



## TUGAS PERTEMUAN: 2

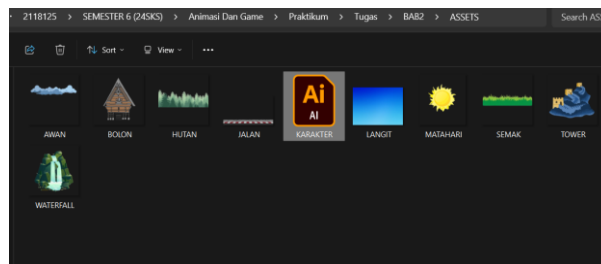
### MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118125
<b>Nama</b>	:	HANNES TIGOR HAMONANGAN SINAGA
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Provinsi Sumatera Utara (Baju Ulos)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://youtu.be/hbA9qG_FXWc?si=TuZMCnHG2xgyTXD">https://youtu.be/hbA9qG_FXWc?si= TuZMCnHG2xgyTXD</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

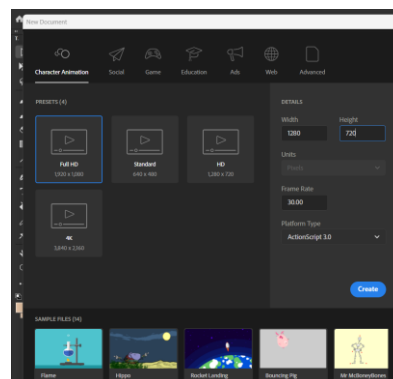
##### A. Camera Movement

1. Siapakan beberapa bahan untuk pembuatan animasi



Gambar 1.1 Aset Animasi

2. Buat project baru di adobe animate dengan cara CTRL-N



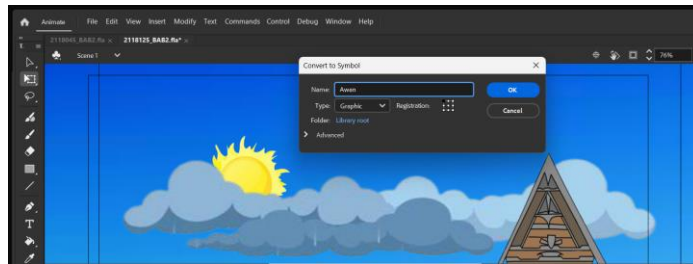
Gambar 1.2 Create New Project

3. Masukkan Aset kedalam project yang kita buat dengan cara import.



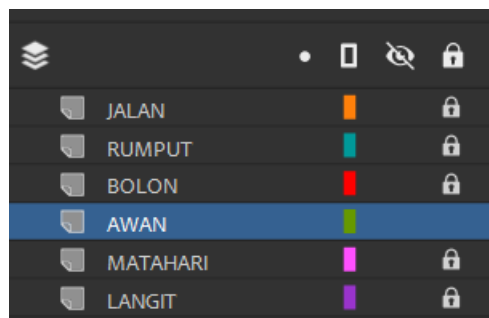


6. Klik kanan pada gambar awan lalu kita convert to symbol



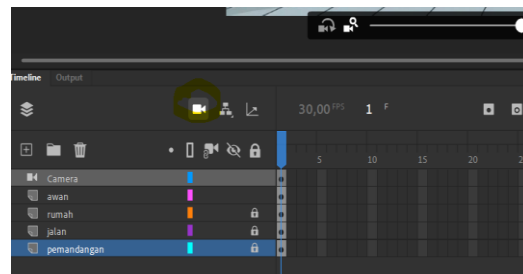
Gambar 1.8 Convert Symbol

7. Selanjutnya kita kunci semua layer , kecuali layer awan yang sudah kita convert to symbol sebelumnya.



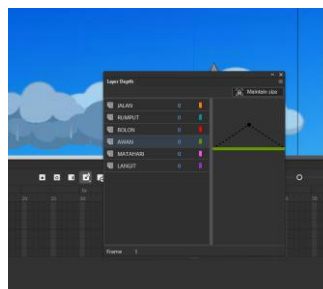
Gambar 1.9 Kunci Layer

8. Selanjutnya klik add camera yang berada di atas layer yang kita buat.



Gambar 1.8 Add Camera

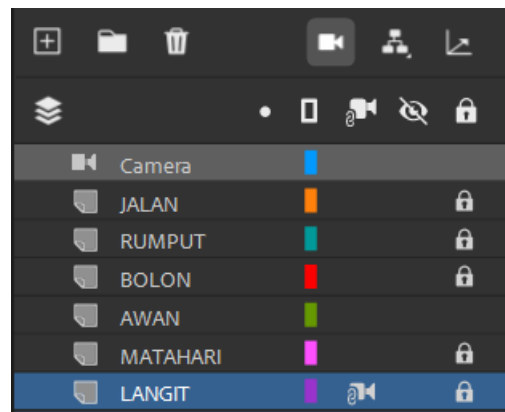
9. Untuk proses berikutnya sesuaikan layer depth nya dengan cara klik Window lalu pilih Layer Depth.



Gambar 1.9 Atur Layer Depth

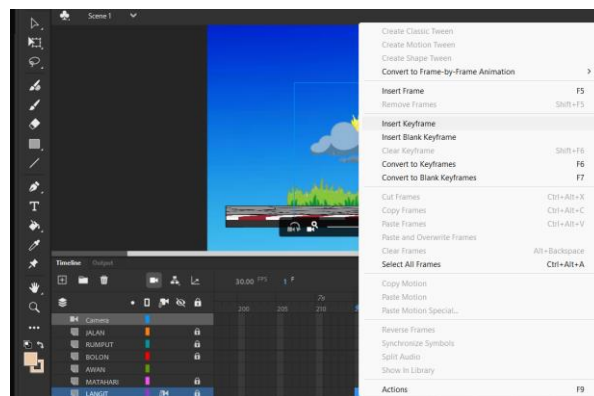


10. Lalu klik attach pada layer pemandangan dengan tujuan agar objek tersebut masih tetap pada posisinya Ketika camera di gunakan.



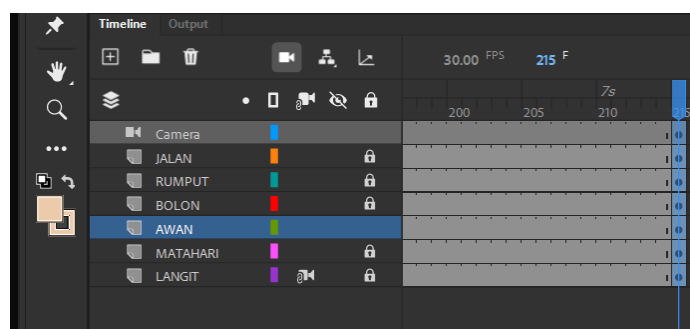
Gambar 1.10 kunci layer

11. Proses selanjutnya seleksi layer 215 atau di detik 9, blok frame di semua layer. Klik kanan lalu insert keyframe.



Gambar 1.11 Insert Keyframe

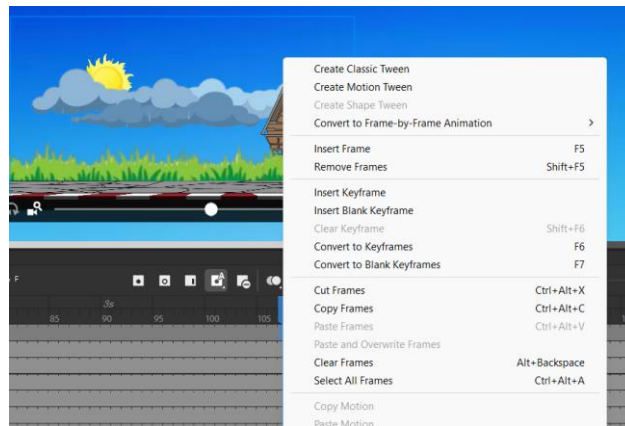
12. Berikutnya kita klik shift dan arahkan ke kanan object yang ada pada lembar project jangan lupa posisikan pada frame 215.



Gambar 1.12 Gerakan Object pada Camera



13. Selanjutnya klik layer camera, pada frame diantara frame 215 , lalu klik kanan dan Create Classic Tween.



Gambar 1.13 Classic Tween pada Camera

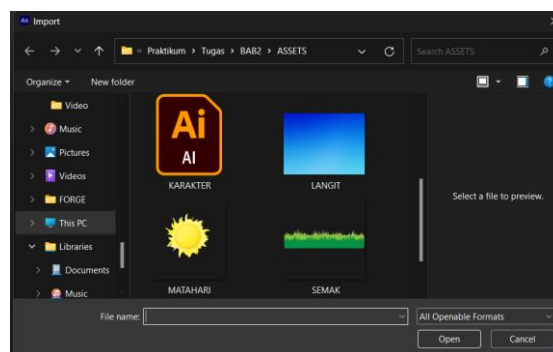
14. Untuk melihat hasilnya kita klik CTRL - ENTER.



Gambar 1.14 Hasil Camera Movement

## B. Layer Parenting

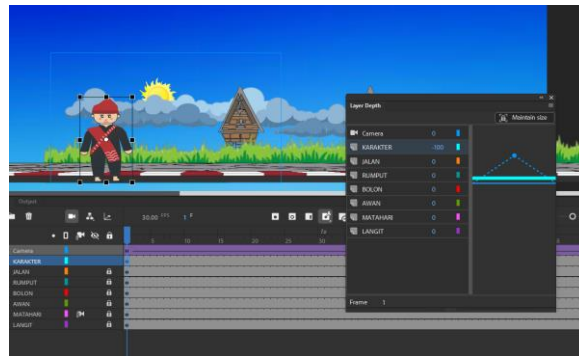
1. Masukkan karakter kedalam project camera movement .



Gambar 1.15 Import Karakter

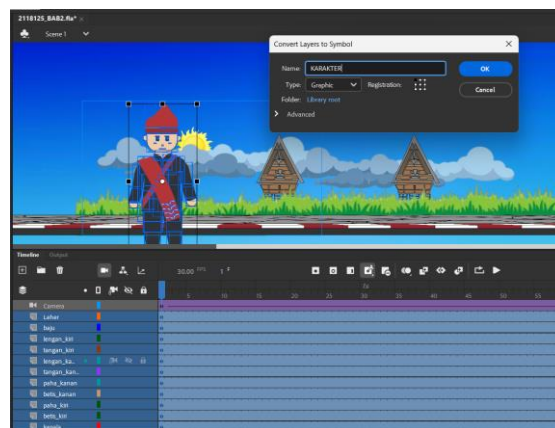


2. Atur posisi Layer Depth pada karakter di posisi -100.



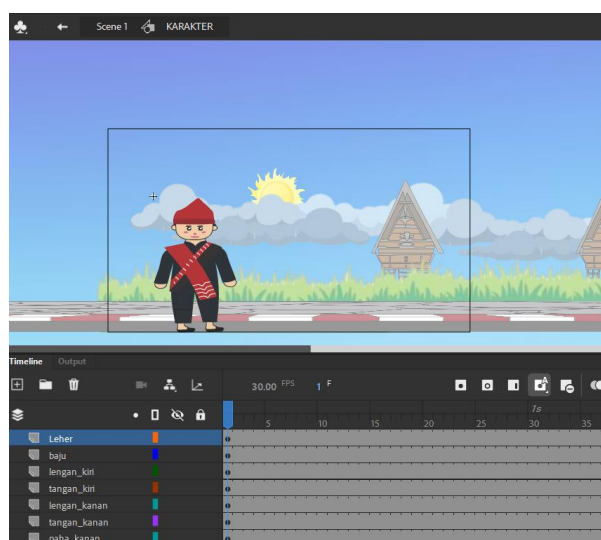
Gambar 1.16 Posisi Karakter

3. Setelah itu kita convert to symbol pada karakter.



Gambar 1.17 Convert to symbol karakter

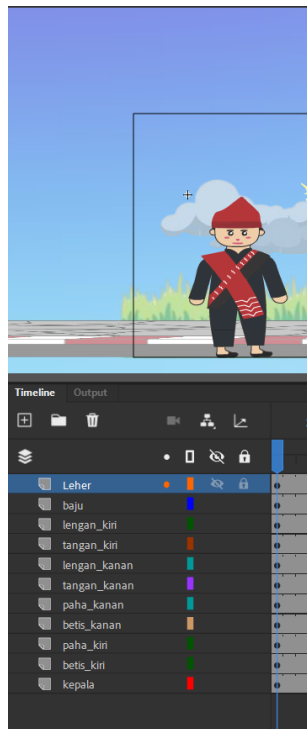
4. Berikutnya klik 2 kali pada karakter , lalu tampilannya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.18 Scene Karakter

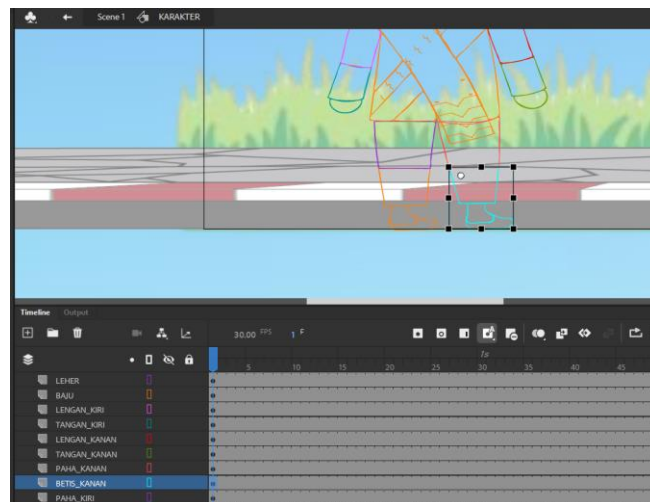


5. Langkah berikutnya pisahkan setiap bagian karakter , di jadikan berbagai layer beri penamaan yang sesuai dengan bagiannya .



Gambar 1.19 Cut karakter

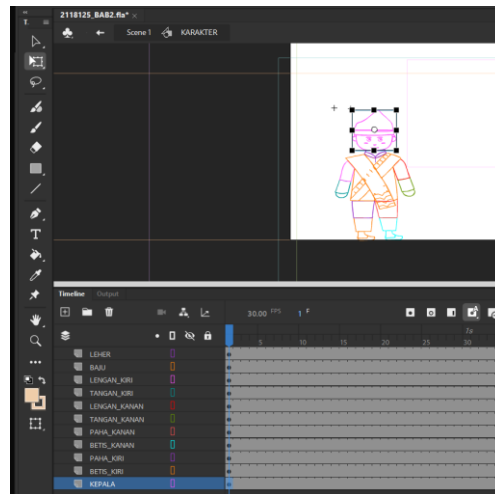
6. Selanjutnya convert to symbol pada setiap bagian yang di pisahkan layernya.



Gambar 1.20 Layer kepala

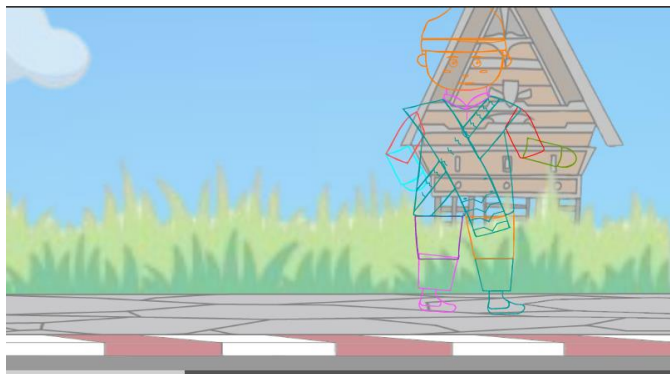


7. Selanjutnya klik show All Layer Outline , untuk memudahkan proses selanjutnya.



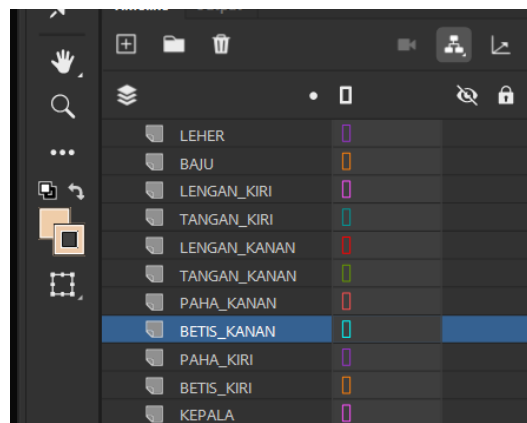
Gambar 1.21 All Layer Outline

8. Atur posisi titik putar di setiap bagian seperti gambar berikut ini .



Gambar 1.22 posisi titik karakter

9. Setelah itu klik Parenting View , seperti gambar berikut.

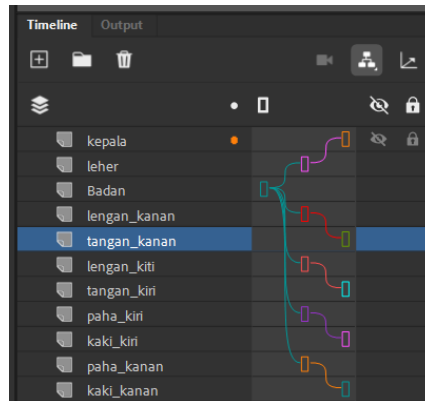


Gambar 1.23 Parenting View



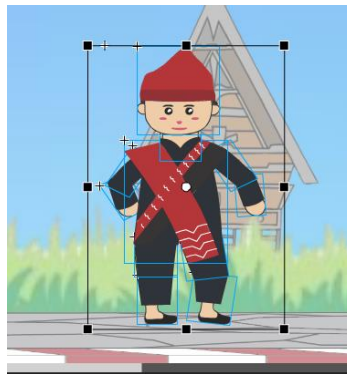


10. Sambungkan setiap layer , seperti gambar berikut ini.



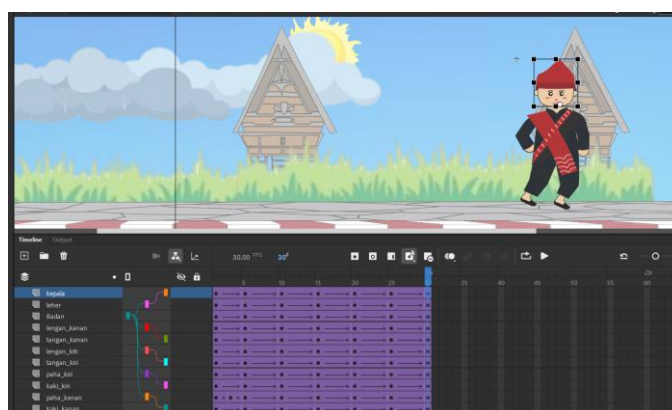
Gambar 1.24 menyambung layer

11. Setelah itu atur posisi ,karakter pada karakter frame 1



Gambar 1.25 posisi jalan frame 1

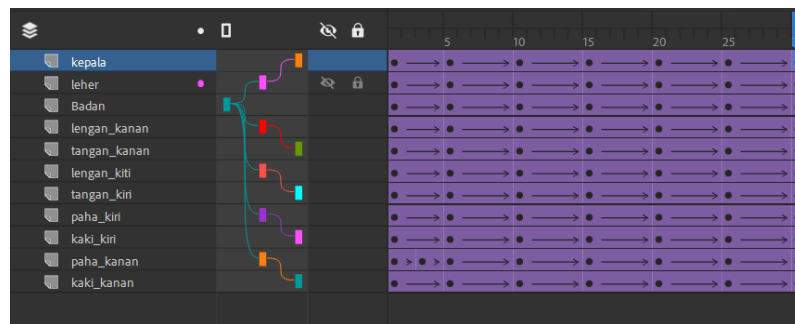
12. Setelah selesai, blok pada frame 30 ,lalu klik kanan insert keyframe untuk kita atur pergerakan karakternya.



Gambar 1.26 Insert Keyframe di Frame 30.

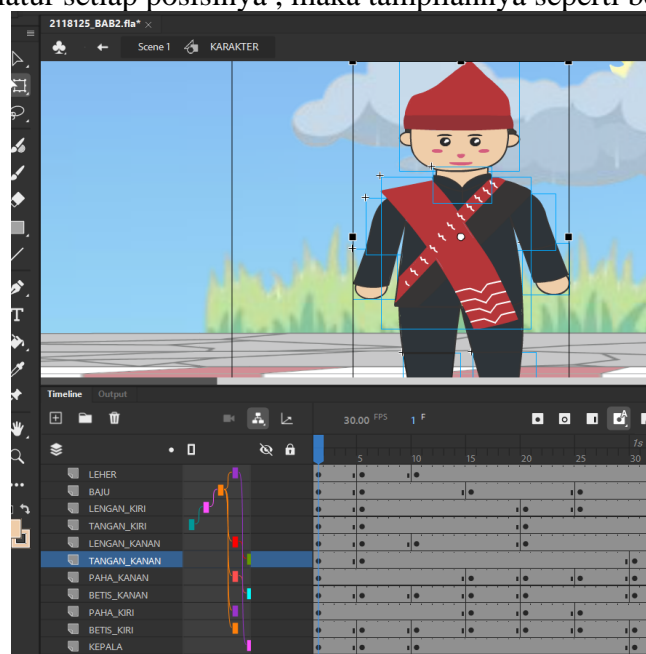


13. Setelah itu, kita atur pergerakan disetiap kelipatan 5 pada framenya , seperti gambar berikut ini



Gambar 1.27 Jalan karakter

14. Setelah diatur setiap posisinya , maka tampilannya seperti berikut ini .



Gambar 1.28 posisi karakter

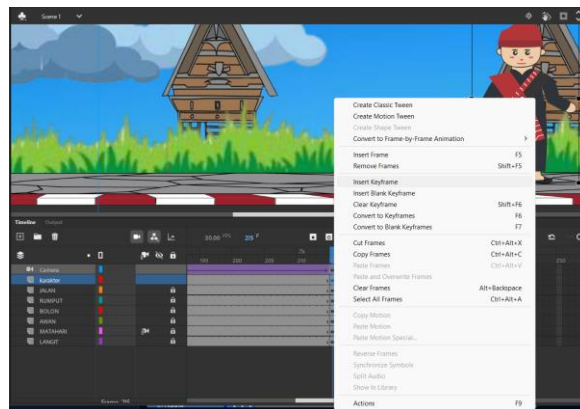


15. Kemudian blok semua layer lalu create classic tween



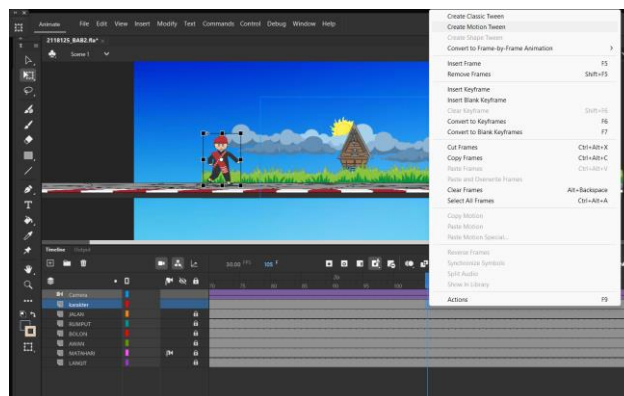
Gambar 1.29 classic tween all layer

16. Klik pada frame 215 insert keyframe.



Gambar 1.30 Insert keyframe 215

17. Create motion tween diantara frame 215 di layer karakternya.



Gambar 1.31 classic tween frame 215



18. Sekarang kita coba ,dengan cara CTRL- ENTER



Gambar 1.35 Hasil Layer Parenting