



TUGAS PERTEMUAN: 2

MENERRAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

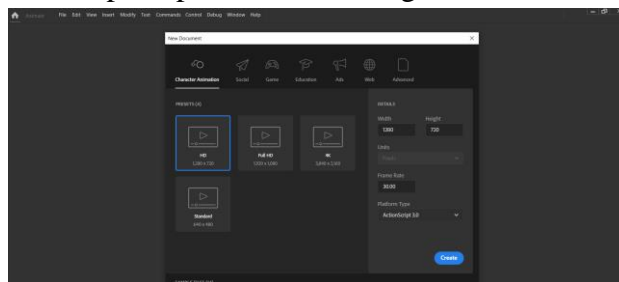
NIM	:	2118111
Nama	:	Sefiatul Amanah
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Zain
Baju Adat	:	Baju Bodo (Sulawesi Selatan)
Referensi	:	https://pin.it/67exqDx6W

1.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

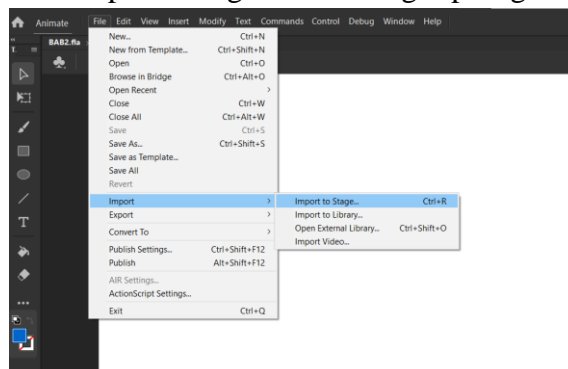
Buat langkah-langkah Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

A. Camera movement

1. Buka adobe animate pilih preset HD sesuai gambar dibawah.



2. Klik file > import > impor to stage untuk mengimport gambar.

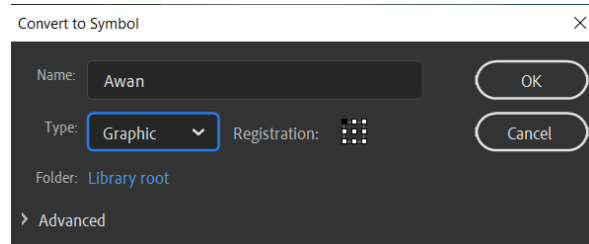




3. Import gambar awan yang sudah disiapkan dan sesuaikan ukurannya kemudian buat layer baru dengan nama awan.



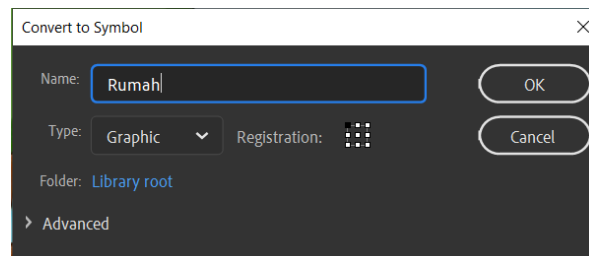
4. Kemudian pada layer awan klik kanan klik convert to symbol lalu pada typenya pilih graphic.



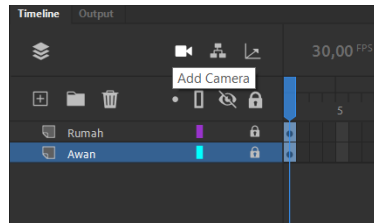
5. Lalu buat layer lagi untuk rumah dan import gambar rumah dan sesuaikan ukurannya.



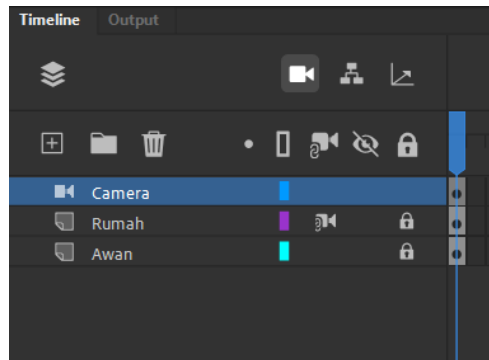
6. Selanjutnya pada layer rumah klik kanan dan pilih convert to symbol dan type graphic.



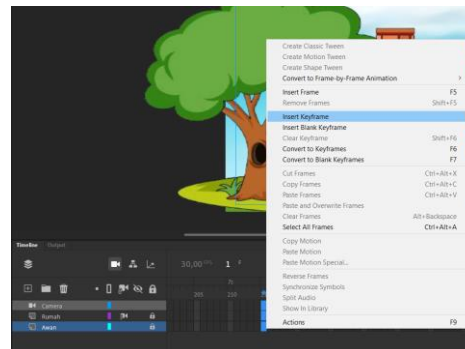
7. Klik camera maka akan muncul dengan otomatis layer camera.



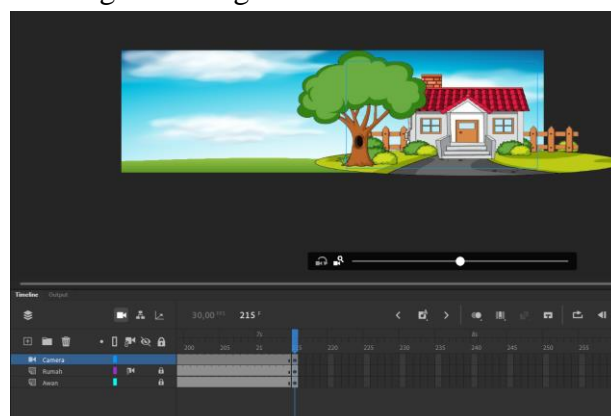
8. Klik gambar kamera pada layer rumah agar ketika camera digunakan gambar rumah tidak berubah tempat.



9. Pada frame 215 blok semua layer kemudian klik kanan pilih insert keyframe.

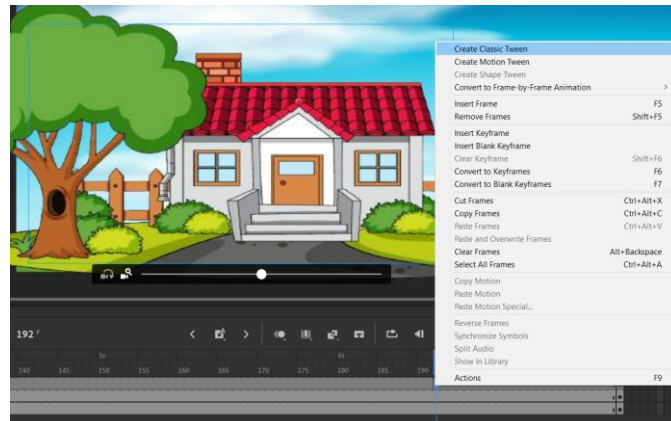


10. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke akhir halaman, tahan dan geser cursor ke kanan sambil tekan tombol shift maka objek awan akan bergerak mengikuti arahan kamera.





11. Selanjutnya diantara frame 1 sampai dengan 215 pada layer camera klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween

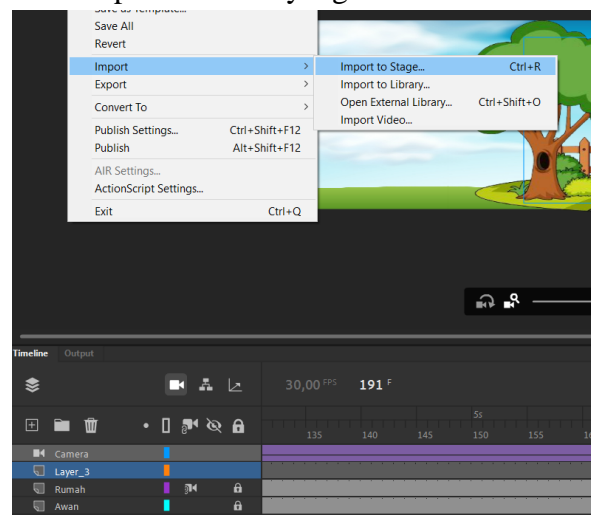


12. Hasil tampilan awannya bergerak kekanan sesuai dengan yang diatur tadi.



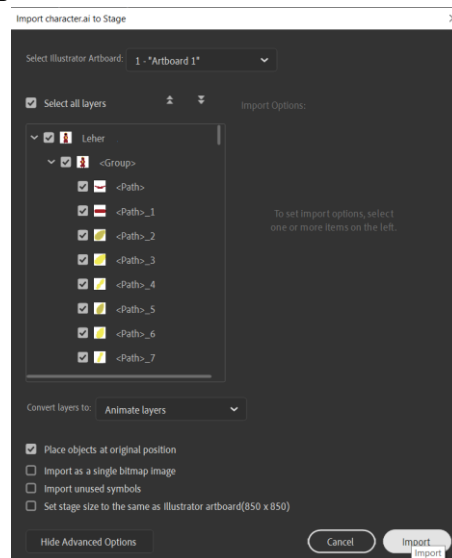
B. Layer Parenting

1. Klik file kemudian import karakter yang sudah dibuat dibab 1.





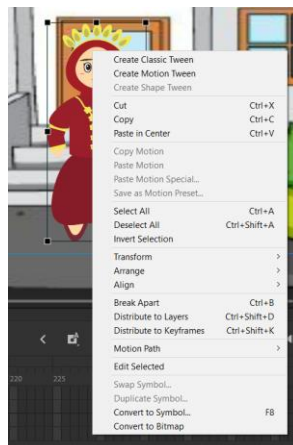
2. Kemudian klik import.



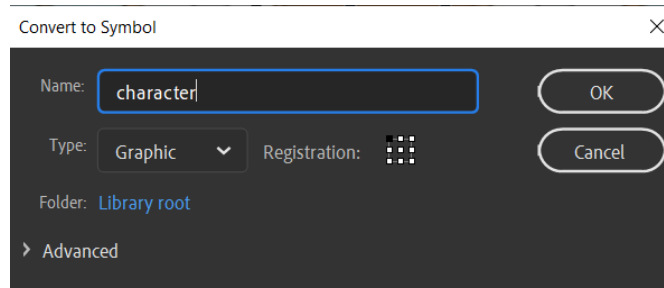
3. Sesuaikan ukuran dan tempat karakter.



4. Pada layer character klik kanan kemudian convert to symbol.

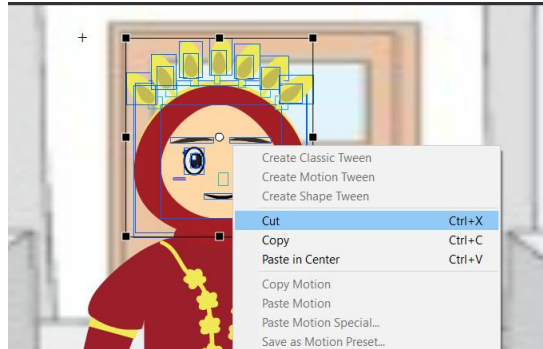


5. Beri nama sesuai seperti gambar dibawah.

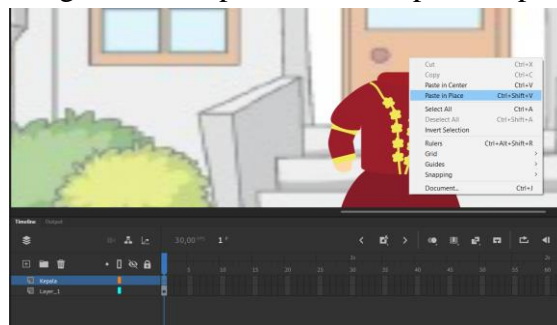




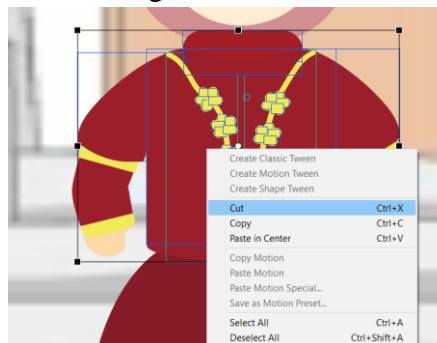
6. Kemudian tiap layer character diklik 2 kali kemudian pada bagian bagian tertentu seperti kepala klik kanan kemudian klik kanan dan cut.



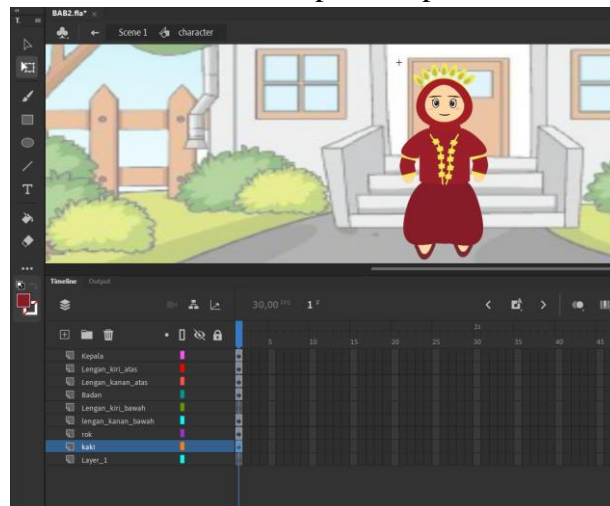
7. Buat layer baru dengan nama kepala kemudian paste in place (ctrl+shift+v)



8. Lakukan hal yang sama pada bagian bagian tubuh yang lainnya seperti leher, badan, lengan kanan, lengan kiri dan kaki.

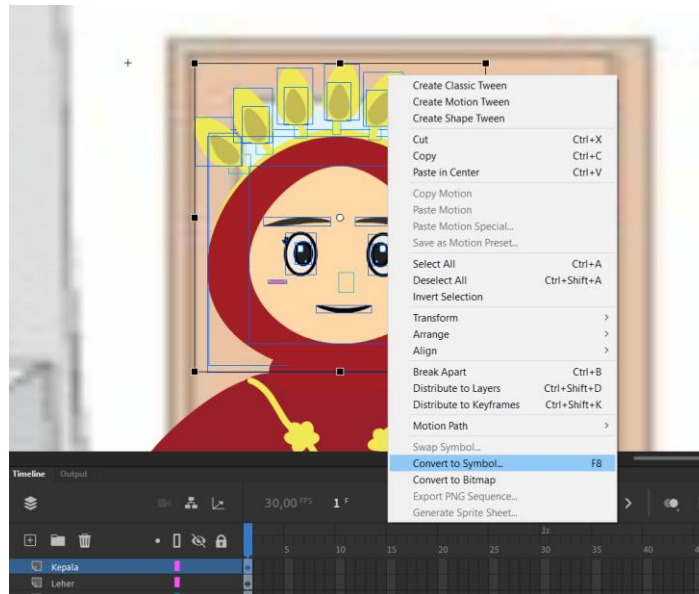


9. Tampilan setelah melakukan cut dan paste in place.

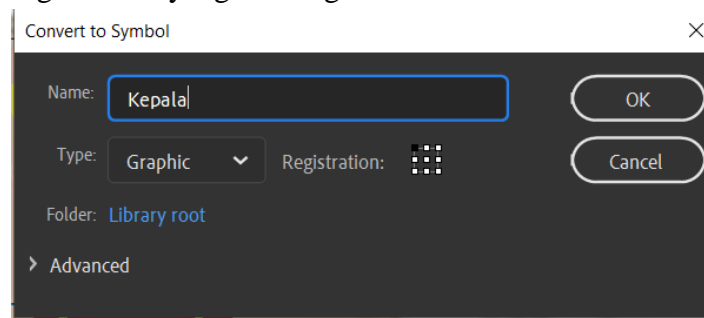




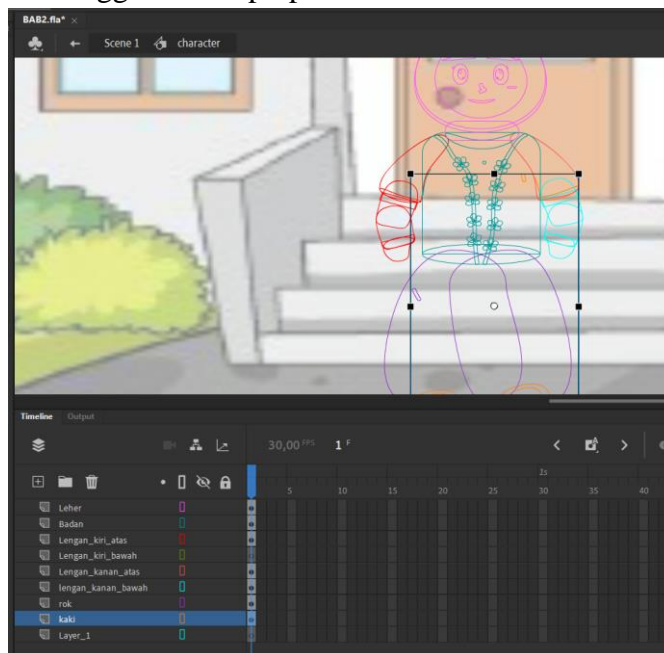
10. Klik kanan pada layer kepala kemudian pilih convert to symbol.



11. Nama i dengan nama yang sesuai gambar dibawah.

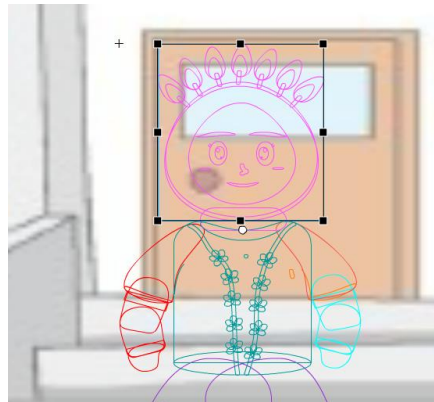


12. Kemudian klik Show All Layers as Outline dan agar memudahkan memudahkan menggeser titik perputaran.

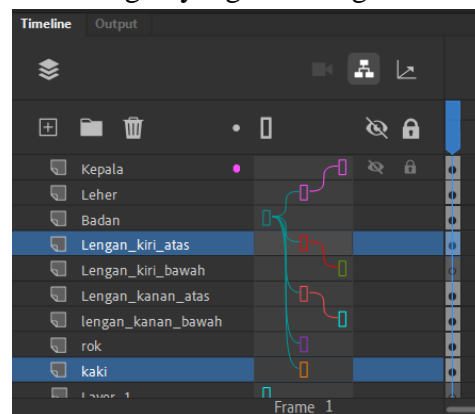




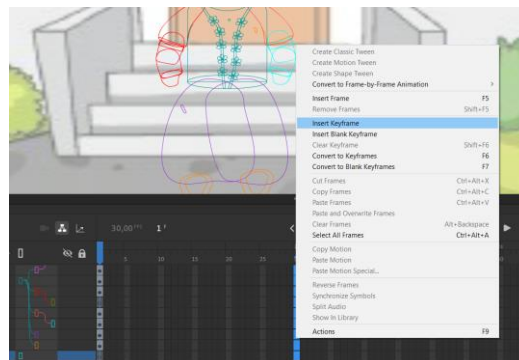
13. Geser titik perputaran dari kepala ke leher, leher ke badan, lengan atas ke badan, lengan bawah ke lengan atas, lengan kiri atas ke badan, lengan kiri bawah ke lengan kiri atas, rok ke badan, kaki ke rok.



14. Sambungkan layer satu dengan yang lain dengan sesuai.

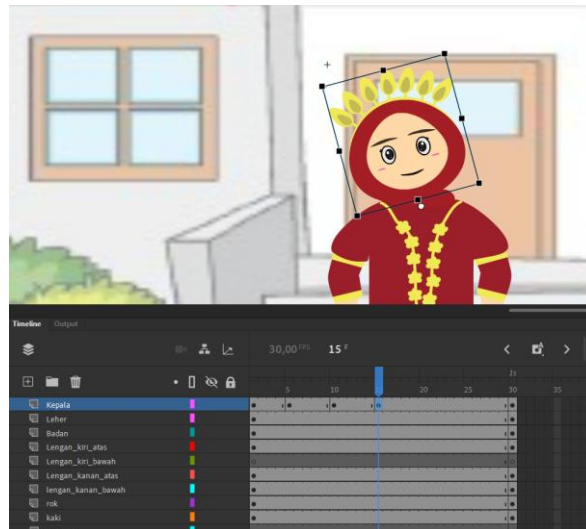


15. Kemudian pada frame ke 30 blok semua frame klik insert keyframe.

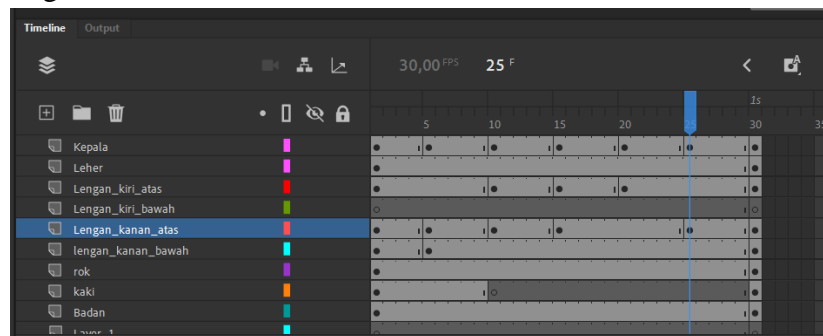




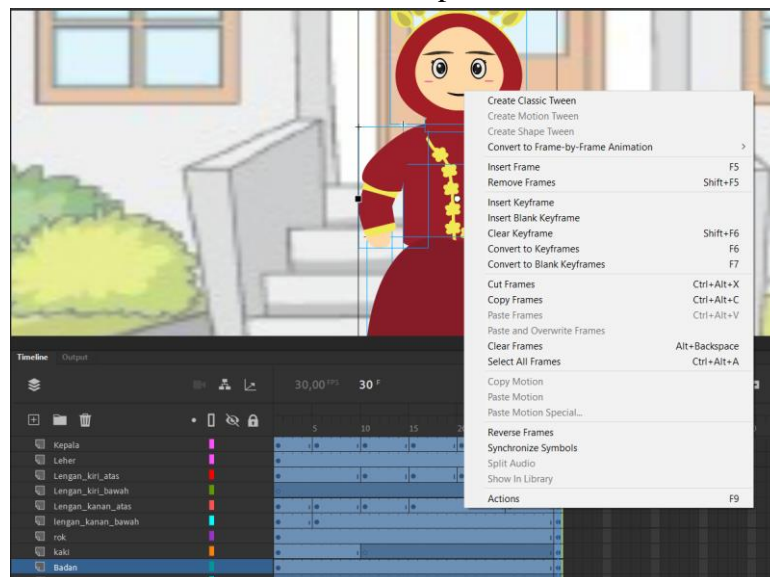
16. Kemudian atur dari frame 5,10,15,20,25 agar character bisa bergerak.



17. Seperti gambar dibawah.

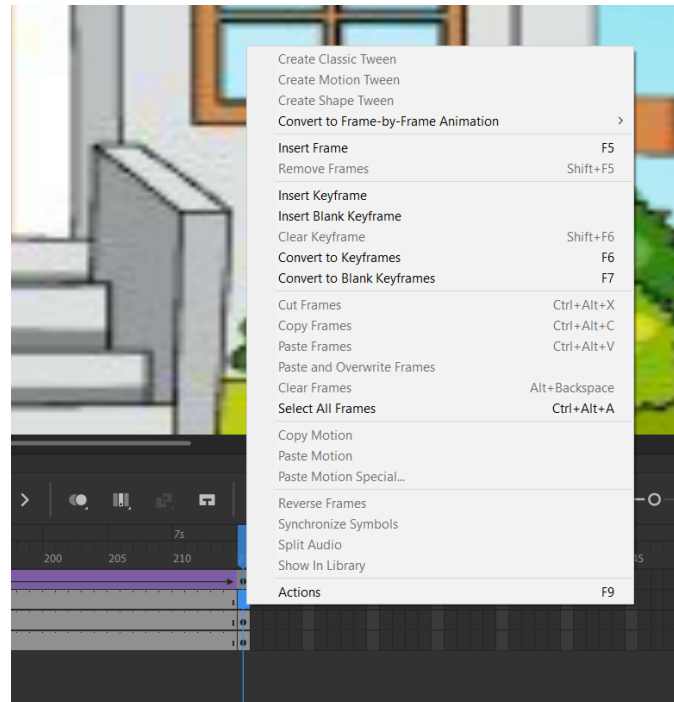


18. Blok semua frame kemudian klik kanan pilih create classic tween.





19. Kembali pada scene 1 pilih frame ke 215 kemudian klik insert keyframe.
Dan diantara frame 1-215 klik kanan pilih create classic tween.



20. Hasil tampilan dari penerapan layer parenting.



C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/SefiatulAmanah/2118111_PRAK_ANIGAME