



TUGAS PERTEMUAN: 2

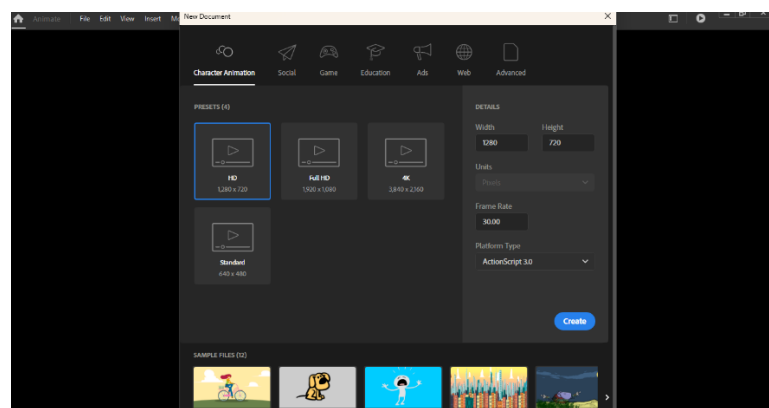
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	1918039
Nama	:	M.Sofian Attasauri
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M.Rafi Faddilani (2118144)

2.1.Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

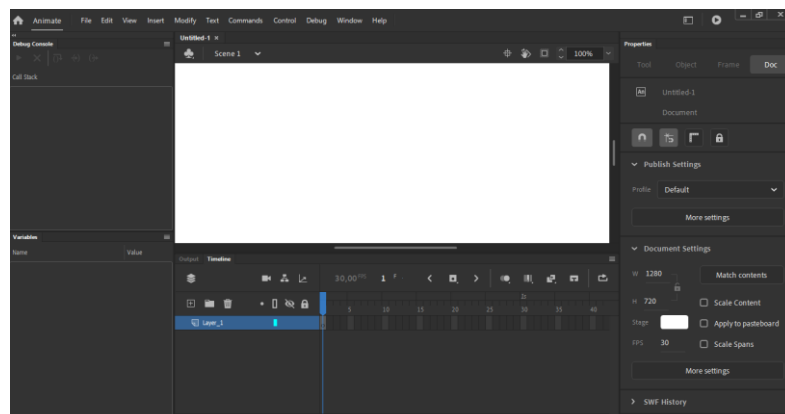
A. Camera Movement

1. Pertama membuka aplikasi Adobe Animate 2020 dan memilih *preset* HD dengan *Platform type* “ActionScript 3.0” lalu tekan *Create*



Gambar 2.1 Membuka Adobe Animate 2020

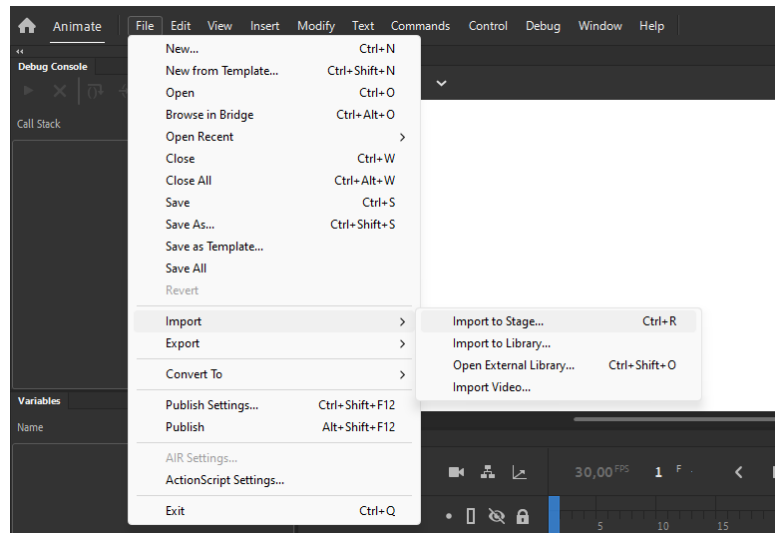
2. Kemudian akan muncul tampilan halaman



Gambar 2.2 Tampilan halaman baru

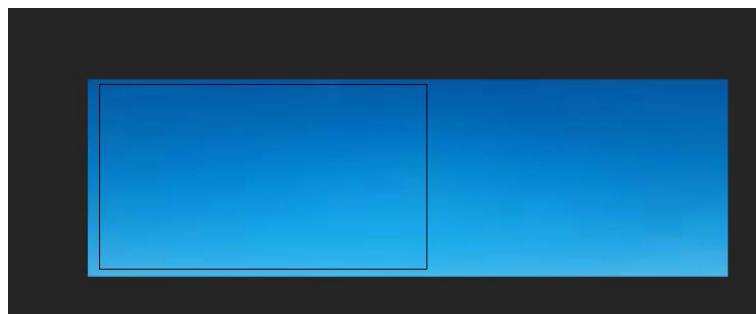


3. Lalu melakukan *import* file bahan dengan cara tekan file, pilih *import* dan *import to stage*. Kemudian pilih file gambar “Langit.Png” lalu tekan Open.



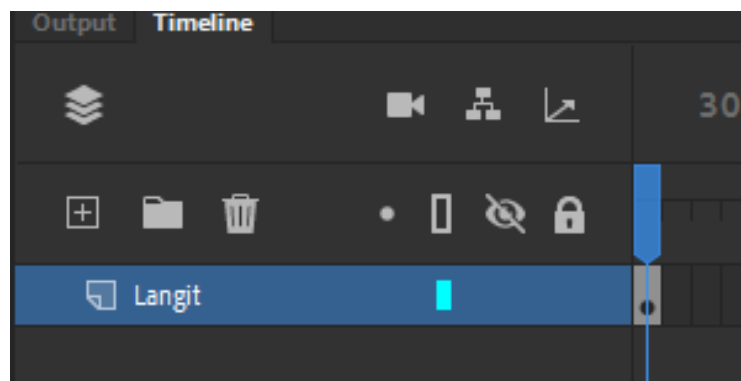
Gambar 2.3 Tampilan import file baru

4. Setelah itu, menyesuaikan gambar dengan ukuran frame



Gambar 2.4 Tampilan menyesuaikan gambar

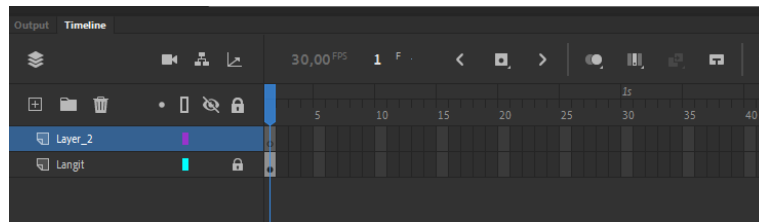
5. Selanjutnya mengubah nama pada layer_1 menjadi “Langit” dan melakukan kunci layer



Gambar 2.5 Mengubah nama layer

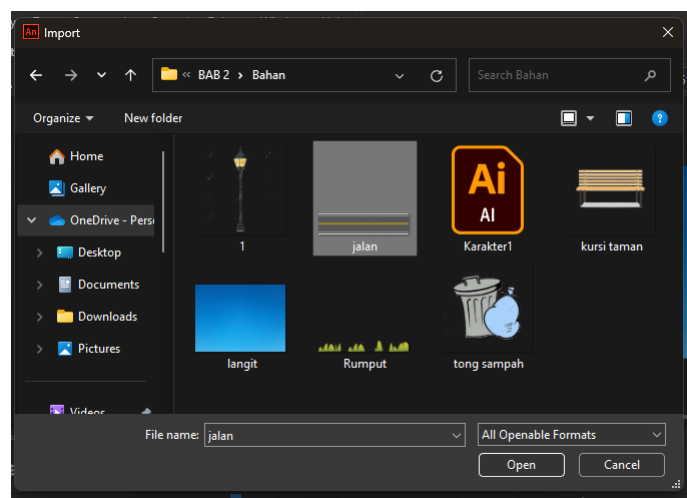


6. Kemudian membuat layer baru dan mengubah nama layer tersebut dengan “Jalan”.



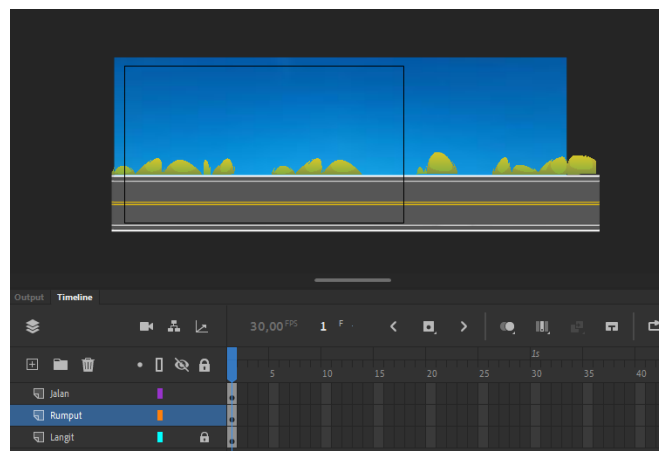
Gambar 2.6 Membuat layer Jalan

7. Lalu melakukan import gambar “Jalan” dengan format Png dan tekan Open



Gambar 2.7 Menambah Gambar Jalan

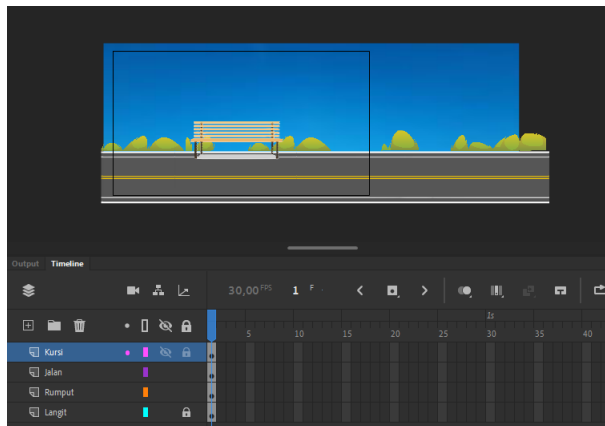
8. Selanjutnya menyesuaikan ukuran gambar jalan dengan langit lalu, menambahkan layer baru dengan nama “Rumput” dan menyesuaikan dengan gambar sebelumnya.



Gambar 2.8 Menyesuaikan ukuran gambar

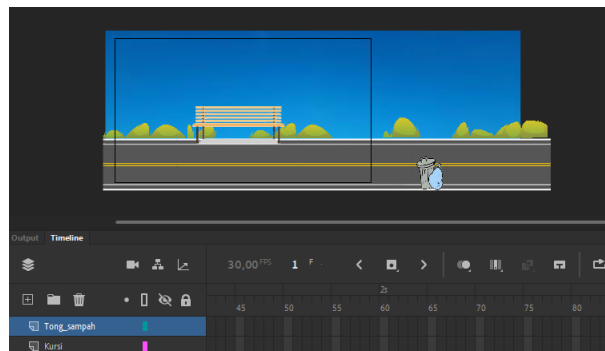


9. Kemudian menambahkan dan mengubah nama layer baru lagi lalu, mengimport gambar “Kursi” lalu tekan Open.



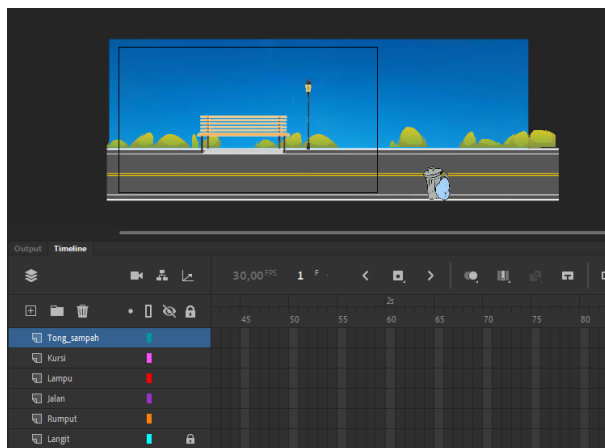
Gambar 2.9 Menambahkan gambar dan layer

10. Lalu menambahkan dan mengubah nama layer baru lagi lalu, mengimport gambar “Tong_Sampah” lalu tekan Open.



Gambar 2.10 Menambahkan Gambar dan Layer

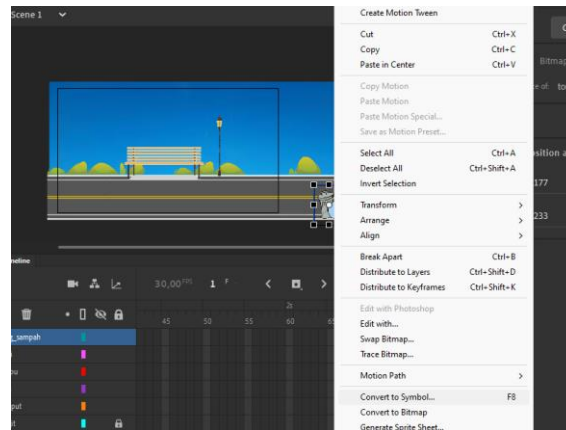
11. Selanjutnya membuat layer baru “Lampu” dan mengimport gambar dan menyesuaikan ukuran gambar.



Gambar 2.11 Membuat layer baru lagi

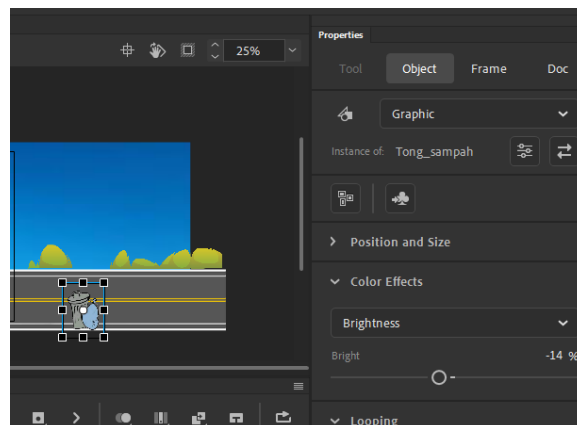


12. Kemudian pada gambar “Tong_sampah” klik kanan lalu pilih *Convert to Symbol* dan ubah namanya menjadi “Tong_sampah” dengan tipe *Graphic*



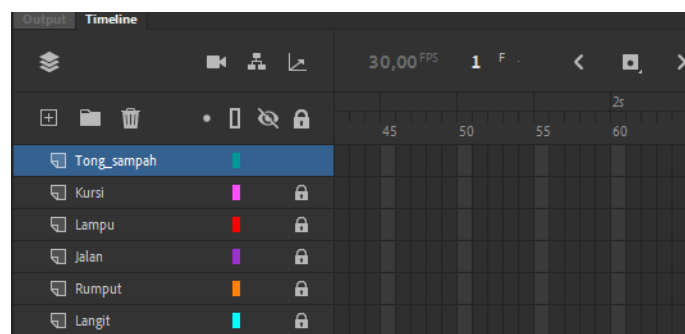
Gambar 2.12 Melakukan *Convert to Symbol*

13. Lalu pada *properties* dan pada *Color Effects* pilih *Brightness* dengan *bright -14%*



Gambar 2.13 Tampilan Properties color effects

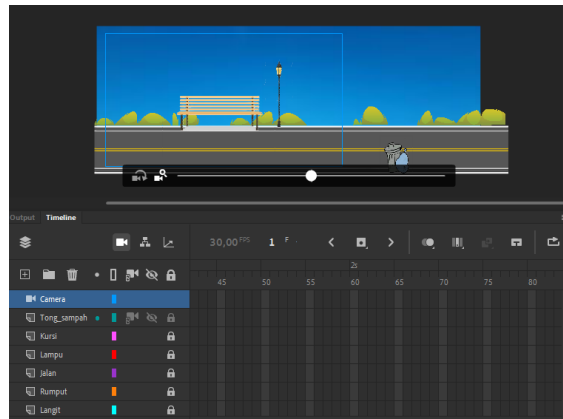
14. Setelah itu, mengunci layer Kursi, Lampu, Jalan, Rumput, Langit kecuali Tong_sampah



Gambar 2.14 Tampilan Mengunci layer

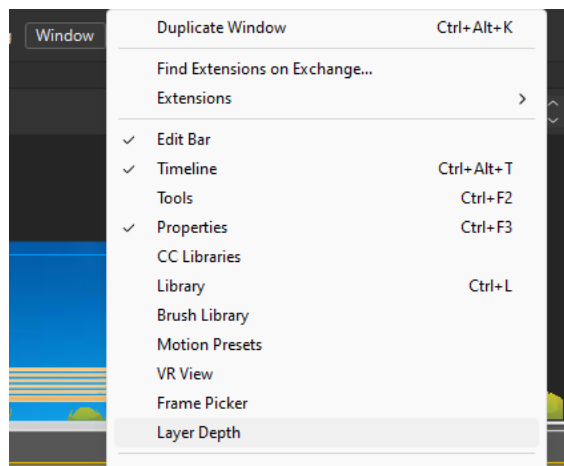


15. Kemudian klik ikon kamera maka akan muncul layer *Camera*



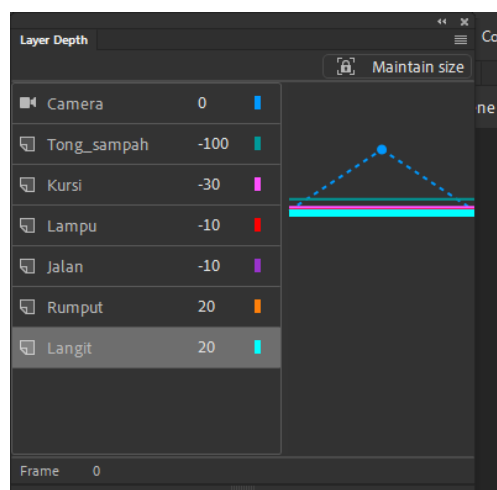
Gambar 2.15 Tampilan layer *Camera*

16. Lalu pada menu klik *Window* dan pilih *Layer Depth*



Gambar 2.16 Tampilan Layer Depth

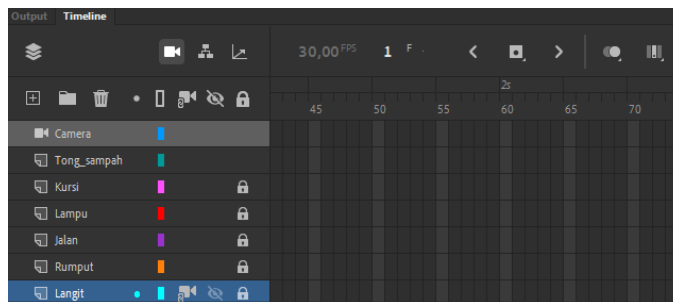
17. Selanjutnya memasukan nilai *layer depth* terlihat pada gambar dibawah



Gambar 2.17 Memasukan nilai *layer depth*

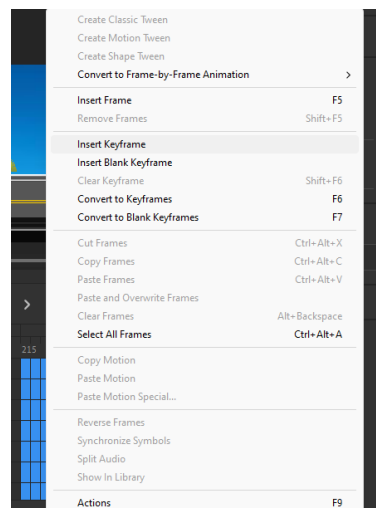


18. Lalu melakukan Attach pada layer “Langit” berfungsi agar gambar tetap ditempat saat camera digerakan



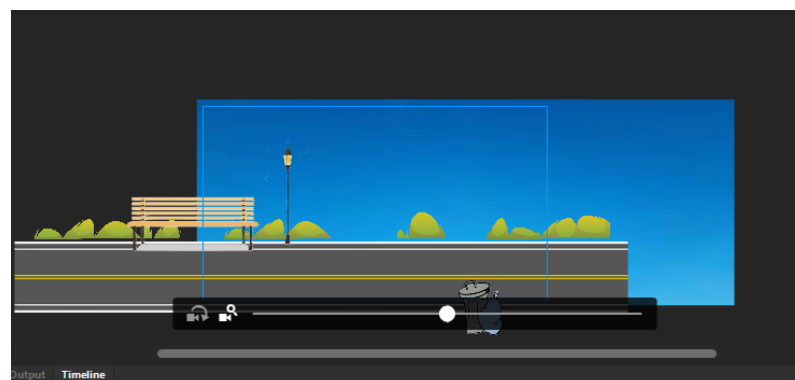
Gambar 2.18 Tampilan *Attach* pada langit

19. Kemudian memblok frame mulai dari frame 1 sampai 220 dan klik kanan *insert keyframe*



Gambar 2.19 Tampilan insert keyframe

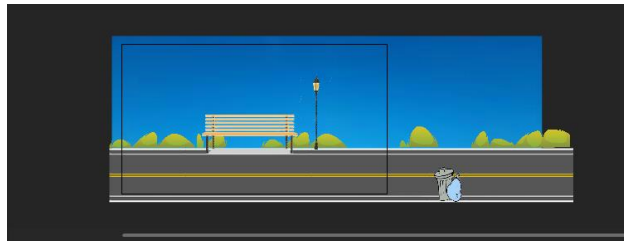
20. Selanjutnya pada frame 220 dengan camera tool mengarahkan kursor kekanan dan objek-objek akan mengarah ke kiri.



Gambar 2.20 Tampilan akhir Katente Tembe



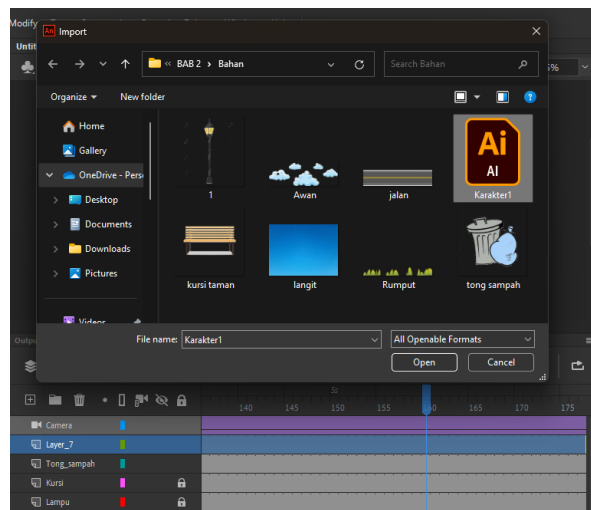
21. Lalu pada *layer camera frame* 1 sampai 220 klik kanan dan *create classic tween* dan untuk menjalankan animasi tersebut klik *Cntrl+Enter*



Gambar 2.21 Melakukan Running animasi

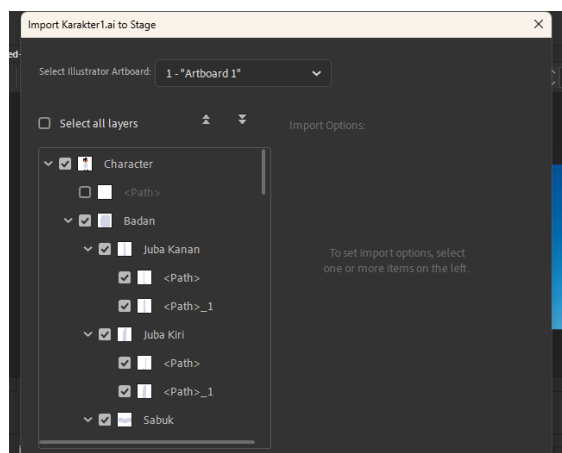
B. Layer Parenting

22. Kemudian melakukan import karakter sudah dibuat sebelumnya dan klik Open



Gambar 2.22 Menambahkan karakter animasi

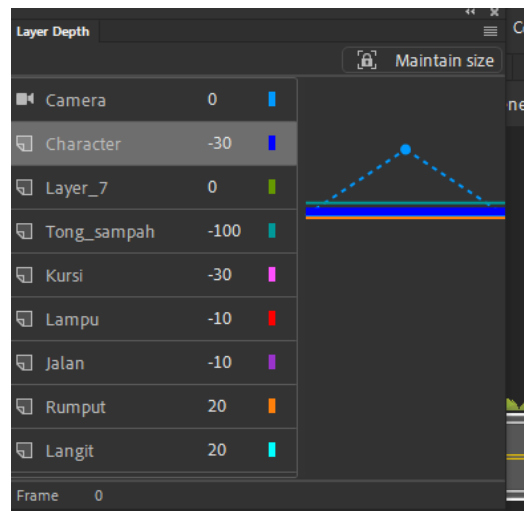
23. Lalu akan muncul jendela *import* dan tekan *import*



Gambar 2.23 Mengimport karakter animasi

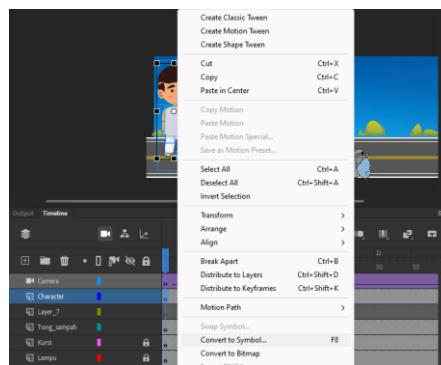


24. Selanjutnya memasukan nilai pada layer depth karakter yang telah diimport tadi



Gambar 2.24 Memasukan nilai karakter

25. Lalu pada layer karakter frame 1, klik kanan pada gambar karakter dan pilih *convert to symbol*, kemudian ubah namanya menjadi karakter.



Gambar 2.25 Menconvert to symbol karakter

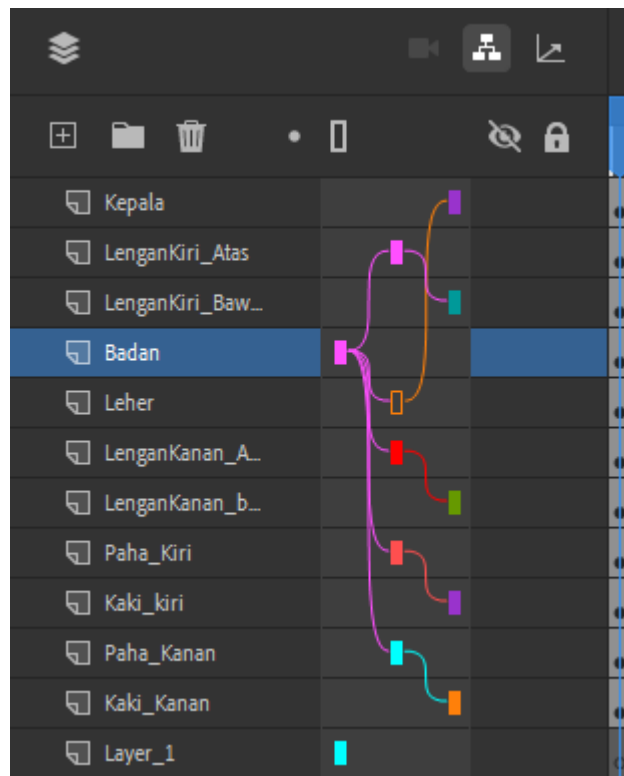
26. Kemudian pada *timeline* klik *show all layers as outline* maka akan muncul garis tepinya saja nya saja



Gambar 2.26 Tampilan Outline Karakter

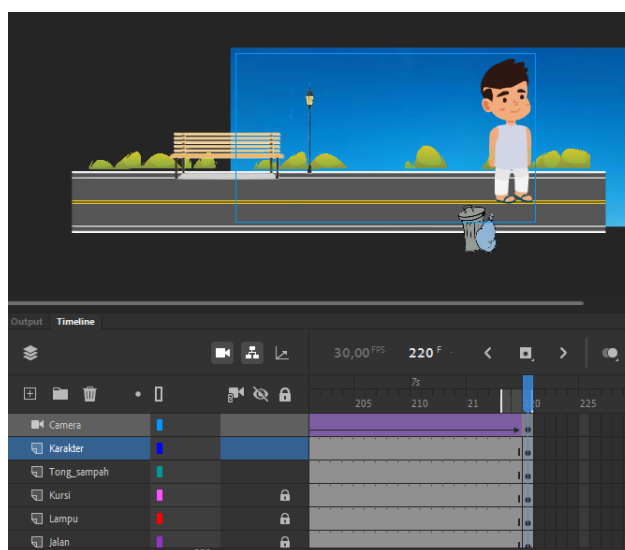


27. Lalu menyambungkan layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame



Gambar 2.27 Menyambungkan layer animasi

28. Terakhir memblok frame pada semua layer dan melakukan *Create Classic Tween* ubah posisi karakter kekanan lalu, mengklik kanan pilih *insert keyframe* dan untuk menjalankan animasi tersebut klik Cntrl+Enter



Gambar 2.28 Menjalankan Karakter Animasi