



## TUGAS PERTEMUAN: 2

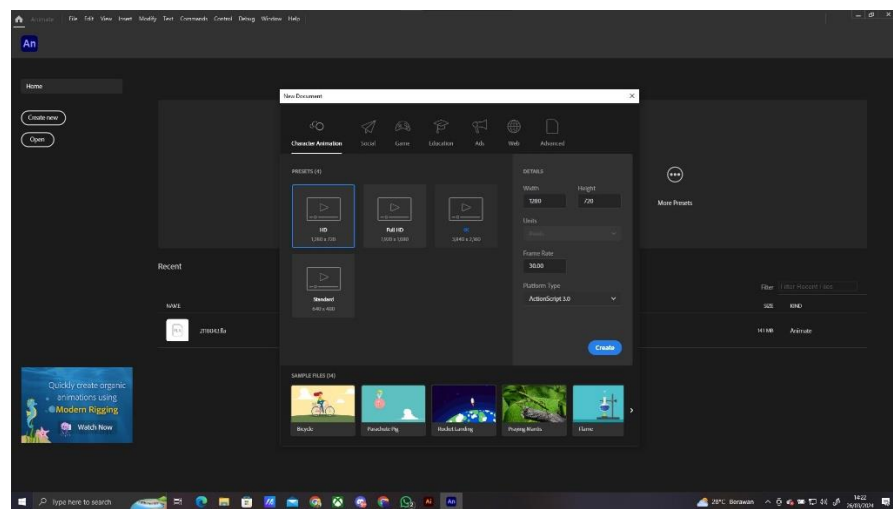
### MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118043
Nama	:	Kurniawan Yoga Pratama
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabillilah ( 2118052 )
Baju Adat	:	Baju adat beskap ( Jawa Tengah )
Referensi	:	Contoh : <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1L4IyvZGolbYqWsZMIKNs3FkFPagMdlBU?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1L4IyvZGolbYqWsZMIKNs3FkFPagMdlBU?usp=sharing</a>

#### 1.1 Tugas 2 : Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter yang sudah dibuat pada tugas BAB 1.

##### A. Membuat File baru.

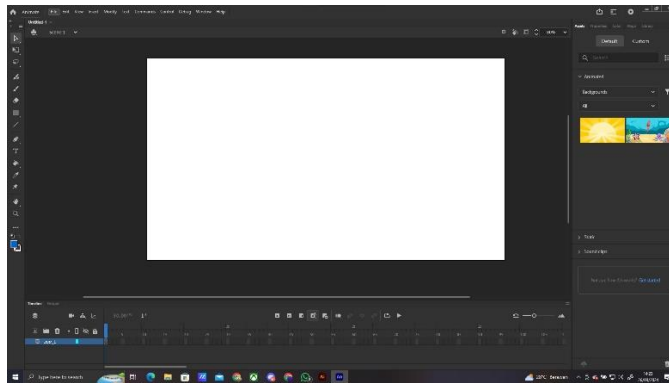
1. Pertama buka aplikasi adobe Animate lalu paka keyboard tekan ctrl+n untuk membuat new file lalu sesuai kan kanvas yang mau dipakai



Gambar 1.1 Membuat New File

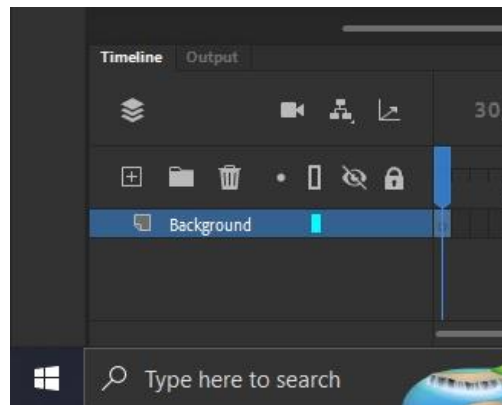


2. Berikut adalah hasil tampilan setelah kita melakukan langkah yang pertama



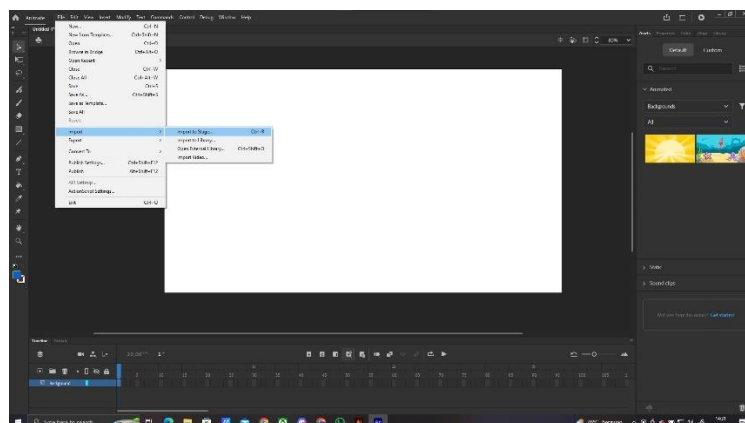
Gambar 1.2 Tampilan setelah New File

3. Untuk membuat background pertama ubah nama layer 1 menjadi background



Gambar 1.3 Tampilan New Layer

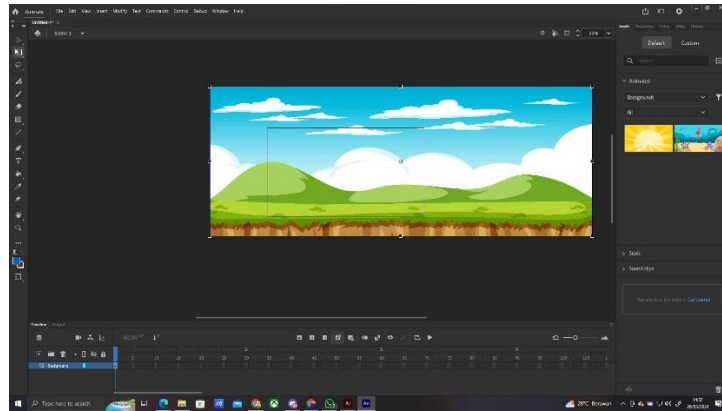
4. Lalu berikutnya import asset yang dibutuhkan dengan klik file+import to stage lalu pilih background yang akan di pakai.



Gambar 1.4 Tampilan import to stage

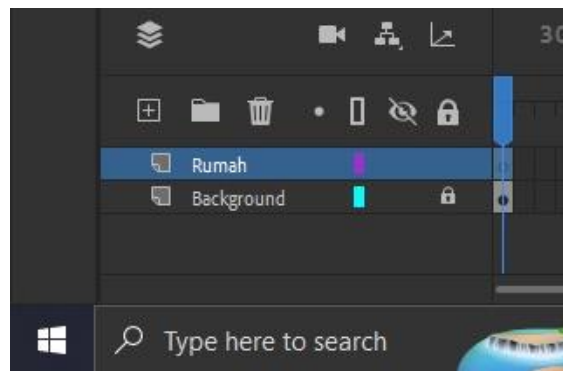


5. Berikut ini adalah tampilan jika background sudah di import to stage. Setelah di import kita sesuaikan dengan canvas yang telah kita buat diawal



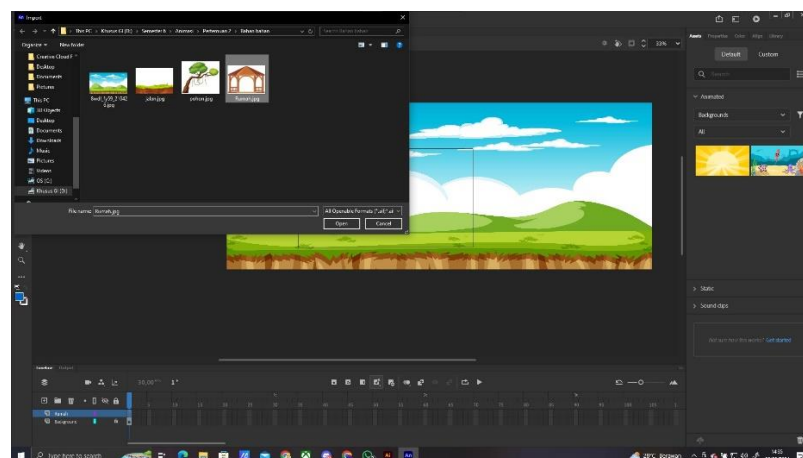
Gambar 1.5 Tampilan ketiga sudah di import

6. Lalu buat layer baru untuk tambahan-tambahan. Tambahan pertama ada object rumah. Kita namai layer dengan nama Rumah



Gambar 1.6 Tampilan membuat layer rumah

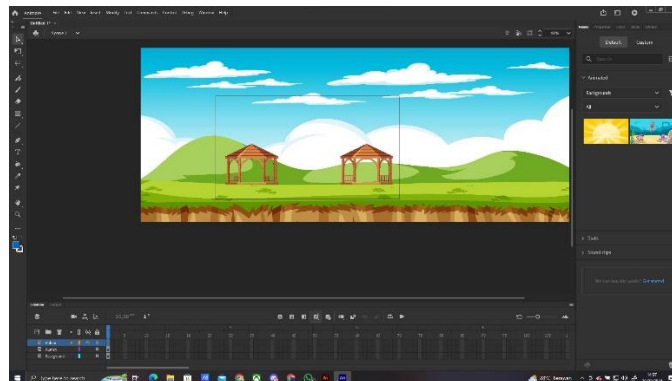
7. Berikutnya sama seperti langkah 4 kita tinggal import-import asset yang dibutuhkan. Kali ini import aset rumah.



Gambar 1.7 Tampilan import asset

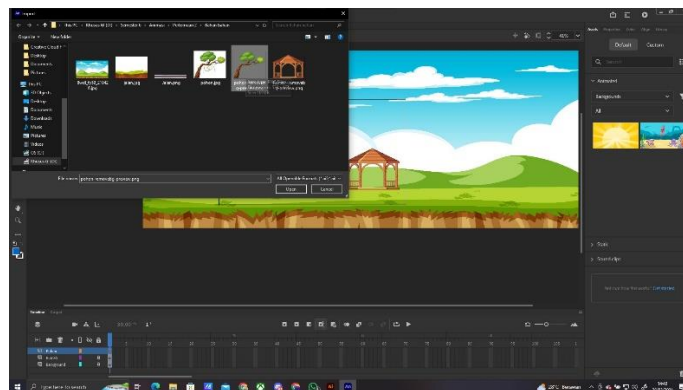


8. Berikut ini adalah tampilan ketika sudah di import, berikutnya kita tinggal sesuaikan penempatan dari asset asset yang kita pilih.



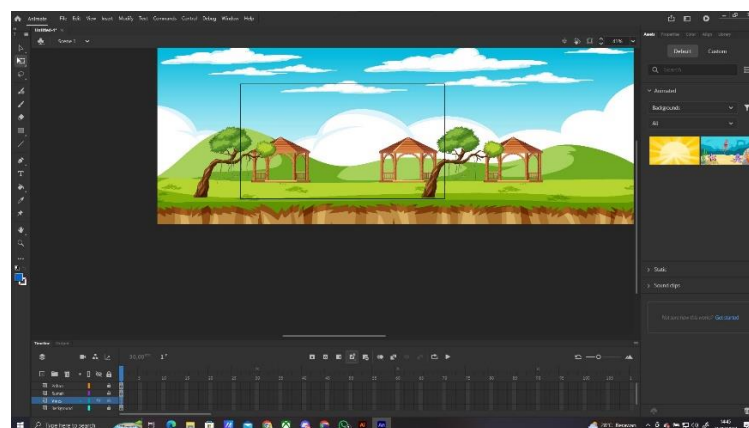
Gambar 1.8 Tampilan sesudah diimport

9. Berikutnya sama seperti langkah 4 kita tinggal import-import asset yang dibutuhkan. Kali ini import aset pohon



Gambar 1.9 Tampilan mengimport asset

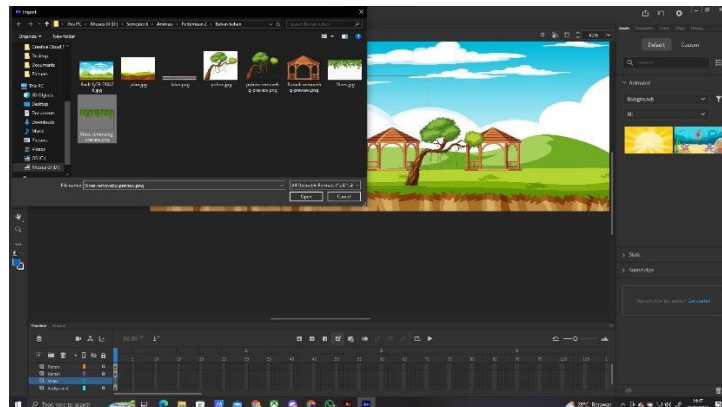
10. Berikut ini adalah tampilan ketika sudah di import, berikutnya kita tinggal sesuaikan penempatan dari asset asset yang kita pilih.



Gambar 1.10 Tampilan sesudah diimport

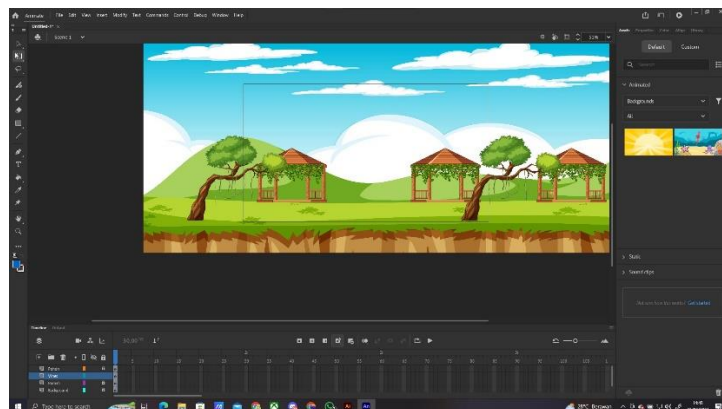


11. Berikutnya sama seperti langkah 4 kita tinggal import-import asset yang dibutuhkan. Kali ini import aset tanaman merambat.



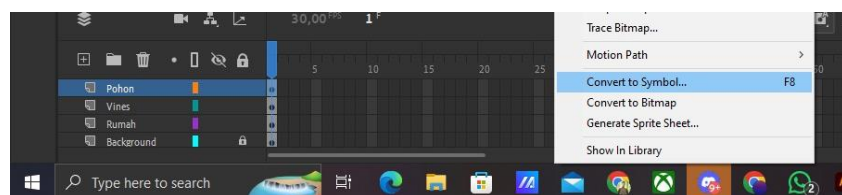
Gambar 1.11 Tampilan mengimport asset

12. Berikut ini adalah tampilan ketika sudah di import, berikutnya kita tinggal sesuaikan penempatan dari asset asset yang kita pilih



Gambar 1.12 Tampilan membuat lengan kiri

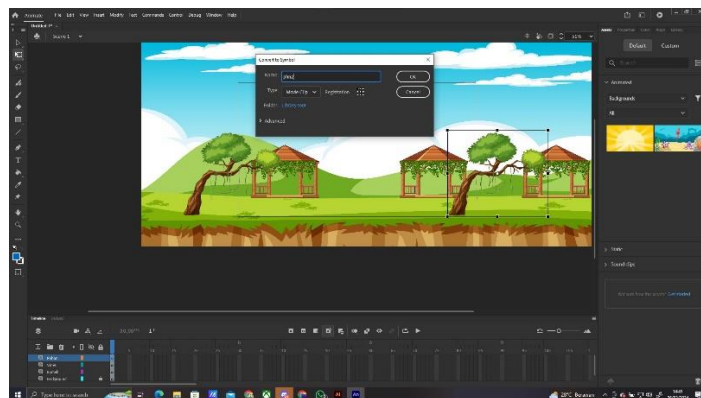
13. Berikutnya kita buat buat semua asset yang kita import tadi menjadi symbol dengan mengeklik asset klik kanan lalu convert to symbol.



Gambar 1.13 Tampilan membuat tempat kancing baju

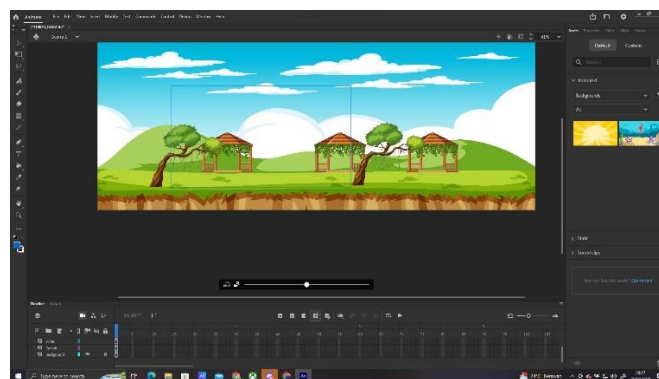


14. Lalu beri nama masing masing symbol dengan nama object diikuti urutan kita mengkonvertnya semisal phn1 rmh1 dll.



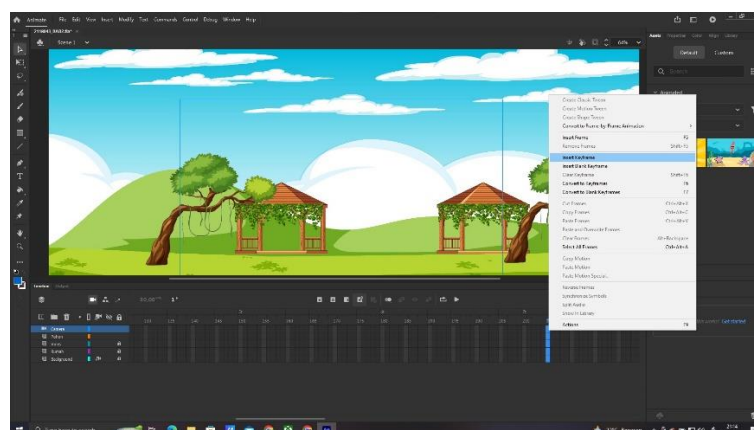
Gambar 1.14 Tampilan convert to symbol

15. Lalu aktifkan camera. Selajnutnya kita geser sedikit ke kanan. Sebelum di geser kita lock semua framenya.



Gambar 1.15Tampilan mengeser object

16. Lalu kita pergi ke frame 215, lalu insert keyframe di frame 215 di semua layer.

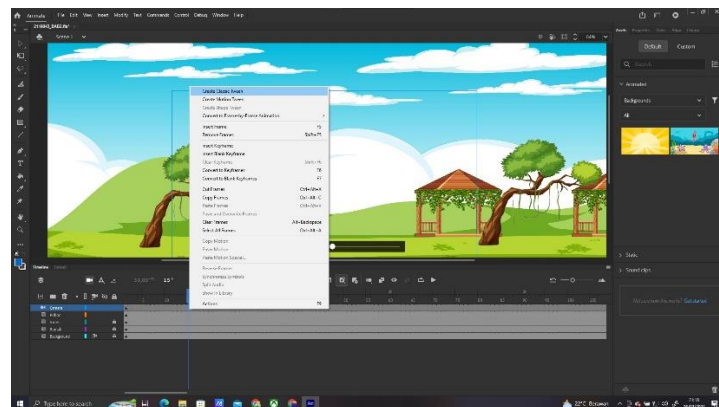


Gambar 1.16 Tampilan membuat paha



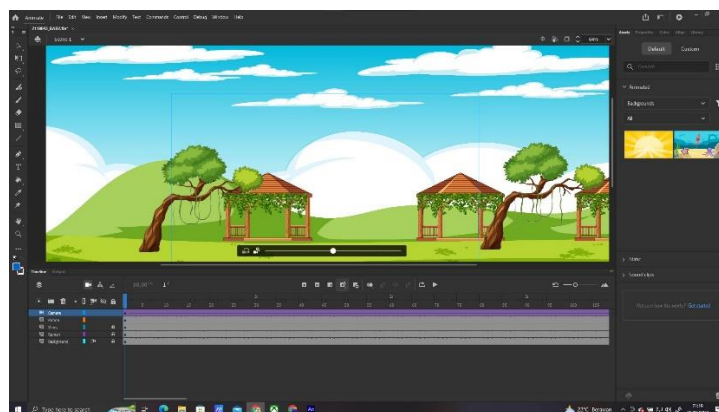


17. Selanjutnya kita aktifkan animasinya dengan klik kanan di antara frame 1-215 di layer kamera.



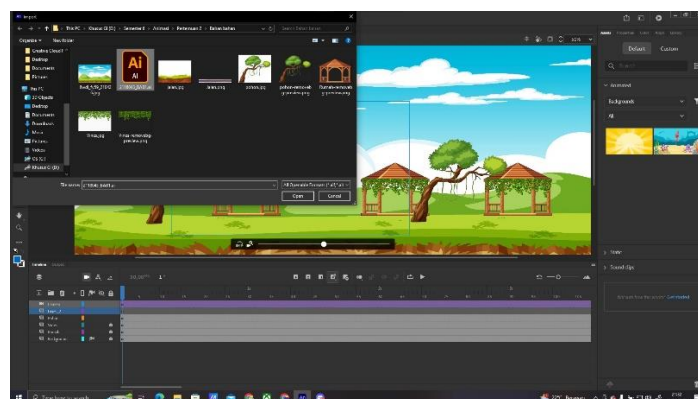
Gambar 1.17 Tampilan membuat corak

18. Berikutnya untuk melihatnya kita pencet ctrl+enter untuk melihat hasilnya apakah sudah bergerak .



Gambar 1.18 Tampilan membuat kaki

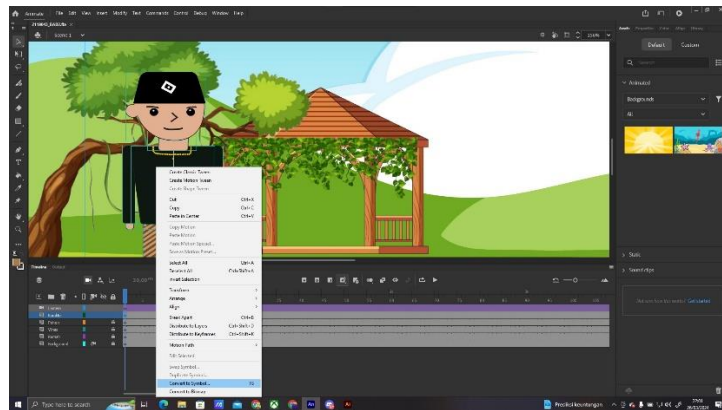
19. Untuk langkah berikutnya import karakter yang kita telah buat di bab1.caranya buat new layer lalu import karakternya



Gambar 1.19 Tampilan membuat sepatu

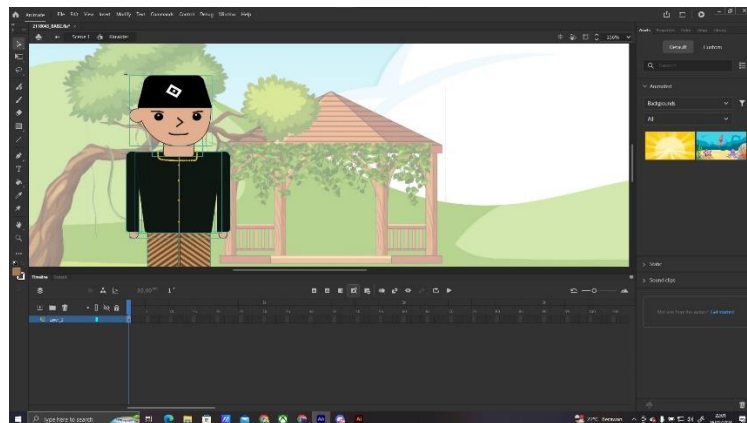


20. Lalu langkah selanjutnya kita konvert karakter yang telah kita import menjadi symbol caranya sama seperti di atas.



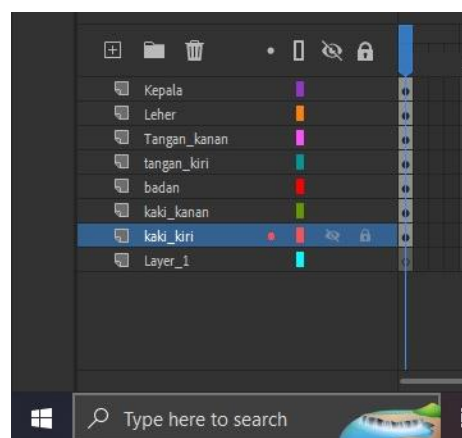
Gambar 1.20 Tampilan membuat bagian kiri

21. Berikutnya klik 2 kali di karakter kita untuk masuk ke scene karakter.



Gambar 1.21 Tampilan keseluruhan

22. Lalu berikutnya kita pisah masing masing anggota tubuh karakter kita menjadi beberapa parts dibawah ini adalah contohnya

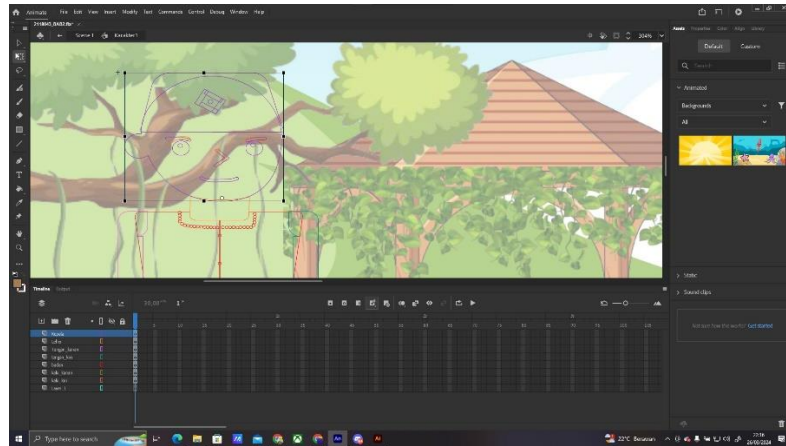


Gambar 1.22 Tampilan Memisah bagian tubuh



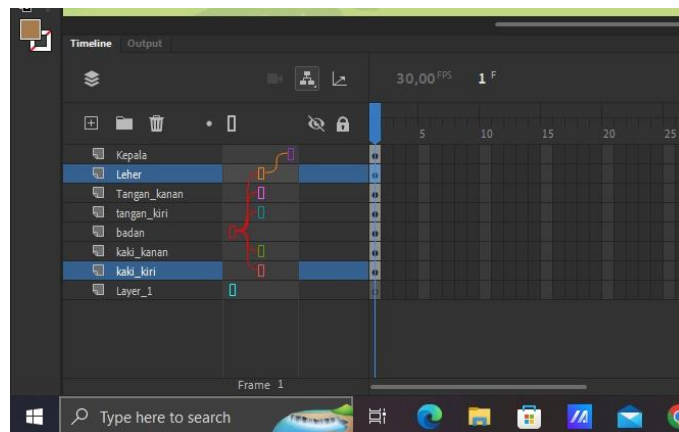


23. Berikutnya Klik Show All Layers as Outline . maka karakter kita menjadi semacam outline saja. lalu berikutnya klik masing masing object untuk menentukan titik putar masing masing bagian,



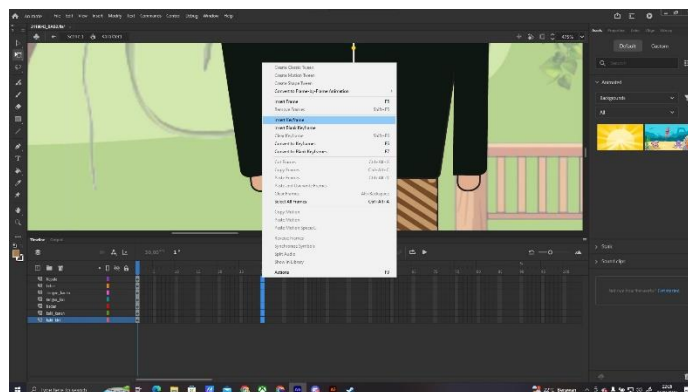
Gambar 1.23 Tampilan outline karakter

24. Lalu klik show parenting view. Untuk menyambung kan semua layer.



Gambar 1.24 Parenting layer

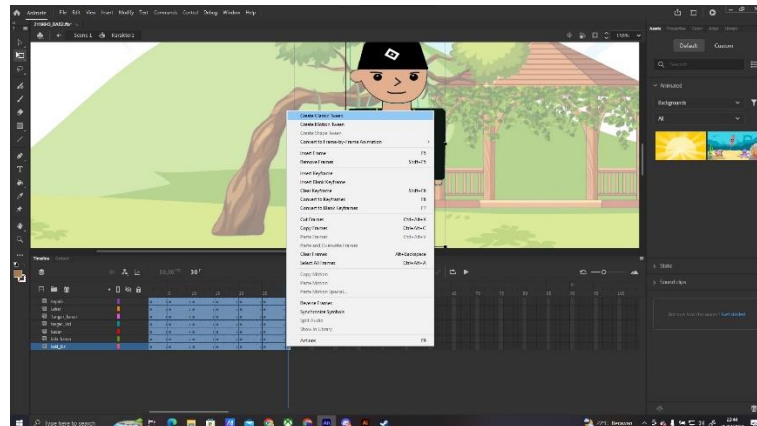
24. Berikutnya inser keyframe di frame 30 di semua layer lalu gerakkan karakter seperti kita sedang berjalan



Gambar 1.25 Tampilan Menggerakkan Semua Parts

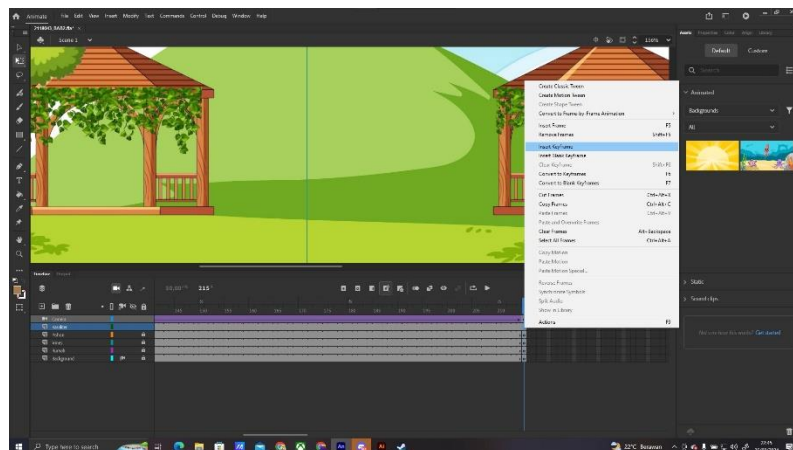


25. Lalu di klik create classic tween di antara frame 1-30 tersebut



Gambar 1.25 Tampilan Create Classic Tween.

26. Lalu Kembali ke dari scene karakter. Lalu pergi ke frame 215 pada layer karakter. Lalu insert keyframe. Terakhir untuk melihat hasil tinggal pencet ctrl+enter.



Gambar 1.26 Tampilan Hasil Animasi

#### A. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/Yktama17/2118043\\_PRAK\\_ANIGAME](https://github.com/Yktama17/2118043_PRAK_ANIGAME)