



TUGAS PERTEMUAN: 2

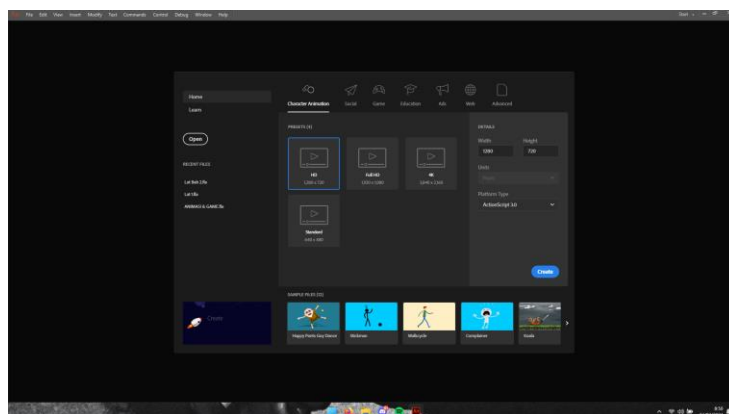
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

| | | |
|--------------------|---|---|
| NIM | : | 2118048 |
| Nama | : | Muhammad Krisna Audy Arwishak |
| Kelas | : | B |
| Asisten Lab | : | Difa Fisabilillah (2118052) |
| Baju Adat | : | Pakaian Adat Wdihan Kadiri – Jawa Timur |
| Referensi | : | https://surabaya.kompas.com/read/2023/04/01/050000378/mengenal-wdihan-kadiri-dan-ken-kadiri-pakaian-khas-kediri-yang-digunakan?page=all |

2.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

A. Membuat Dokumen Baru

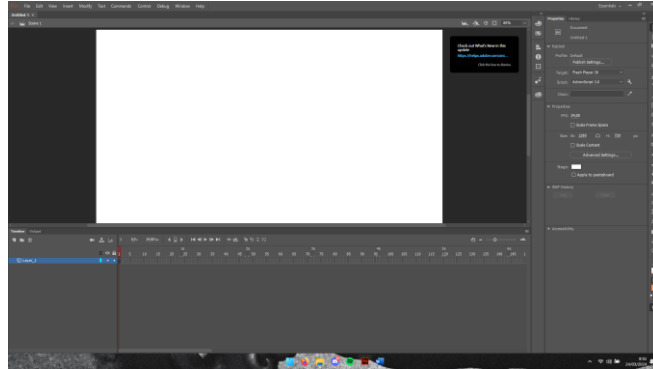
1. Buka Adobe Animate. Pilih preset HD lalu klik Create.



Gambar 1.1 Tampilan Create Document



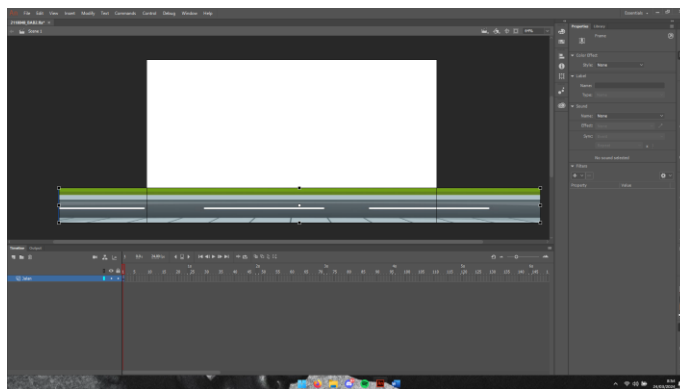
2. Setelah itu, dokumen baru akan terbuka dan siap untuk membuat animasi



Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru

B. Camera Movement

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar bernama 'jalan.jpg' lalu klik open. Sesuaikan jalan. Lalu ubah nama layer menjadi jalan, lalu kunci layer



Gambar 1.3 Tampilan Import Jalan

2. Selanjutnya import gambar Pantai seperti import background Pantai. Sesuaikan gambar Pantai



Gambar 1.4 Tampilan Import Pantai



3. Selanjutnya import gambar Batu seperti import background Pantai.
Sesuaikan gambar Batu



Gambar 1.5 Tampilan Import Batu

4. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Bola Pantai import gambar Bola Pantai seperti import background Pantai. Sesuaikan gambar Bola Pantai



Gambar 1.6 Tampilan Import Bola Pantai

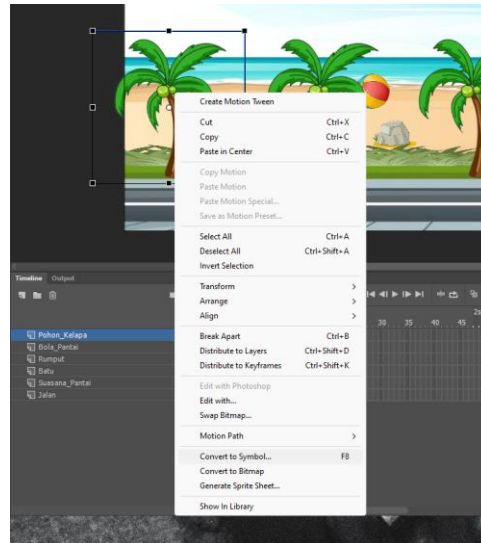
5. Selanjutnya import gambar Pohon seperti import background Pantai.
Sesuaikan gambar Pantai



Gambar 1.7 Tampilan Import Pohon

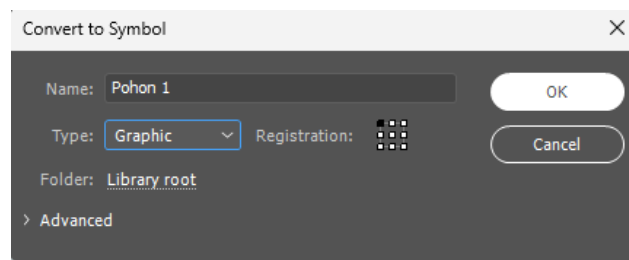


- Selanjutnya klik kanan pada Pohon, lalu klik Convert to Symbol



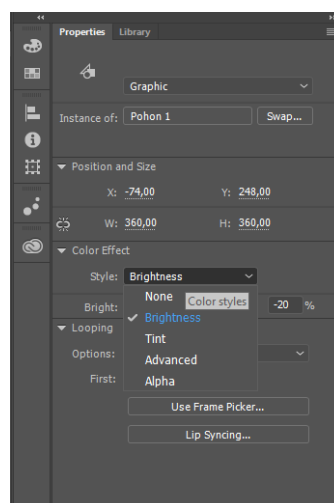
Gambar 1.8 Tampilan Convert to Symbol

- Ubah nama menjadi Pohon dan ubah type menjadi Graphic



Gambar 1.9 Tampilan Dialog Convert to Symbol

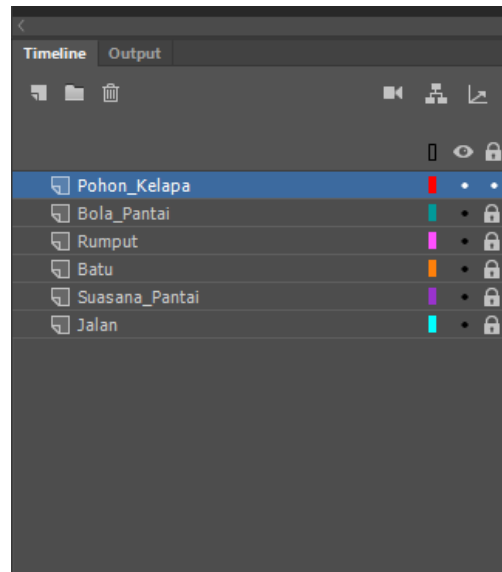
- Klik gambar pohon, pergi ke Properties, cari Color Effect dan ubah di bagian Style menjadi Brightness, ubah nilai Bright ke -20%



Gambar 1.10 Tampilan Ubah Brightness

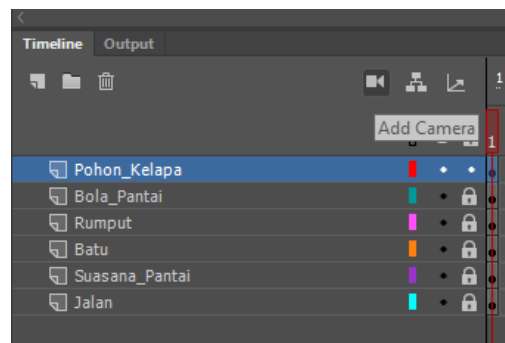


9. Kunci semua layer kecuali layer Pohon Kelapa



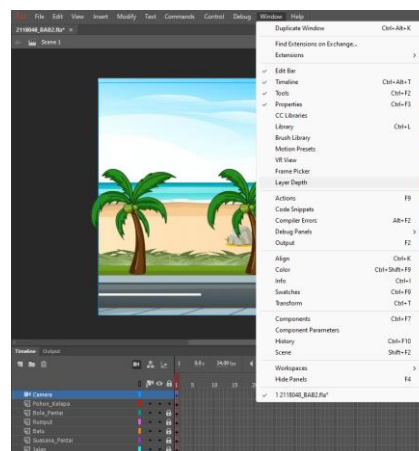
Gambar 1.11 Tampilan Kunci Layer

10. Klik Add Camera, maka layer Camera akan muncul diatas sendiri



Gambar 1.12 Tampilan Tambah Camera

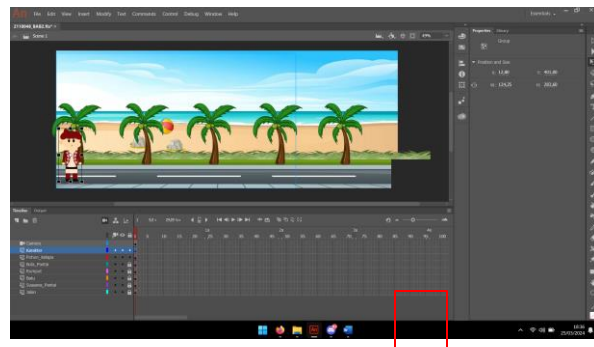
11. Klik Window pada menu bar, lalu pilih Layer Depth



Gambar 1.13 Tampilan Buka Layer Depth

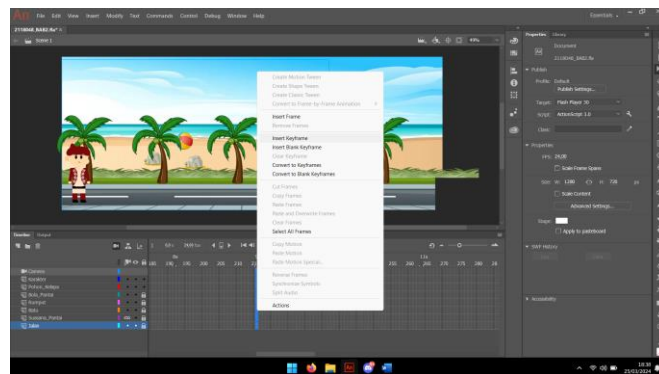


12. Klik Attach pada layer Pantai seperti pada gambar, ini memungkinkan agar layer Pantai tetap berada di tempat saat kamera digunakan.



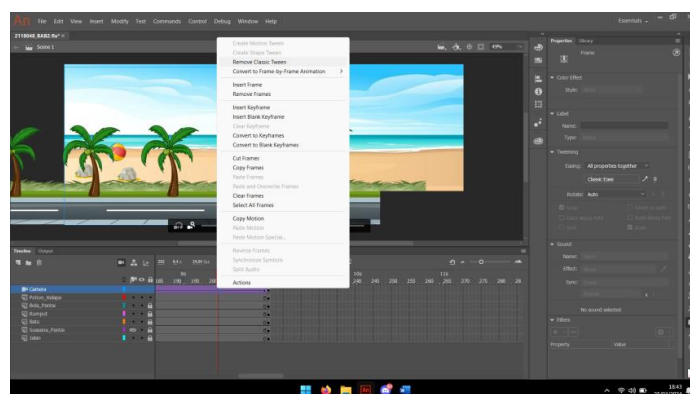
Gambar 1.14 Tampilan Attach Layer

13. Block frame pada semua layer pada frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.15 Tampilan Insert Keyframe

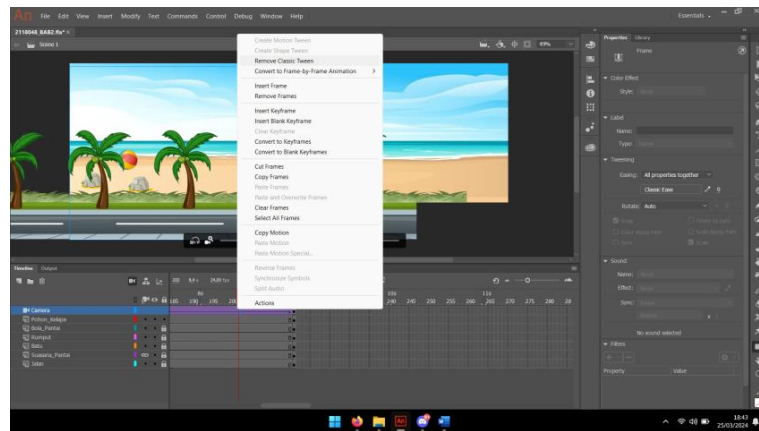
14. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek akan bergeser ke kiri.



Gambar 1.16 Tampilan Mengatur Camera



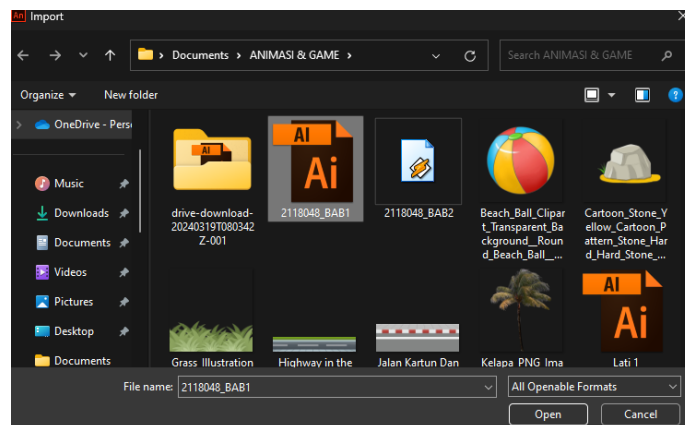
15. Klik diantara frame 1 – 215 pada layer Camera, klik kanan kemudian klik Create Classic Tween.



Gambar 1.17 Tampilan Create Classic Tween

C. Layer Parenting

1. Import file karakter dengan cara klik file, pilih import lalu import to stage dan pilih file AI karakter



Gambar 1.18 Tampilan Import Karakter

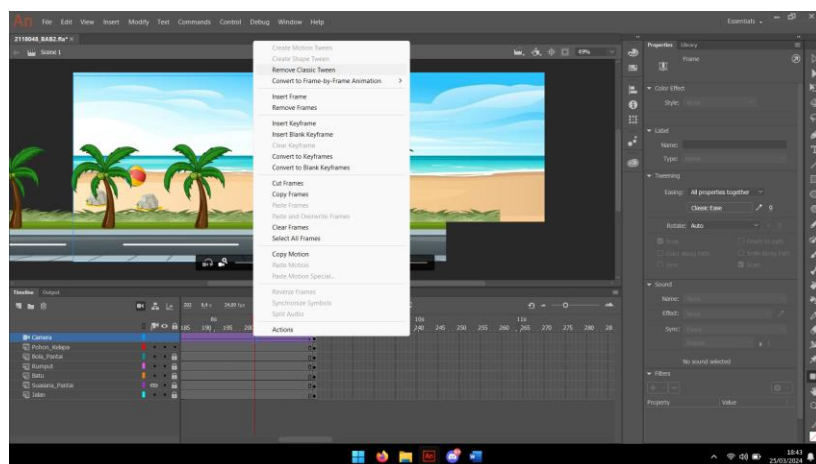


2. Lalu akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



Gambar 1.19 Tampilan Dialog Import

3. Pada frame 1 layer Karakter, klik kanan karakter lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.20 Tampilan Convert to Symbol

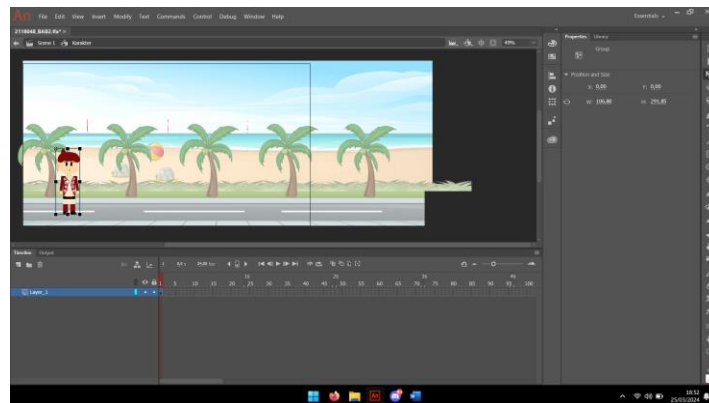


4. Lalu ubah nama menjadi Karakter



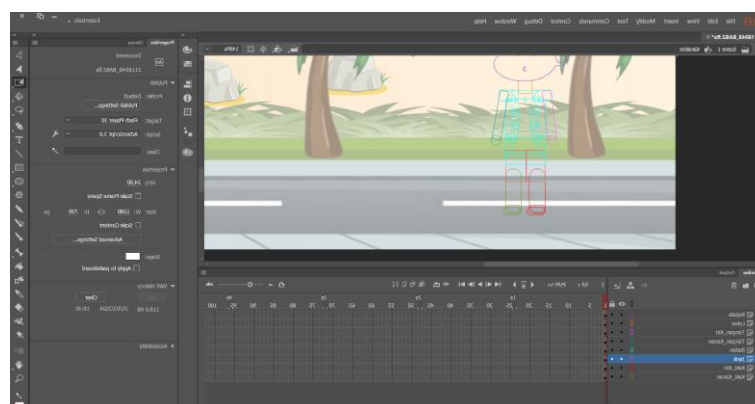
Gambar 1.21 Tampilan Dialog Convert to Symbol

5. Double klik pada karakter, lalu kita akan memisahkan setiap anggota badan menjadi satu layer per anggota



Gambar 1.22 Tampilan Scene Karakter

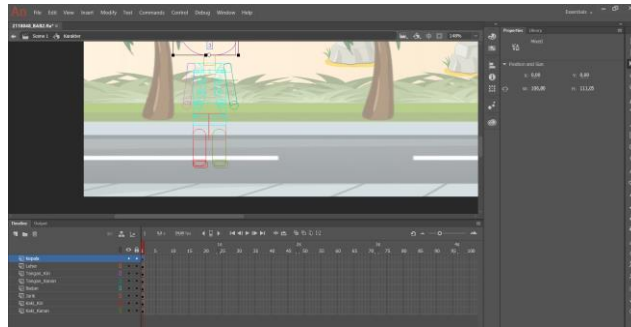
6. Klik Show All Layers as Outline, agar mudah menggeser titik yang diperlukan



Gambar 1.23 Tampilan Show All Layer as Line

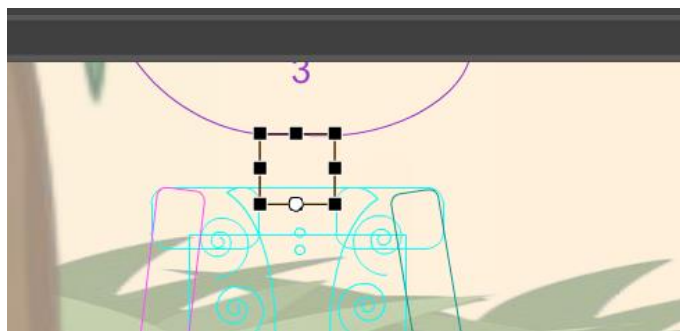


7. Lalu klik pada Kepala, geser titik putar kepala seperti gambar



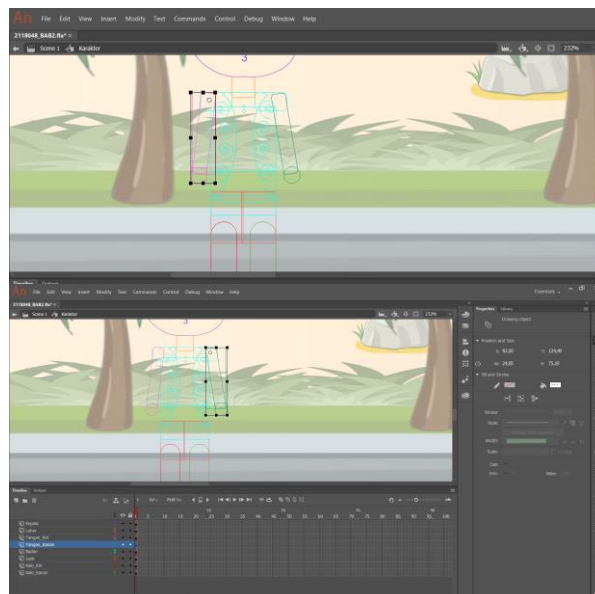
Gambar 1.24 Tampilan Titik Putar Kepala

8. Lalu klik pada Leher, geser titik putar leher seperti gambar



Gambar 1.25 Tampilan Titik Putar Leher

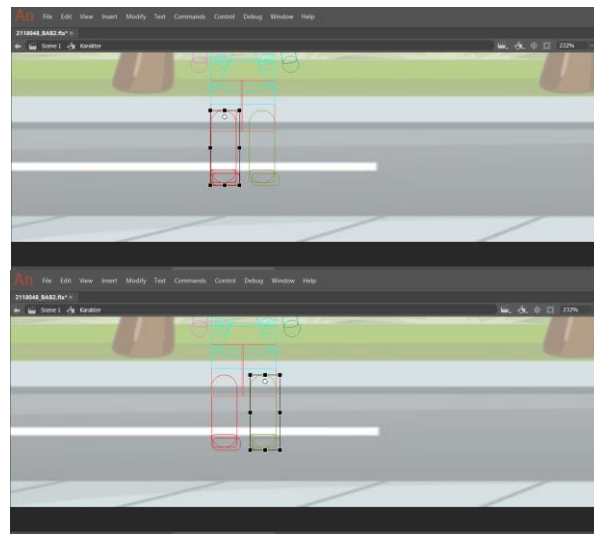
9. Lalu klik pada Tangan Kiri dan Kanan, geser titik putar tangan kanan dan kiri seperti gambar



Gambar 1.26 Tampilan Titik Putar Tangan

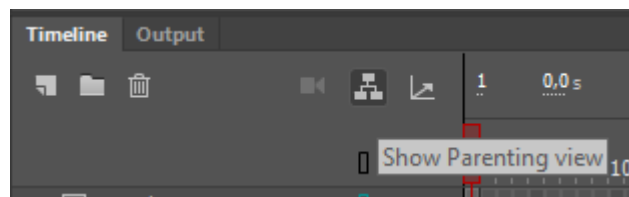


10. Lalu klik pada Kaki Kiri dan Kanan, geser titik putar kaki kanan dan kiri seperti gambar



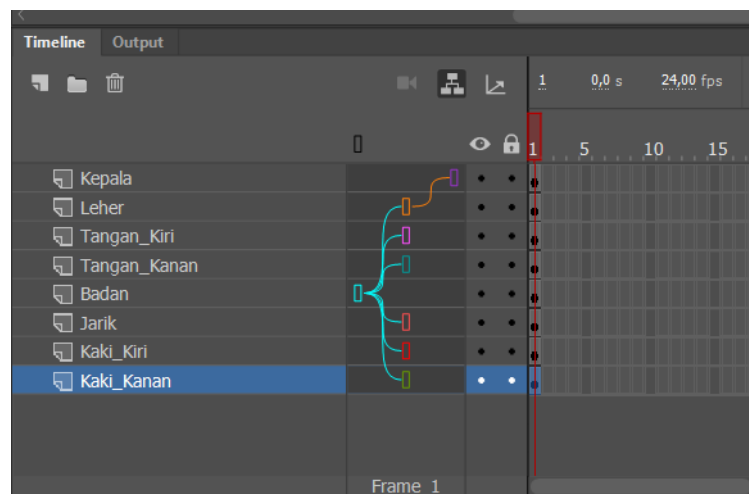
Gambar 1.27 Tampilan Titik Putar Kaki

11. Klik Show Parenting View



Gambar 1.28 Tampilan Show Parenting View

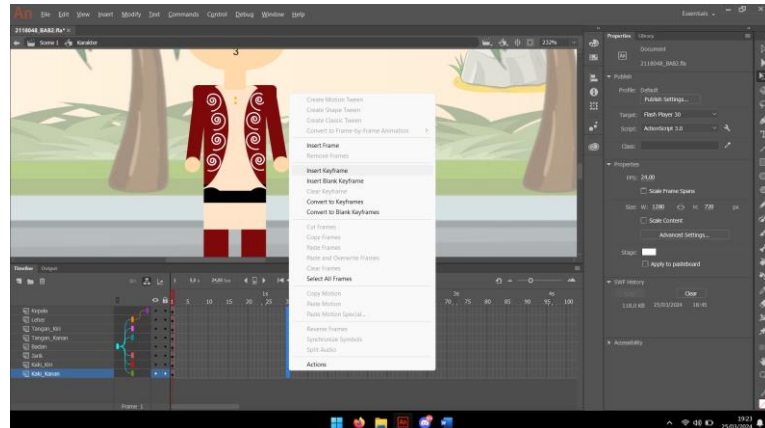
12. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1.29 Tampilan Sambungan Layer

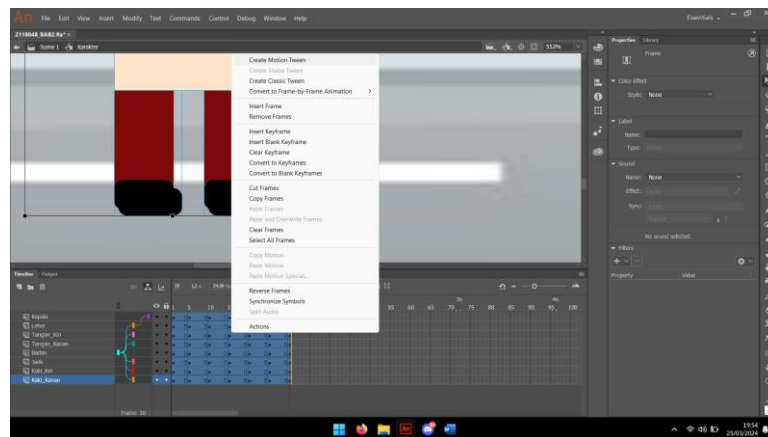


13. Blok semua layer pada frame 30, klik kanan dan klik Insert Keyframe



Gambar 1.30 Tampilan Add Keyframe

14. Blok semua layer pada frame 5, lalu klik kanan dan insert keyframe. Setelah itu gerakkan karakter. Begitu juga dengan frame 10, 15, dan 25



Gambar 1.31 Tampilan Gerakkan Karakter

15. Maka Hasilnya akan seperti ini



Gambar 1.32 Tampilan Create Classic Tween



D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/AudyArwishak/2118048_PRAK_ANIGAME