



TUGAS PERTEMUAN: 2

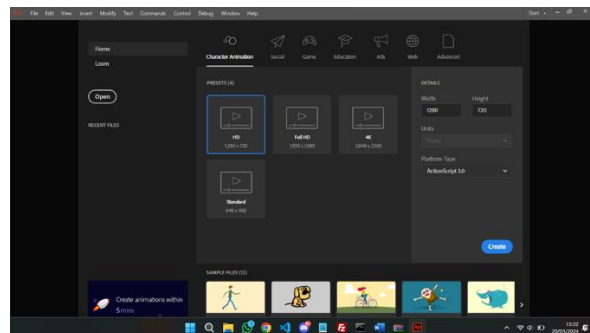
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118069
Nama	:	Michael Kevin Adinata
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Kain Rumpit (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i0.wp.com/www.romadecade.org/wp-content/uploads/2021/11/Gambar-Baju-Kain-Rumpit-Papua-Barat.jpg?w=765&ssl=1

1.1 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

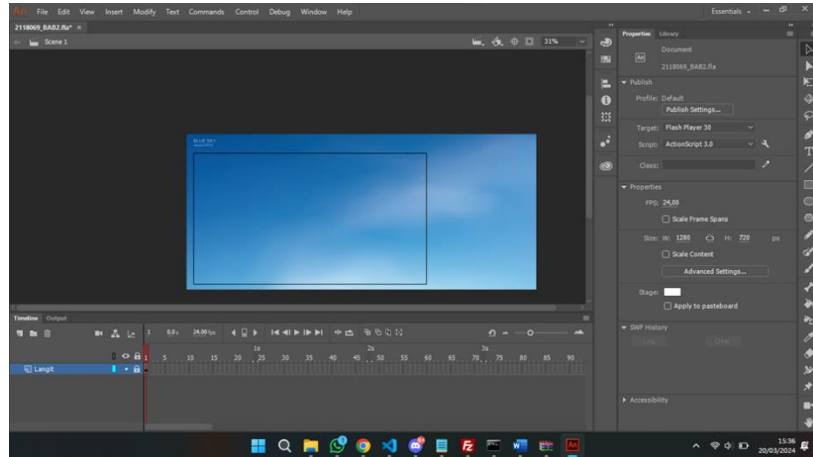


Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru



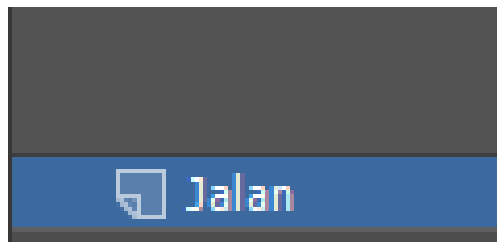
B. Camera Movement

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



Gambar 1.3 Tampilan Import Background

2. Selanjutnya buat layer baru bernama Jalan.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Layer

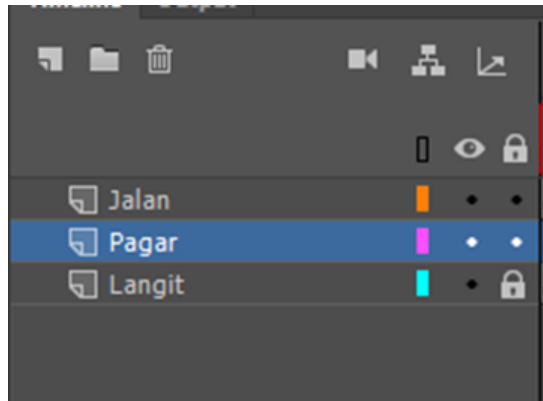
3. Selanjutnya import gambar Jalan seperti import background langit. Sesuaikan gambar jalan



Gambar 1.5 Tampilan Import Jalan

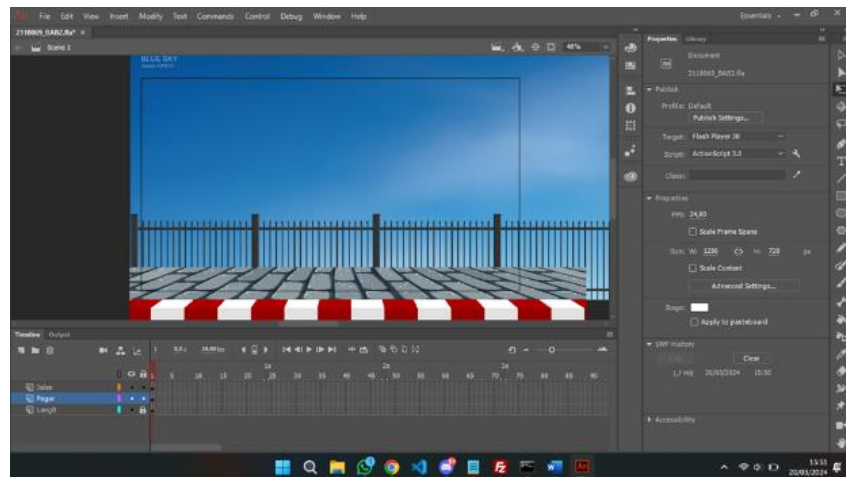


- Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Pagar



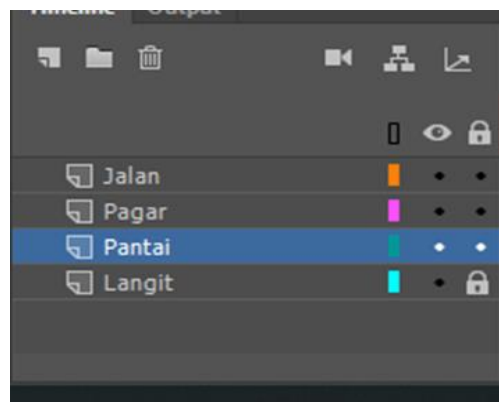
Gambar 1.6 Tampilan Membuat Layer

- Selanjutnya import gambar Pagar seperti import background langit. Sesuaikan gambar pagar



Gambar 1.7 Tampilan Import Pagar

- Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Pantai



Gambar 1.8 Tampilan Membuat Layer

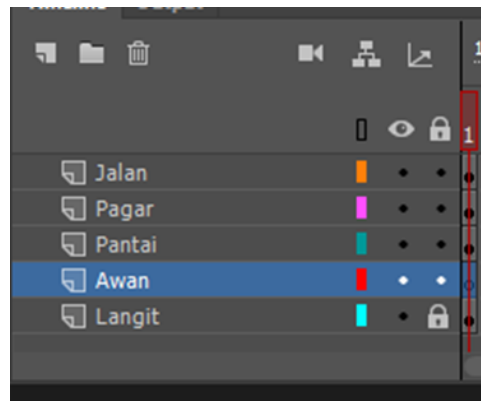


7. Selanjutnya import gambar Pantai seperti import background langit.
Sesuaikan gambar pantai



Gambar 1.9 Tampilan Import Pantai

8. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Awan



Gambar 1.10 Tampilan Membuat Layer

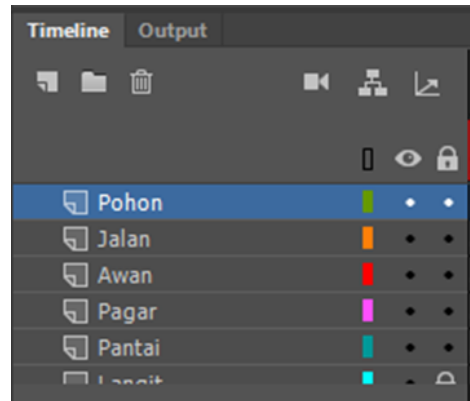
9. Selanjutnya import gambar Awan seperti import background langit.
Sesuaikan gambar awan



Gambar 1.11 Tampilan Import Awan



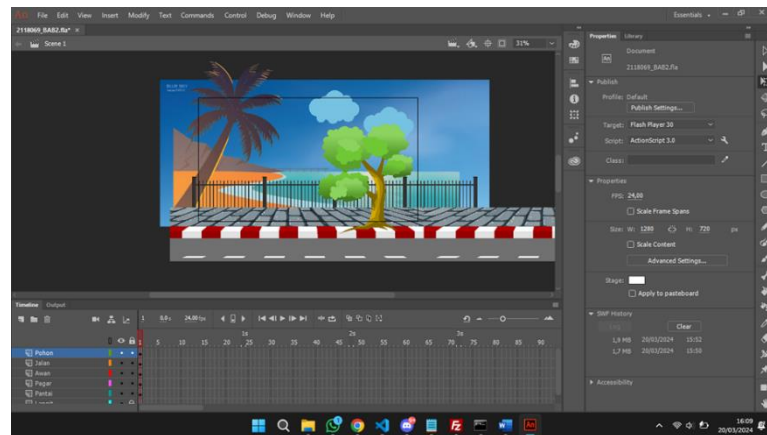
10. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Pohon



Gambar 1.12 Tampilan Membuat Layer

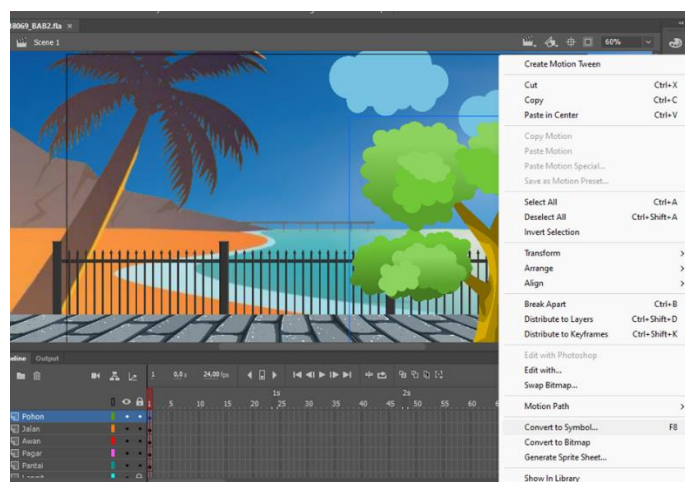
11. Selanjutnya import gambar Pohon seperti import background langit.

Sesuaikan gambar pohon



Gambar 1.13 Tampilan Import Pohon

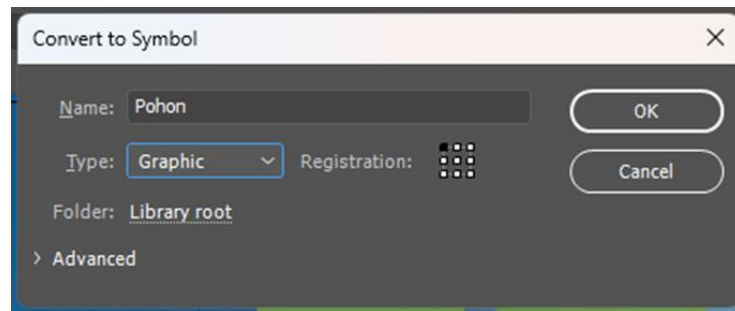
12. Selanjutnya klik kanan pada Pohon, lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.14 Tampilan Convert to Symbol

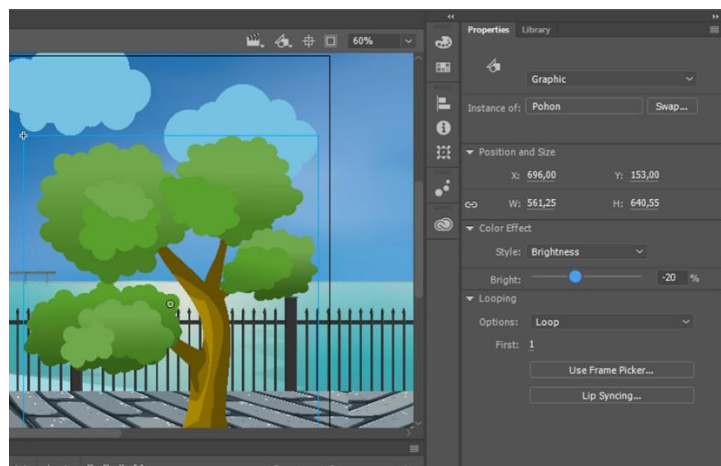


13. Ubah nama menjadi Pohon dan ubah type menjadi Graphic



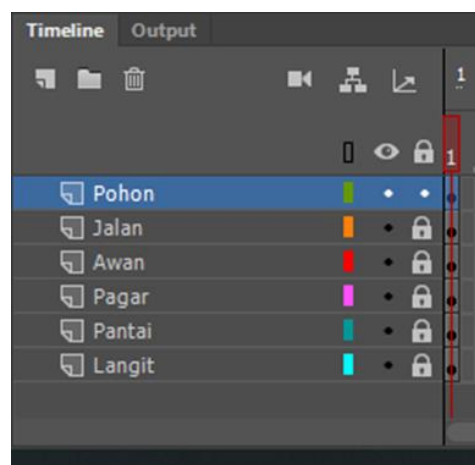
Gambar 1.15 Tampilan Dialog Convert to Symbol

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



Gambar 1.16 Tampilan Ubah Brightness

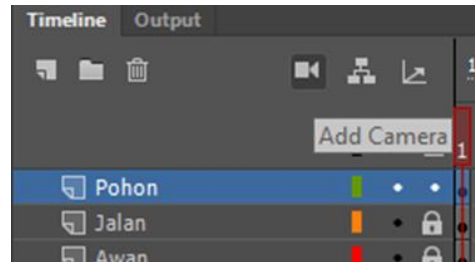
15. Kunci semua layer kecuali layer Pohon



Gambar 1.17 Tampilan Kunci Layer

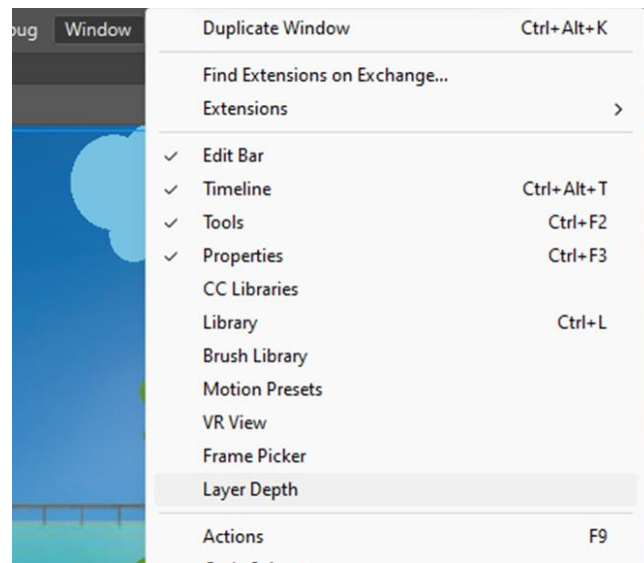


16. Klik Add Camera, maka layer Camera akan muncul diatas sendiri



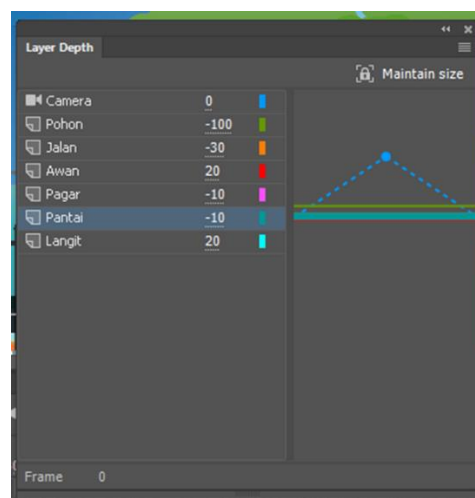
Gambar 1.18 Tampilan Tambah Camera

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



Gambar 1.19 Tampilan Buka Layer Depth

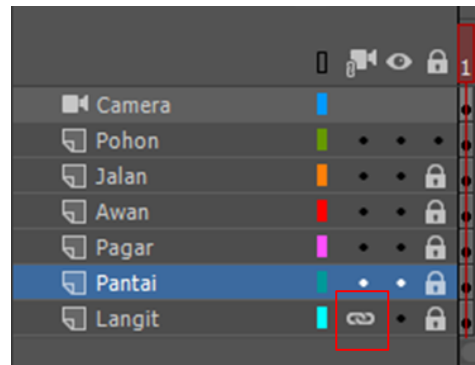
18. Pada dialog Layer Depth, sesuaikan kedalaman dari masing masing gambar



Gambar 1.20 Tampilan Atur Layer Depth

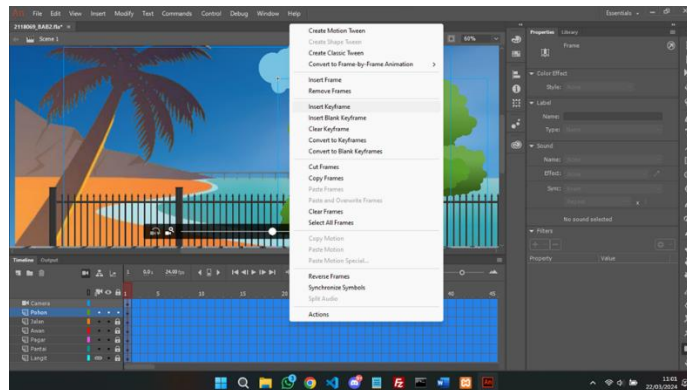


19. Klik Attach pada layer Langit seperti pada gambar, ini memungkinkan agar layer Langit tetap berada di tempat saat kamera digunakan.



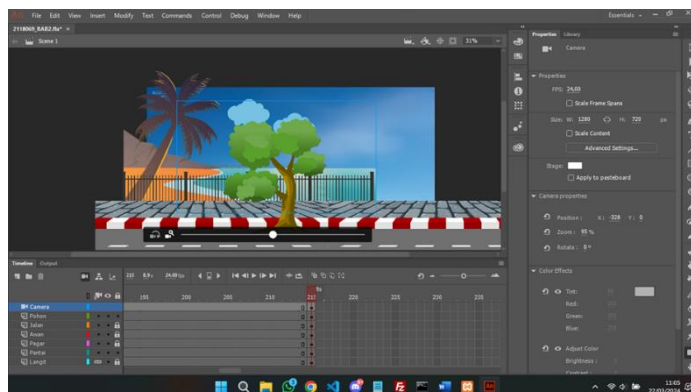
Gambar 1.21 Tampilan Attach Layer

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



Gambar 1.22 Tampilan Insert Keyframe

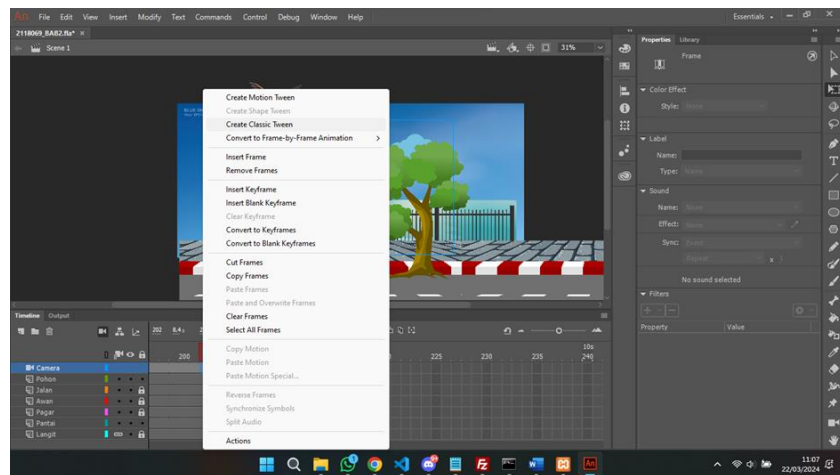
21. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek akan bergeser ke kiri.



Gambar 1.23 Tampilan Mengatur Camera



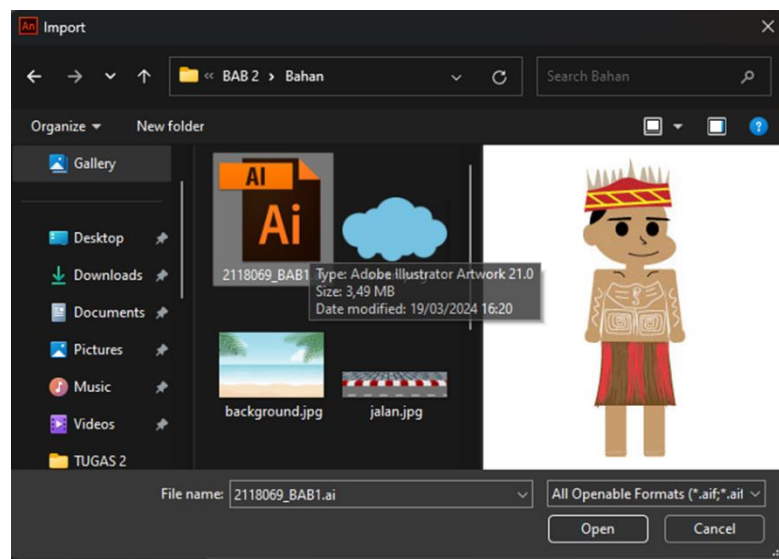
22. Klik diantara frame 1 – 215 pada layer Camera, klik kanan kemudian klik Create Classic Tween.



Gambar 1.24 Tampilan Create Classic Tween

C. Layer Parenting

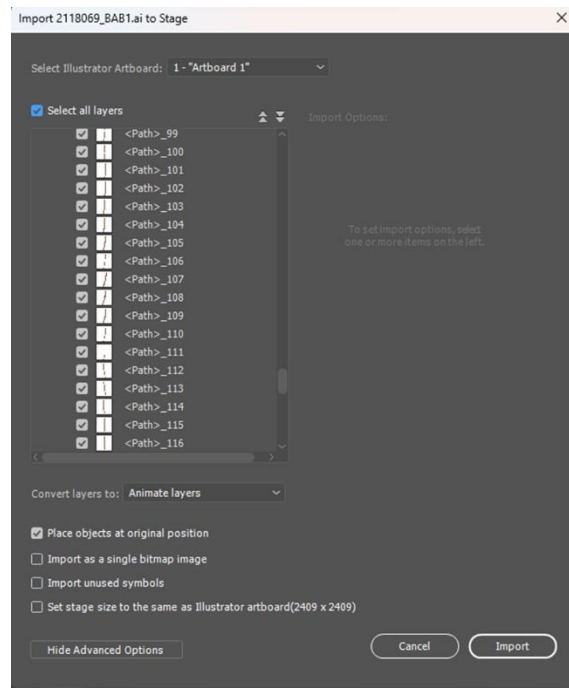
1. Import file karakter dengan cara klik file, pilih import lalu import to stage dan pilih file AI karakter



Gambar 1.25 Tampilan Import Karakter

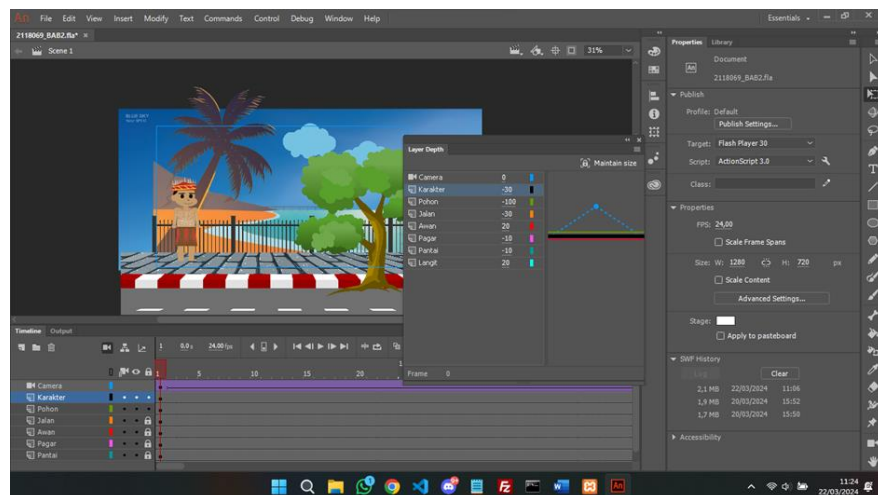


2. Lalu akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



Gambar 1.26 Tampilan Dialog Import

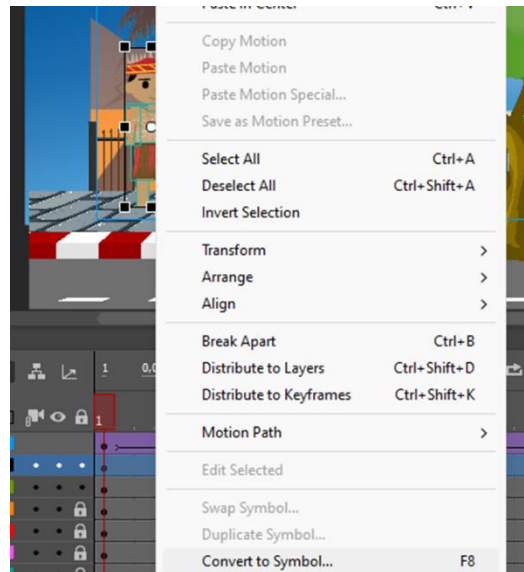
3. Buka Layer Depth, ubah nilai Layer Depth untuk layer Karakter lalu sesuaikan.



Gambar 1.27 Tampilan Atur Layer Depth

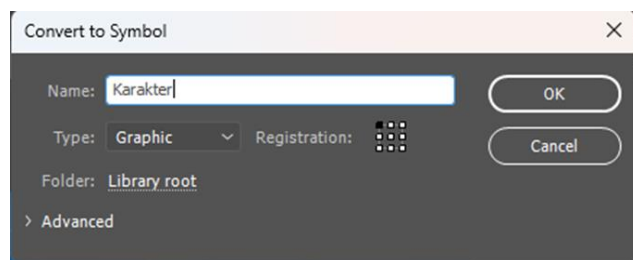


4. Pada frame 1 layer Karakter, klik kanan karakter lalu klik Convert to Symbol



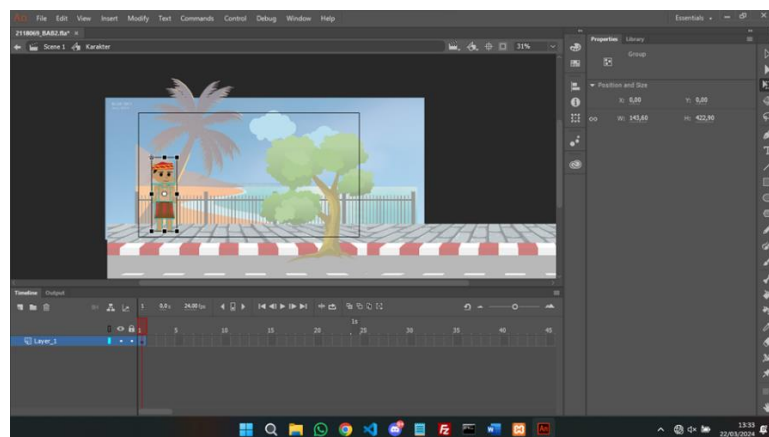
Gambar 1.28 Tampilan Convert to Symbol

5. Lalu ubah nama menjadi Karakter



Gambar 1.29 Tampilan Dialog Convert to Symbol

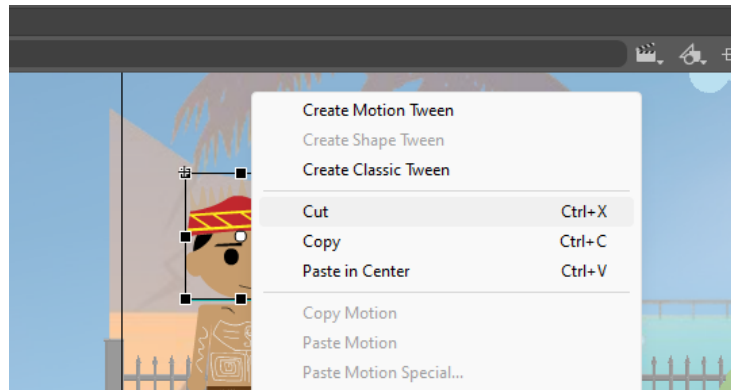
6. Double klik pada karakter, lalu kita akan memisahkan setiap anggota badan menjadi satu layer per anggota



Gambar 1.30 Tampilan Scene Karakter

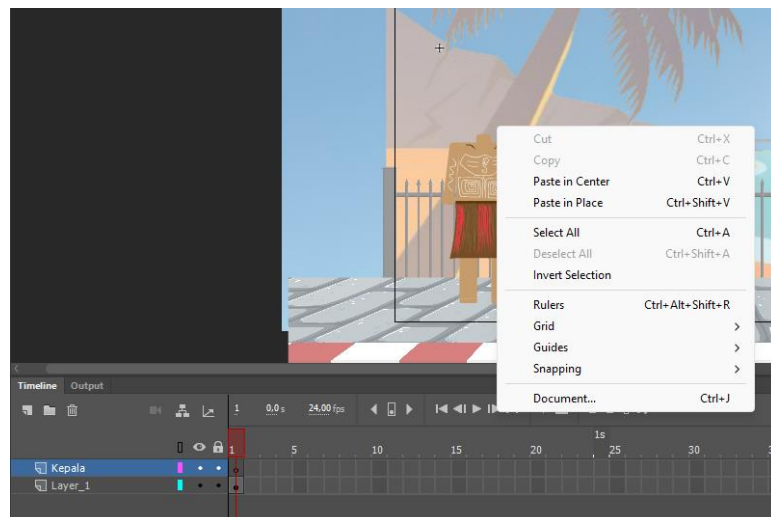


7. Klik kanan pada kepala, lalu klik Cut



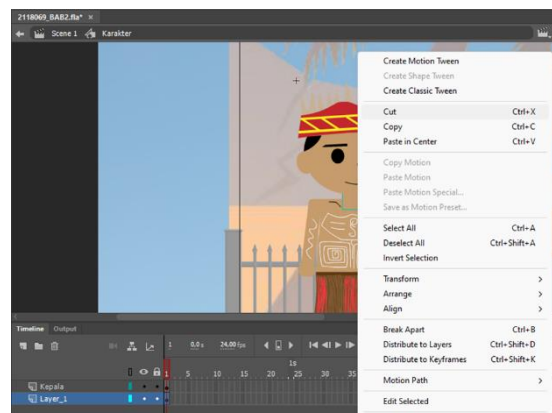
Gambar 1.31 Tampilan Memisahkan Kepala

8. Lalu buat layer baru, beri nama Kepala dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.32 Tampilan Paste in Place

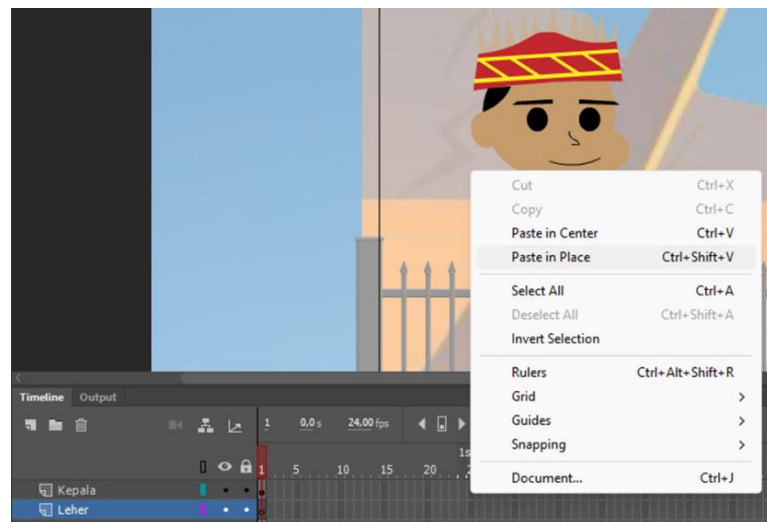
9. Klik kanan pada Leher, lalu klik Cut



Gambar 1.33 Tampilan Memisahkan Leher

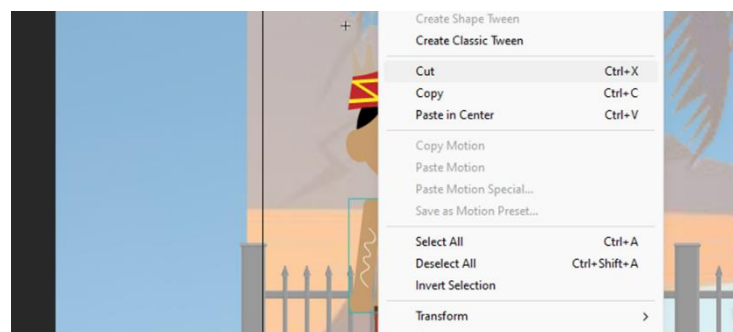


10. Lalu buat layer baru, beri nama Leher dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



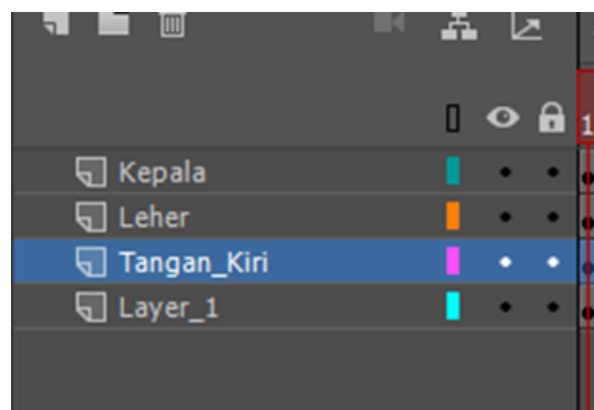
Gambar 1.34 Tampilan Paste in Place

11. Klik kanan pada Tangan Kiri, lalu klik Cut



Gambar 1.35 Tampilan Memisahkan Tangan Kiri

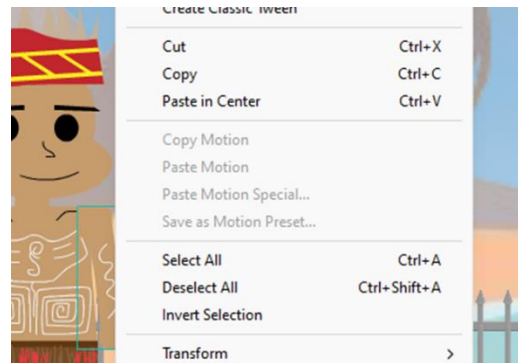
12. Lalu buat layer baru, beri nama Tangan Kiri dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.36 Tampilan Paste in Place

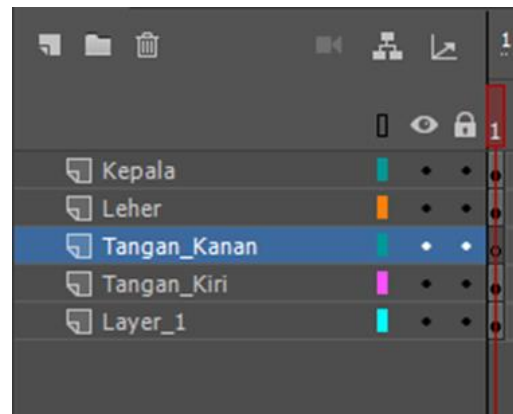


13. Klik kanan pada Tangan Kanan, lalu klik Cut



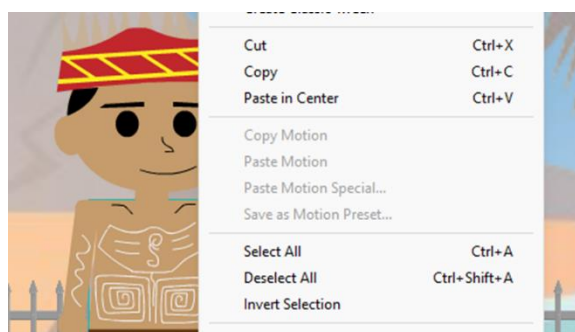
Gambar 1.37 Tampilan Memisahkan Tangan Kanan

14. Lalu buat layer baru, beri nama Tangan Kanan dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.38 Tampilan Paste in Place

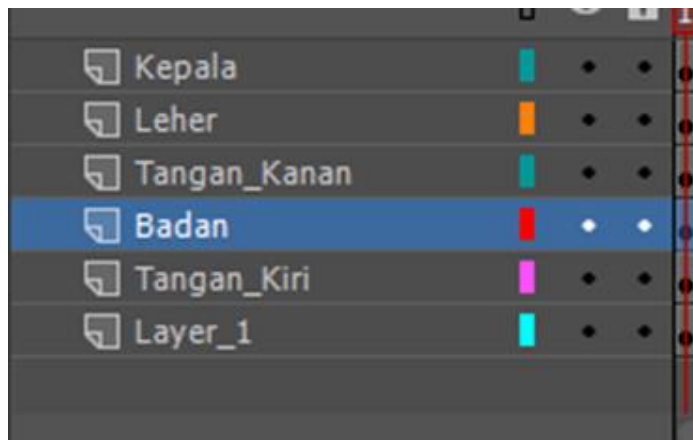
15. Klik kanan pada Badan, lalu klik Cut



Gambar 1.39 Tampilan Memisahkan Badan

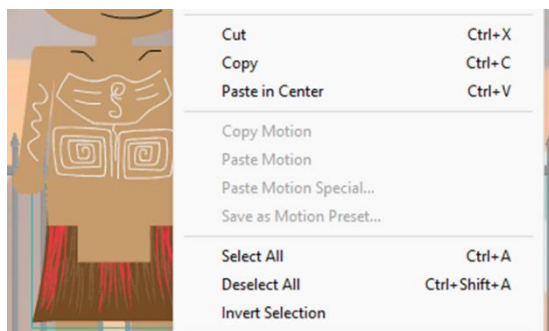


16. Lalu buat layer baru, beri nama Tangan Kiri dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



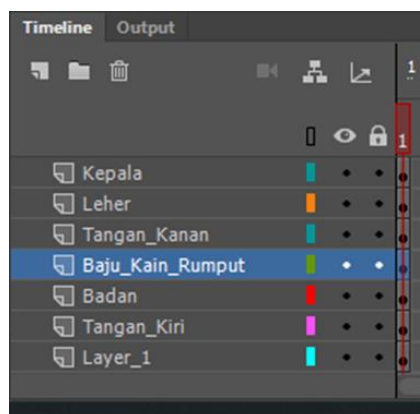
Gambar 1.40 Tampilan Paste in Place

17. Klik kanan pada Baju Kain Rumput, lalu klik Cut



Gambar 1.41 Tampilan Memisahkan Baju Kain Rumput

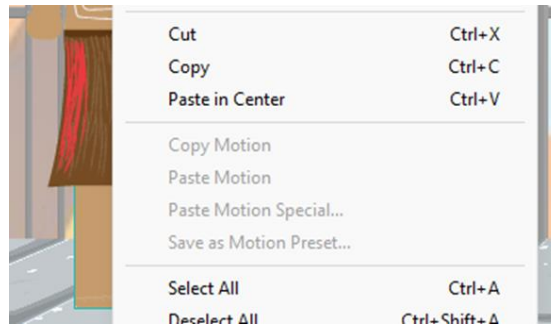
18. Lalu buat layer baru, beri nama Baju Kain Rumput dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.42 Tampilan Paste in Place

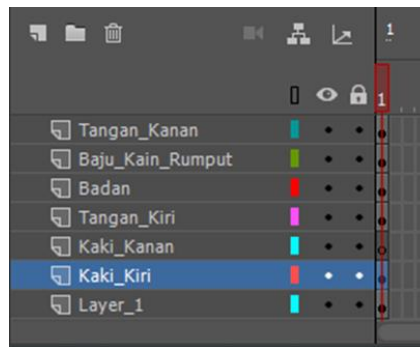


19. Klik kanan pada Kaki Kiri, lalu klik Cut



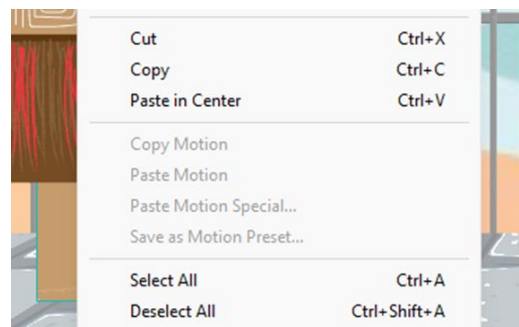
Gambar 1.43 Tampilan Memisahkan Kaki Kiri

20. Lalu buat layer baru, beri nama Kaki Kiri dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.44 Tampilan Paste in Place

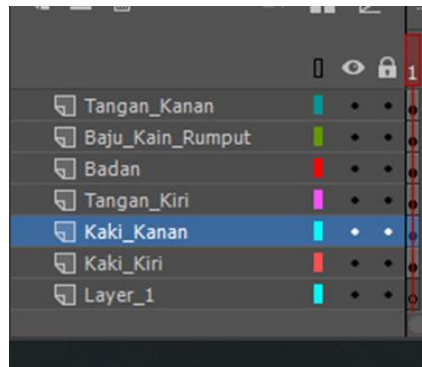
21. Klik kanan pada Kaki Kanan, lalu klik Cut



Gambar 1.45 Tampilan Memisahkan Kaki Kanan

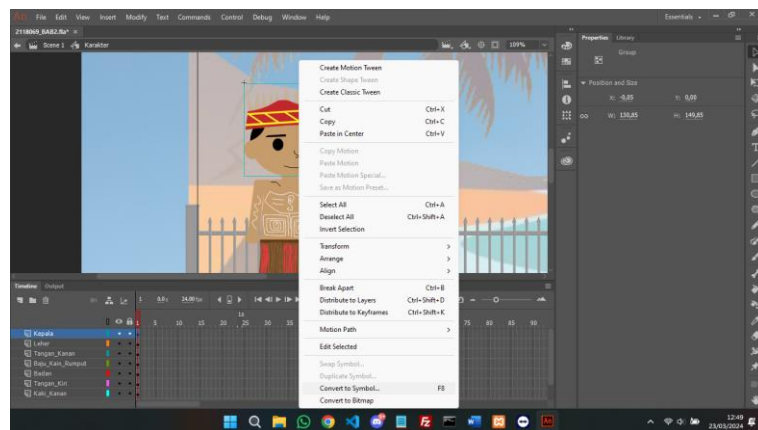


22. Lalu buat layer baru, beri nama Kaki Kanan dan klik kanan lalu pilih Paste in Place



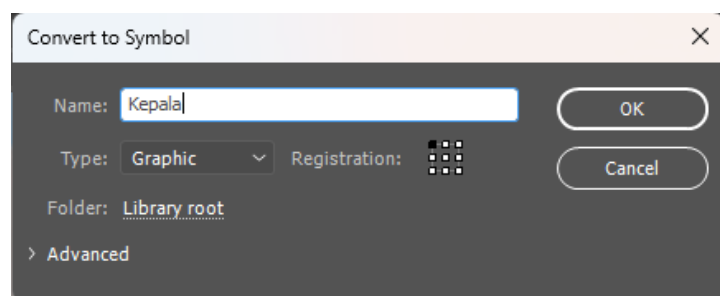
Gambar 1.46 Tampilan Paste in Place

23. Lalu klik kanan pada setiap anggota tubuh, pilih Convert to Symbol



Gambar 1.47 Tampilan Convert to Symbol

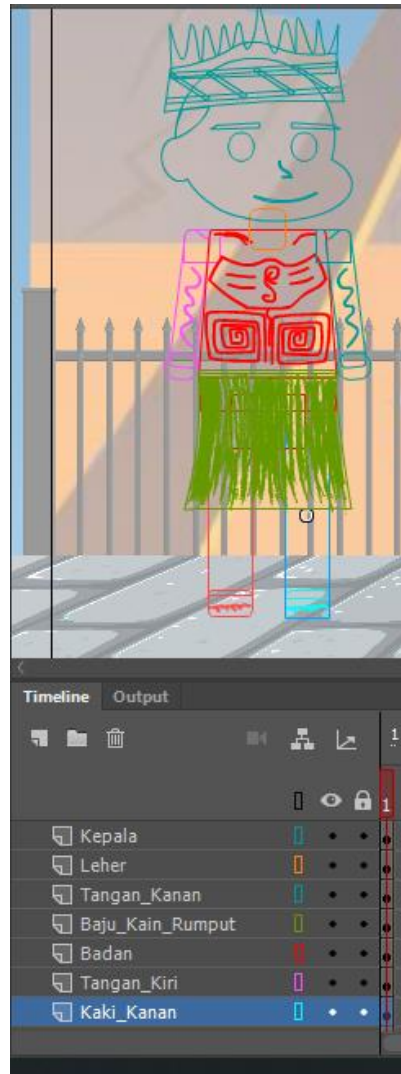
24. Lalu ubah nama menjadi nama masing-masing anggota tubuh



Gambar 1.48 Tampilan Dialog Convert to Symbol



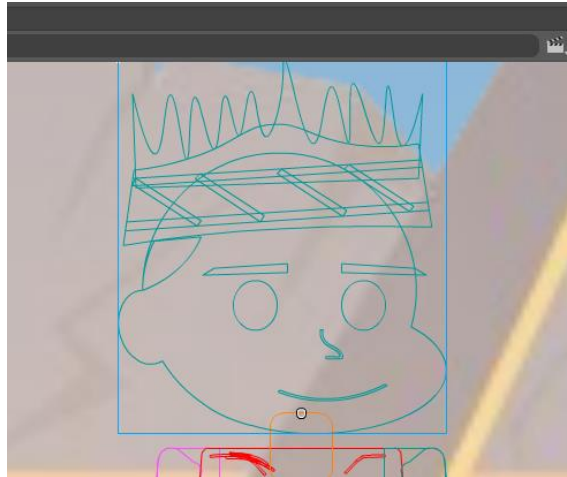
25. Klik Show All Layers as Outline, agar mudah menggeser titik yang diperlukan



Gambar 1.49 Tampilan Show All Layer as Line

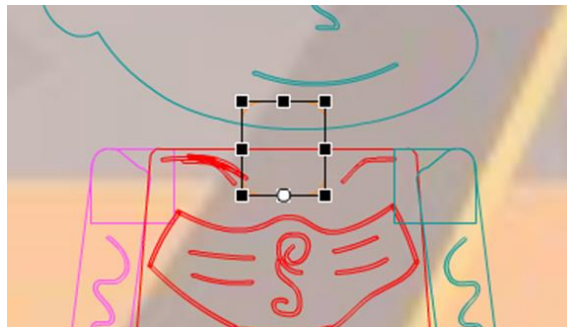


26. Lalu klik pada Kepala, geser titik putar kepala seperti gambar



Gambar 1.50 Tampilan Titik Putar Kepala

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



Gambar 1.51 Tampilan Titik Putar Leher

28. Lalu klik pada Badan, geser titik putar badan seperti gambar



Gambar 1.52 Tampilan Titik Putar Badan

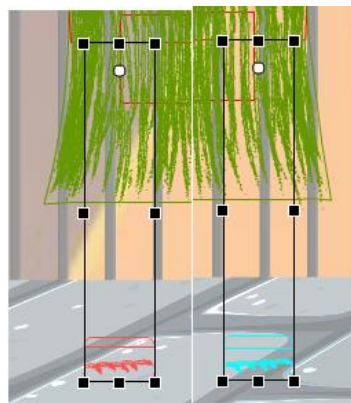


29. Lalu klik pada Tangan Kiri dan Kanan, geser titik putar tangan kanan dan kiri seperti gambar



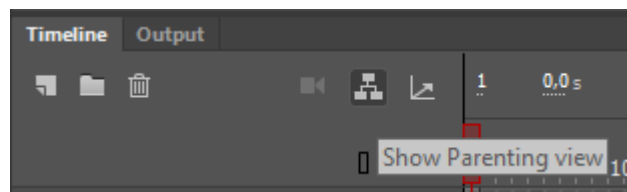
Gambar 1.53 Tampilan Titik Putar Tangan

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



Gambar 1.54 Tampilan Titik Putar Kaki

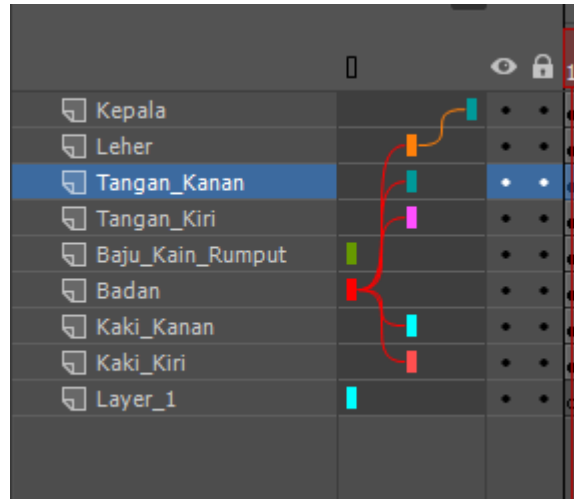
31. Klik Show Parenting View



Gambar 1.55 Tampilan Show Parenting View

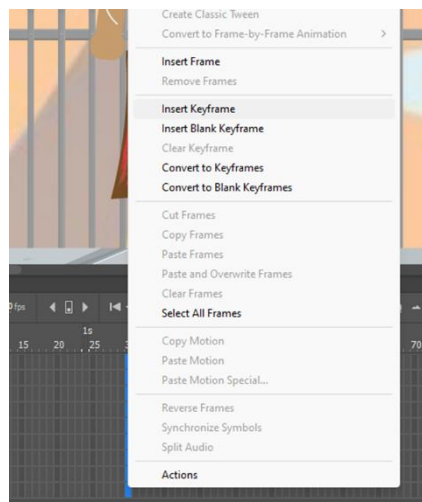


32. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1.56 Tampilan Sambungan Layer

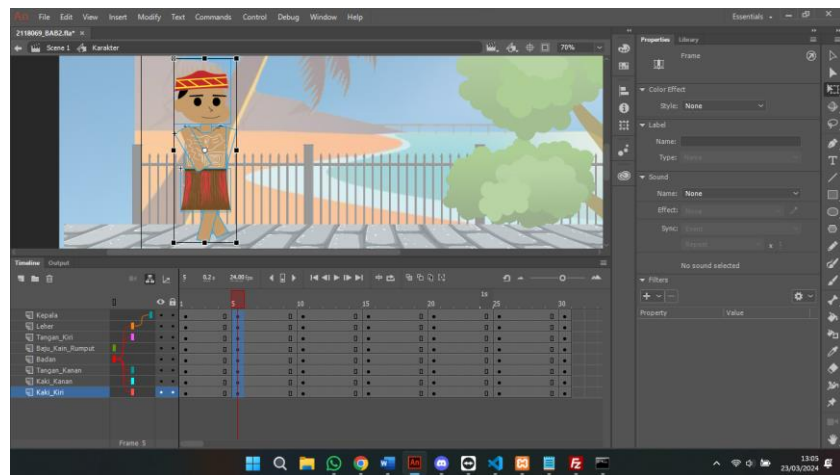
33. Blok semua layer pada frame 30, klik kanan dan klik Insert Keyframe



Gambar 1.57 Tampilan Add Keyframe

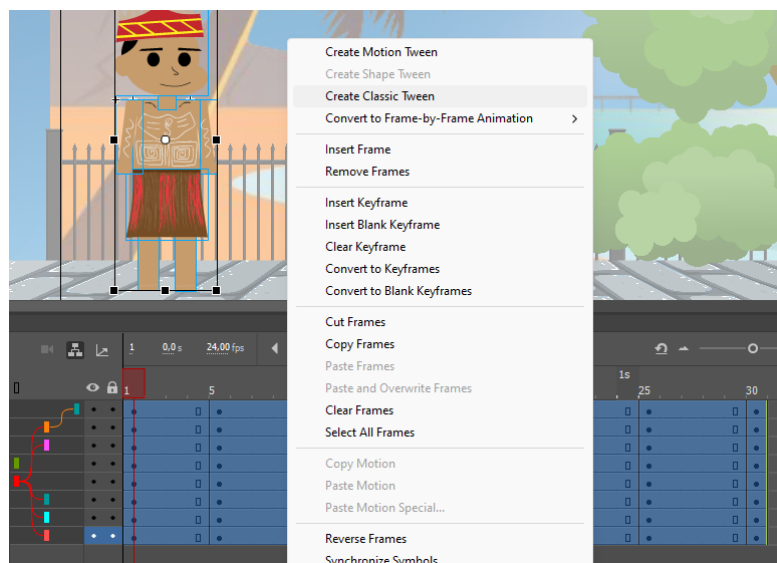


34. Blok semua layer pada frame 5, lalu klik kanan dan insert keyframe. Setelah itu gerakkan karakter. Begitu juga dengan frame 10, 15, dan 25



Gambar 1.58 Tampilan Gerakkan Karakter

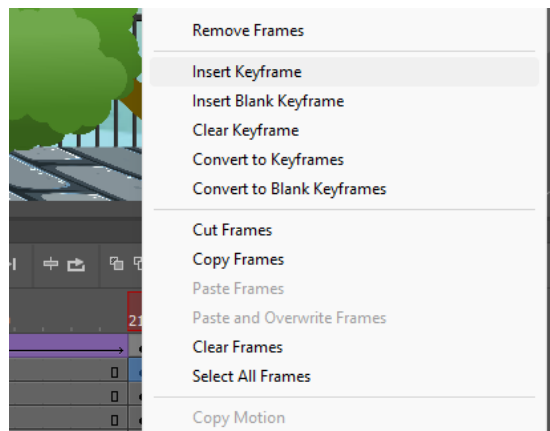
35. Blok frame 1 – 30 pada semua layer, lalu klik kanan, klik Create Classic Tween



Gambar 1.59 Tampilan Create Classic Tween



36. Lalu kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan pada frame 215 layer Karakter, kemudian klik Insert Keyframe



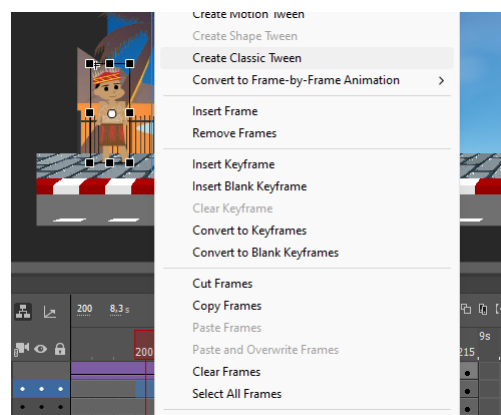
Gambar 1.60 Tampilan Insert Keyframe

37. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan



Gambar 1.61 Tampilan Ubah Posisi

38. Klik kanan pada frame 1 – 215 pada layer Karakter, klik Create Classic Tween



Gambar 1.62 Tampilan Create Classic Tween



D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/MichaelKevv/2118069_PRAK_ANIGAME