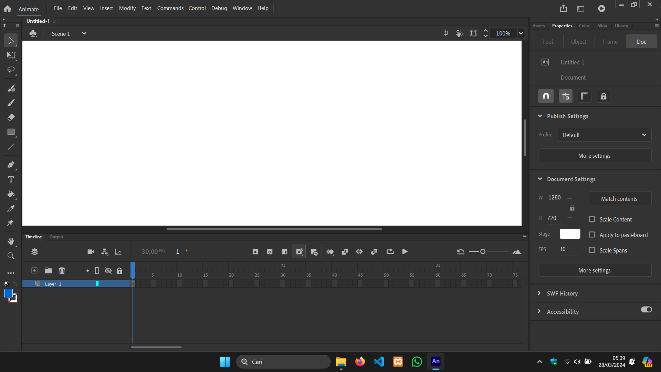
# 2 MEMBUAT ANIMASI

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIM** | : | 2118145 |
| **Nama** | : | Esa Arya Mahardika |
| **Kelas** | : | D |
| **Asisten Lab** | : | 2118004 - Bagas Anardi Surya W. |
| **Baju Adat** | : | Banjar Babaju Kubaya Panjang |
| **Referensi** | : | https://berita.99.co/wp-content/uploads/2023/08/banjar-babaju-kubaya-panjang.jpg |

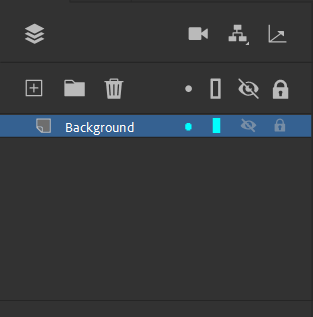
## Tugas 2: Membuat Animasi dari Karakter

1. **Camera Movement**
2. Buka aplikasi Adobe Animate dan buat proyek baru



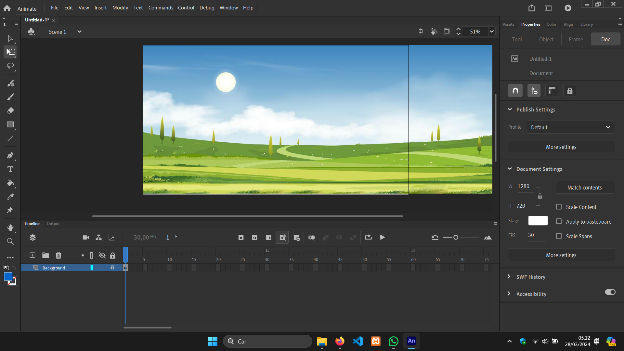
### 2.1 Halaman Kerja Adobe Animate

1. Buat *layer* ‘Background’



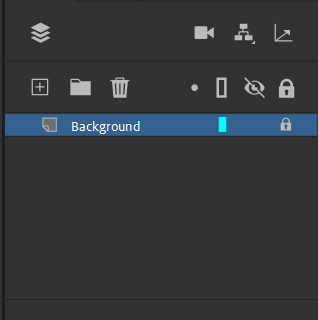
### 2.2 Membuat *layer* ‘Background’

1. *Import* gambar untuk latar belakang dengan menekan Ctrl+R



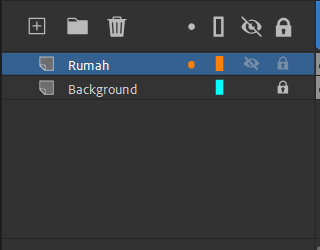
### 2.3 Hasil *import* gambar latar belakang

1. Kunci *layer* ‘Background’setelah *import* gambar



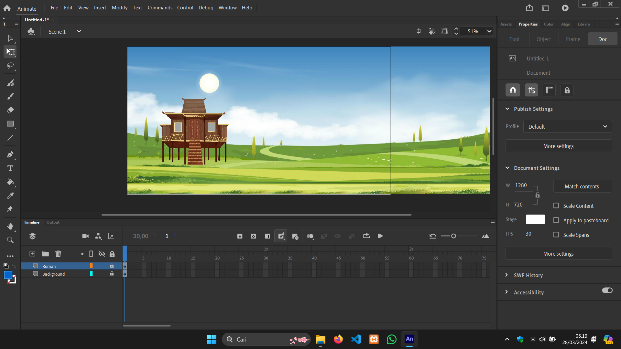
### 2.4 Mengunci *layer* ‘Background’

1. Buat *layer* ‘Rumah’



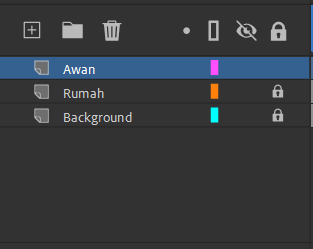
### 2.5 Membuat layer ‘Rumah’

1. *Import* gambar untuk rumah dengan menekan Ctrl+R



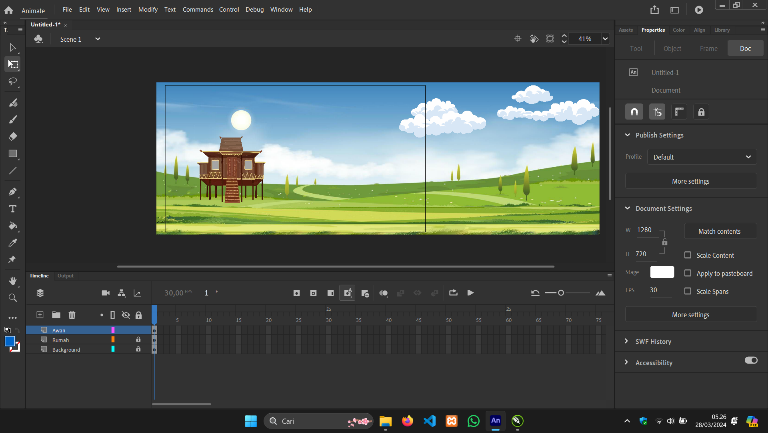
### 2.6 Hasil *import* gambar rumah

1. Buat layer ‘Awan’



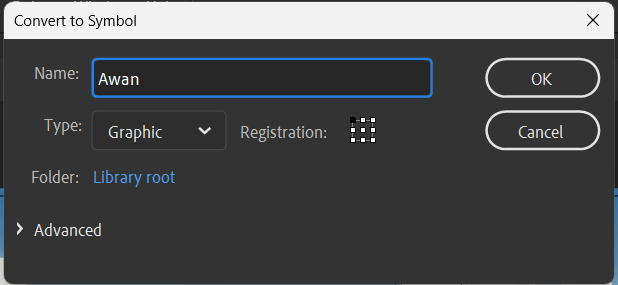
### 2.7 Membuat Layer ‘Awan’

1. *Import* gambar untuk latar belakang dengan menekan Ctrl+R



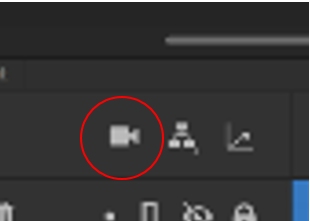
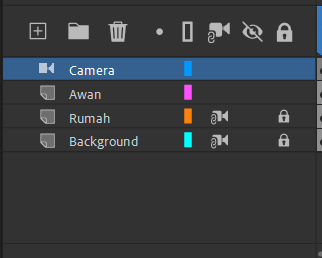
### 2.8 Hasil *import* gambar awan

1. Konversi gambar awan ke simbol



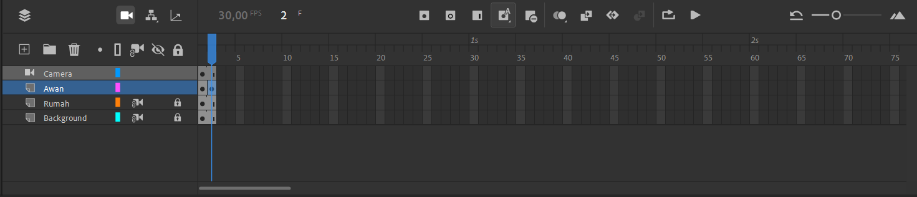
### 2.9 Konversi gambar awan ke simbol

1. Tambahkan kamera dengan menekan logo kamera



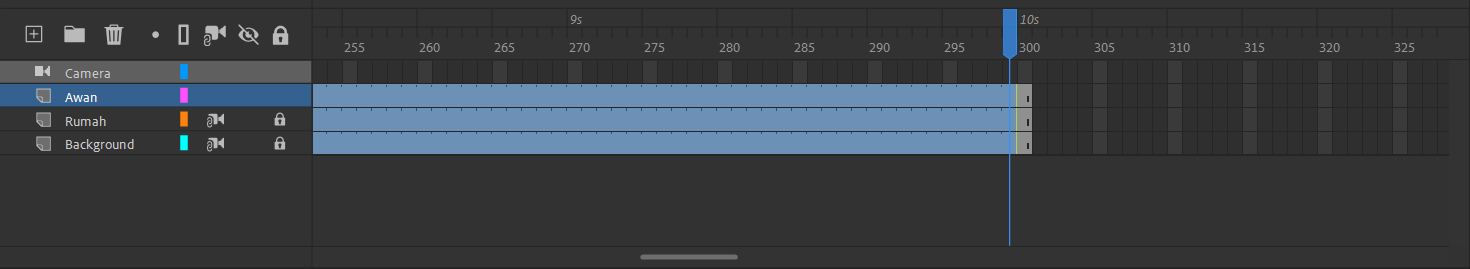
### 2.10 Hasil Menggambar Kaki dengan Pen Tool

1. Tambahkan *keyframe* pada semua *layer*



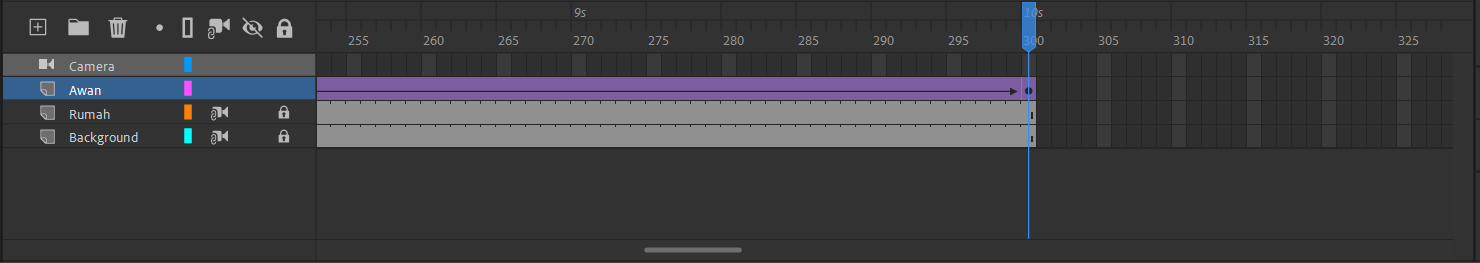
### 2.11 Menambahkan *keyframe* ke semua *frame*

1. Tambahkan *frame* hingga frame ke-300



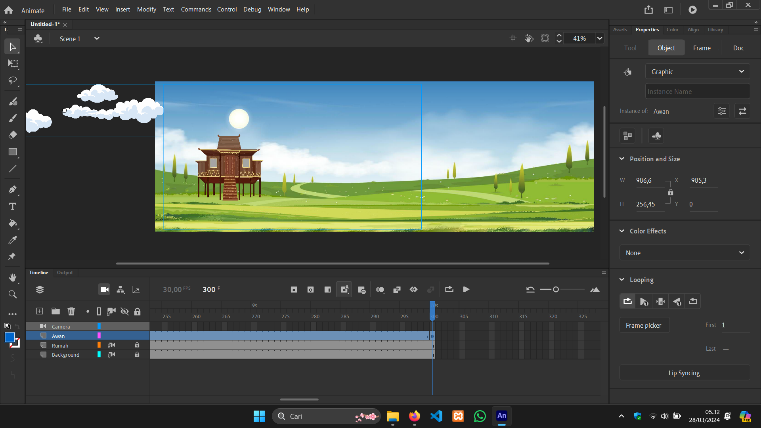
### 2.12 Menambahkan *frame* selama 10 detik

1. Buat *classic tween* pada layer ‘Awan’



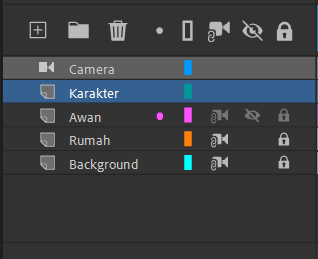
### 2.13 Menambahkan *classic tween* di layer ‘Awan’

1. Geser awan ke kanan pada frame ke-300



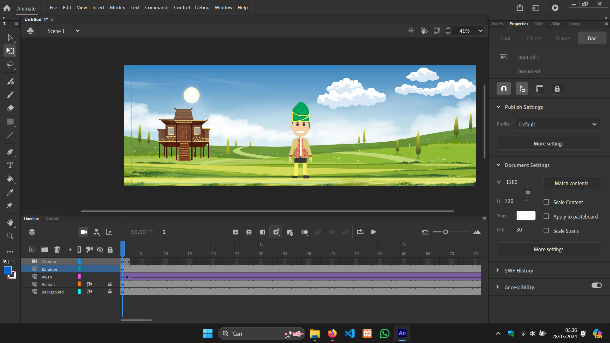
### 2.14 Menggeser gambar awan

1. **Layer Parenting**
2. Buat layer ‘Karakter’



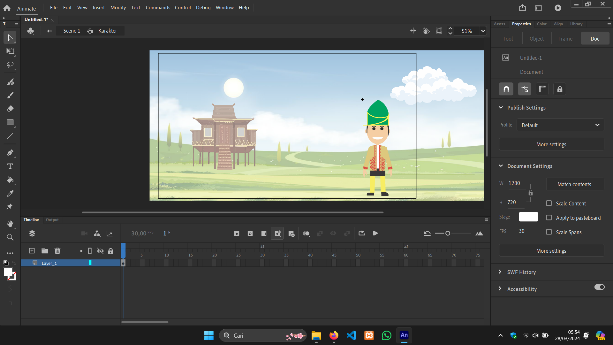
### 2.15 Membuat Layer ‘Karakter’

1. Import *file* Adobe Illustrator yang dibuat sebelumnya dengan Ctrl+r



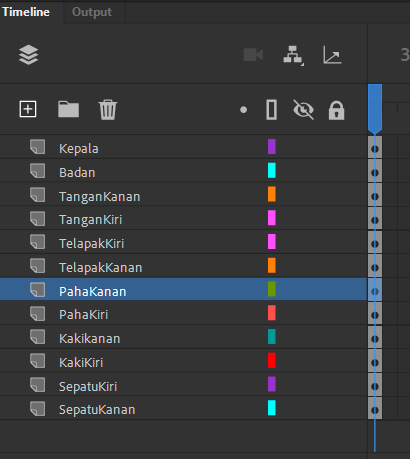
### 2.16 Hasil *import* gambar karakter

1. Atur posisinya, konversi ke simbol, dan klik 2x pada gambar karakter



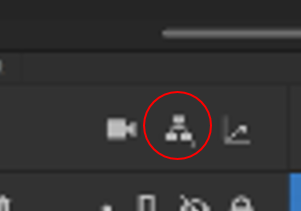
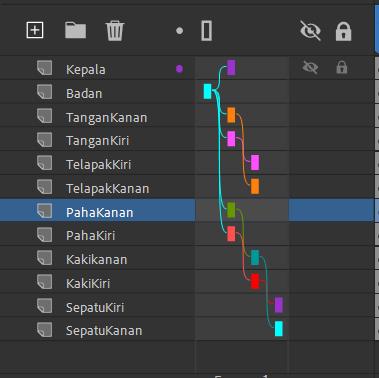
### 2.17 Masuk pada gambar karakter

1. Pisah semua bagian karakter ke dalam layer seperti di bawah ini



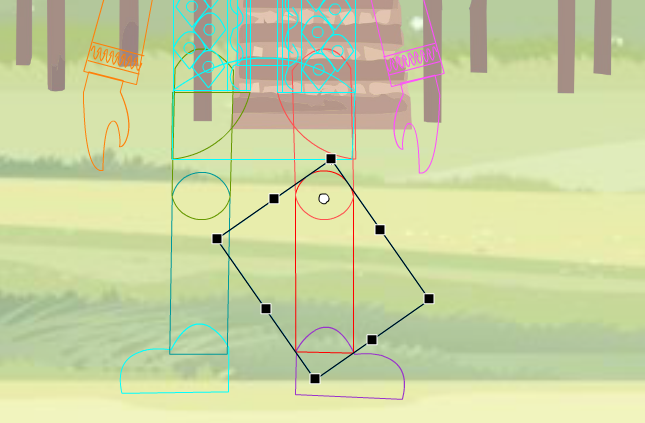
### 2.18 Memisah bagian karakter

1. Aktifkan *parenting view* dan hubungkan antar *layer* seperti di bawah ini



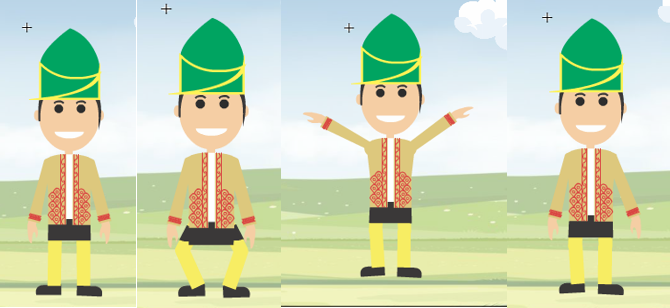
### 2.19 Menghubungkan antar *layer* dengan *parenting view*

1. Atur seluruh pusat bagian karakter untuk membuat sendi seperti ini



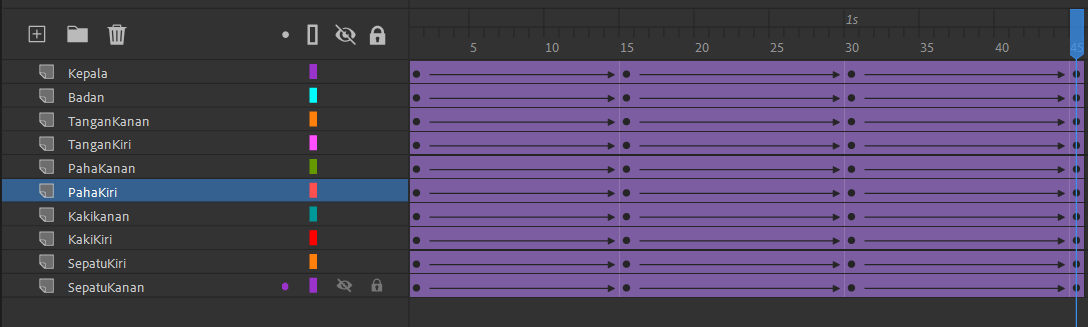
### 2.20 Mengatur sendi bagian karakter

1. Atur pose karakter pada frame 1, 15. 30, dan 45



### 2.21 Pose karakter di frame 1, 15, 30, dan 45

1. Seleksi seluruh frame dan buat classic tween



### 2.22 Membuat classic tween seluruh frame

1. Jalankan dengan Ctrl+Enter



### 2.23 Hasil animasi

1. **Link Github Pengumpulan**

https://github.com/EsaAryaMahardika/PraktikumAnimasiGame/tree/main/Pertemuan%202