menyesuaikan ukuran gambar tahan tombol Shift agar ukuran panjang dan lebar tetap sama



Gambar 2.3 Menyesuaikan ukuran

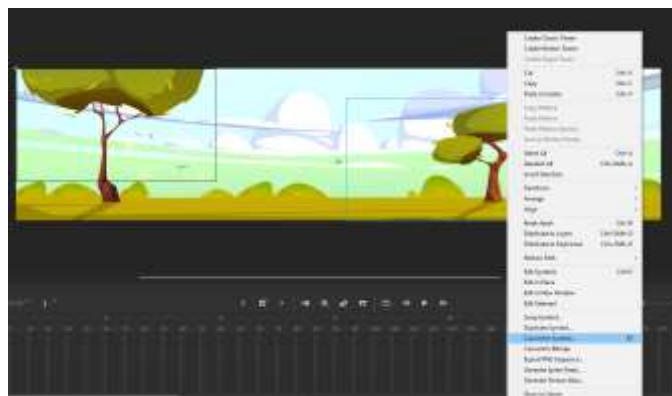


4. Setelah Rename semua layer



Gambar 2.4 Rename layer

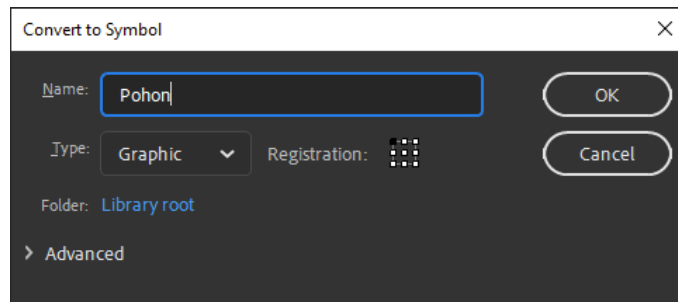
5. Selanjutnya Klik kanan 'Pohon' tersebut lalu pilih Convert to Symbol.



Gambar 2.5 *Convert to symbol*

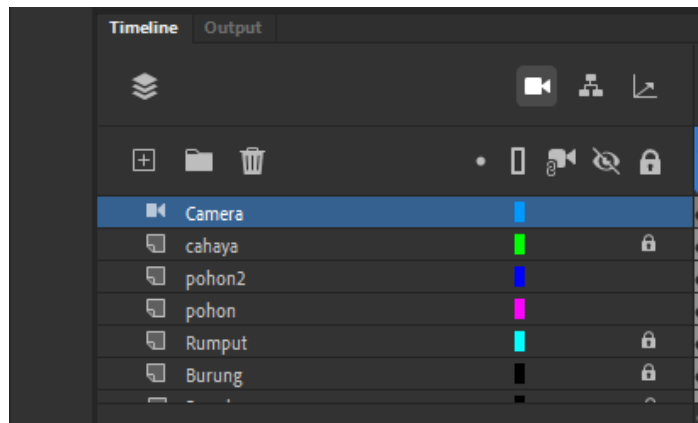


6. Kemudian Ganti namanya menjadi “Pohon” dan ganti Typenya menjadi Graphic, lalu klik OK.



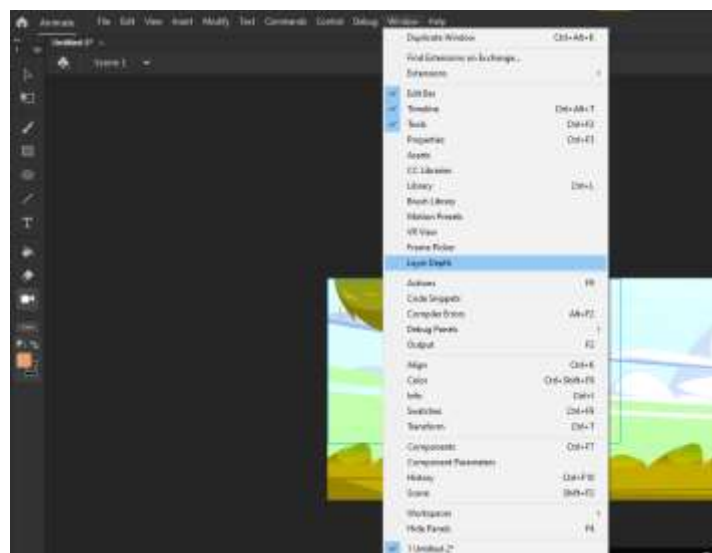
Gambar 2.6 Rename pohon

7. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.7 Klik kamera pada layer kamera

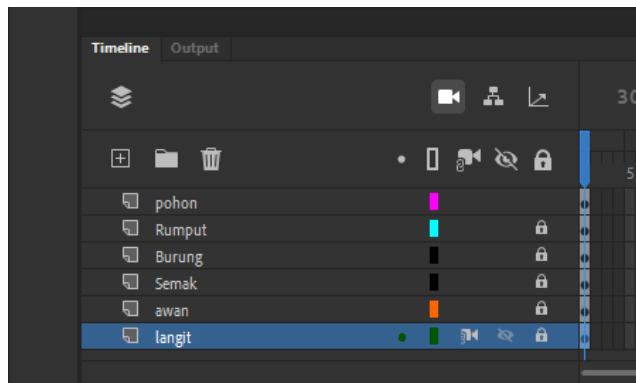
8. Kemudian Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth.



Gambar 2.8 membuat layer Depth

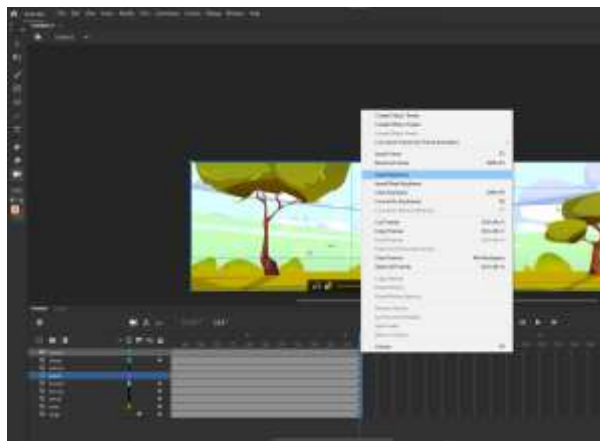


9. Kemudian Klik Attach pada layer 'Langit' agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.

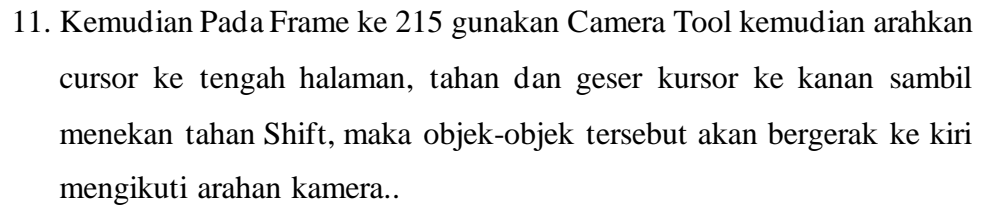


Gambar 2.9 Attach layer langit

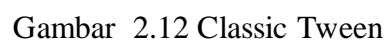
10. Setelah itu, tBlock frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe



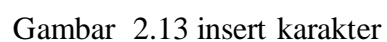
Gambar 2.10 *Insert Key Frame*



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



13. Setelah itu insert karakter



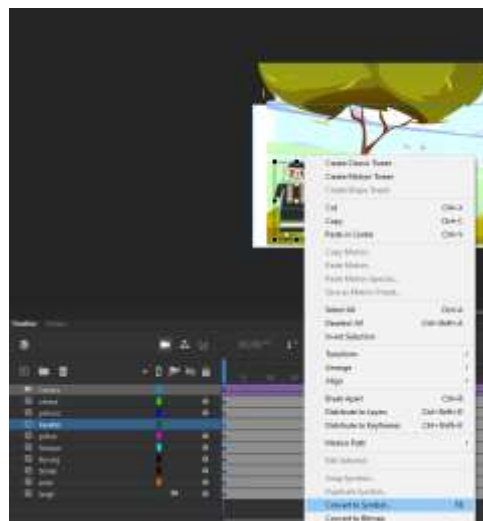


14. Kemudian Buka Layer Depth, dengan klik menu Windows > Layer Depth, ubah nilai Depth layer 'Karakter' dan sesuaikan ukuran karakter jika dirasa terlalu besar.



Gambar 2.14 *Layer depth karakter*

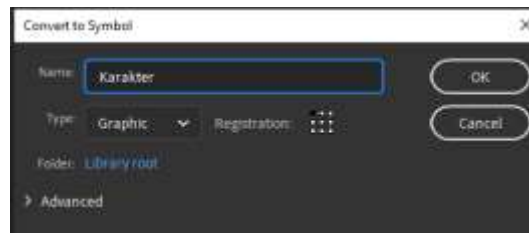
15. Setelah itu blok semua karakter > Convert to Symbol



Gambar 2.15 Convert to symbol karakter



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



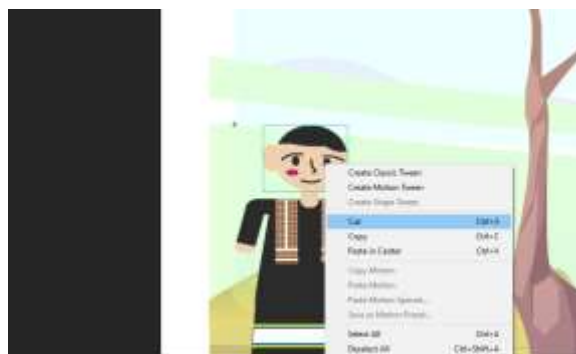
Gambar 2.16 Ubah nama Convert to symbol Karakter

17. Double Click karakter untuk memisahkan layer



Gambar 2.17 Double Click karakter

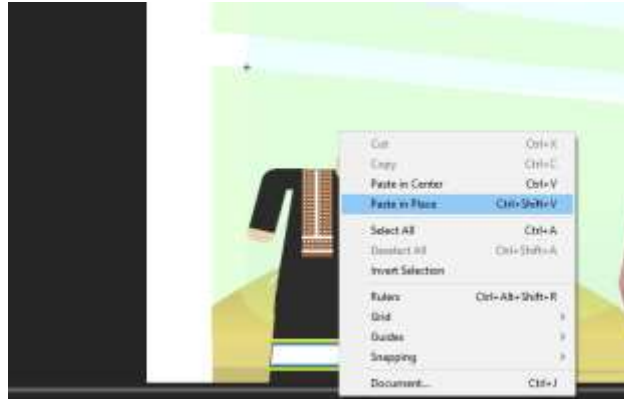
18. Klik kepala, klik kanan pilih cut atau bisa dengan shortcut Ctrl+X.



Gambar 2.18 Cut Bagian kepala

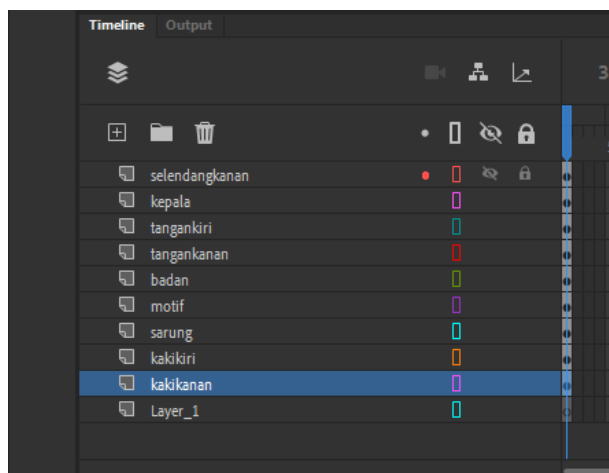


19. Buat new layer, beri nama 'Kepala dan Paste in Place (Ctrl+Shift+V) untuk menampung objek gambar dari kepala lakukan ke semua Bagian karakter.



Gambar 2.19 Paste in Place

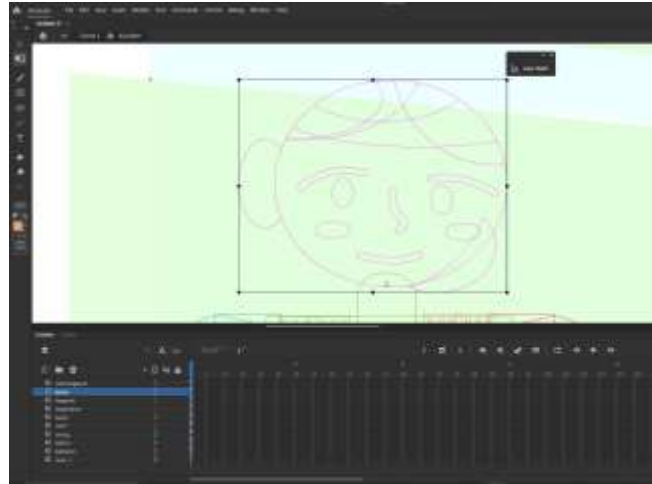
20. Setelah itu Klik Show All Layers as Outline di sebelah icon mata, agar karakter terlihat garis tepi saja, ini bertujuan untuk memudahkan menggeser titik perputaran ke tempat yang seharusnya.



Gambar 2.20 Klik *Show all layers as Outline*

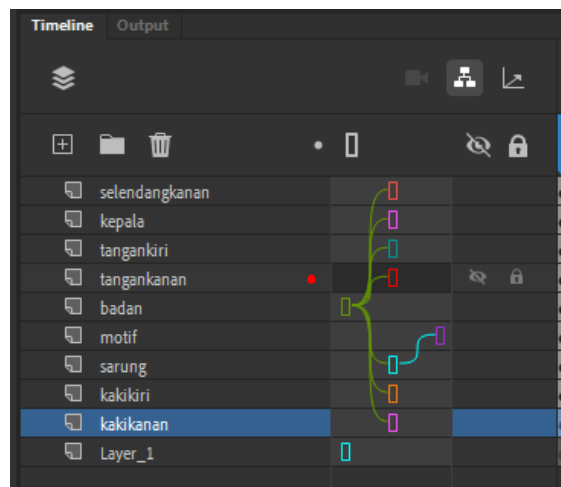


21. Setelah itu Klik objek kepala, tekan Free Transform Tool(Q) di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala



Gambar 2.21 Penempatan Titik

22. Klik Show Parenting dan 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 2.22 Show Parenting

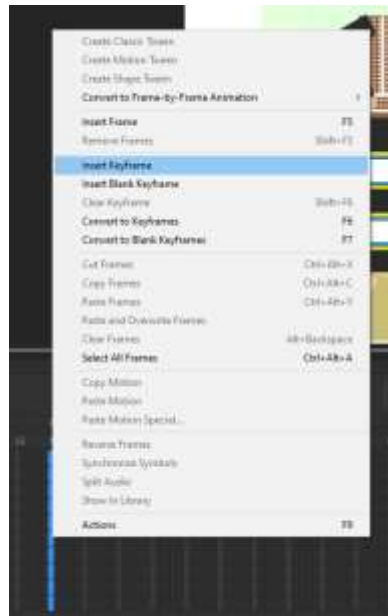


23. Ubah Posisi sehingga karakter menyerupai manusia sedang berjalan



Gambar 2.23 Memposisikan gerak karakter

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



Gambar 2.24 Insert Keyframe pada semua layer ke frame 30

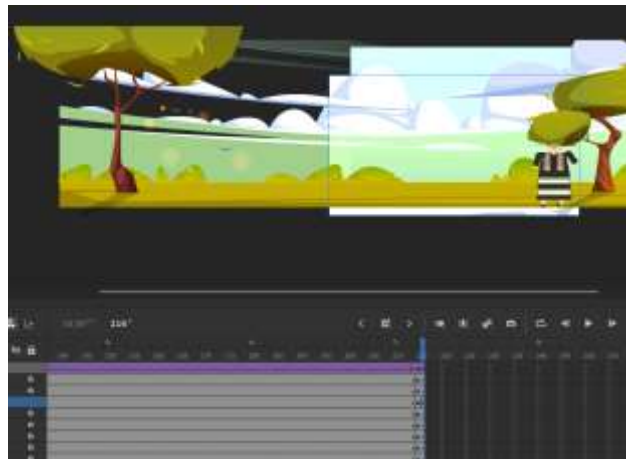


25. Blok semua frame di semua layer tersebut. Kemudian klik kanan, dan pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.25 Blok karakter kemudian *Create Classic Tween*

26. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'karakter' kemudian pilih Insert Keyframe lalu geser karakter ke kanan



Gambar 2.26 insert key frame lalu geser karakter ke kanan

27. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.27 hasil animasi berjalan