



TUGAS PERTEMUAN: 2

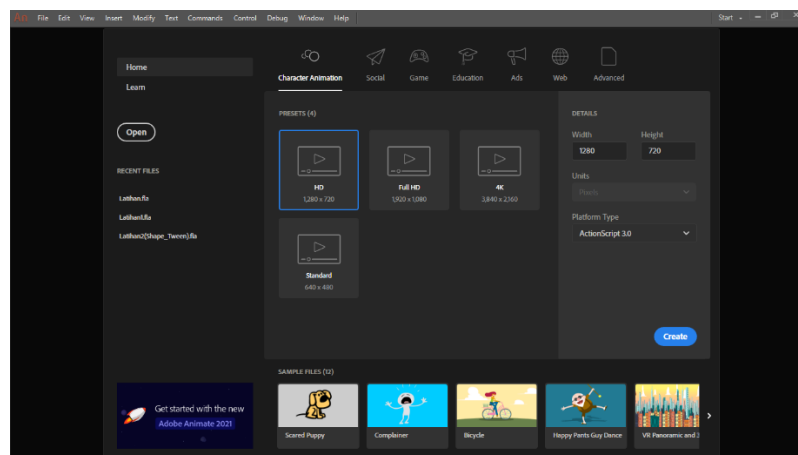
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118117
Nama	:	Yohanes Yudha Saputra Bangko
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta N (2218102)
Baju Adat	:	Baju adat Riung (Nusa Tenggara Timur - Indonesia Timur)
Referensi	:	Contoh : https://assets.kompasiana.com/items/album/2018/11/22/riung21-5bf6242b677ffb3ef762c046.jpg?t=o&v=770

2.1 Tugas 2 : Menerapkan Camera Movement dan Layer Parenting

A. Camera Movement

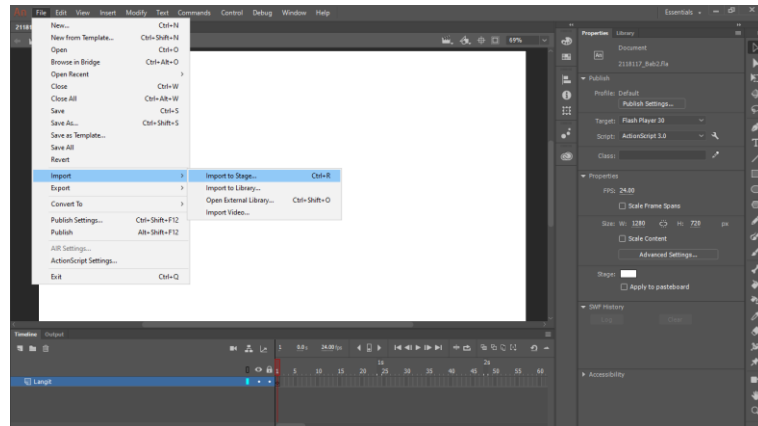
1. Buka *Adobe Animate*, pilih tab *Presets HD*, *Platform Type* lalu *Create*.



Gambar 2. 1 Membuat file baru

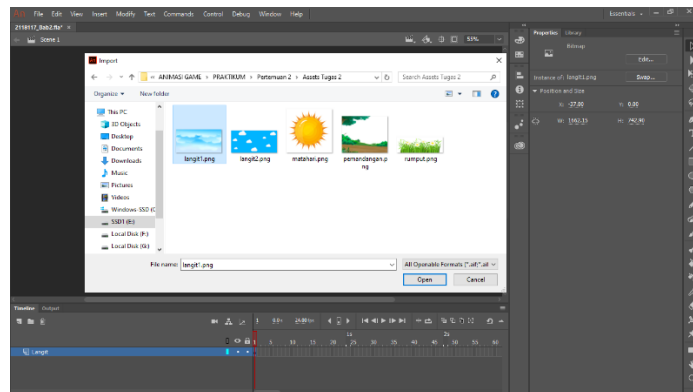


- Ubah *layer_1* kemudian pilih *file import*, pilih *import to stage*.



Gambar 2. 2 Memilih *file import*

- Bila sudah maka akan muncul tampilan *library* kemudian pilih langit dan klik *open*.



Gambar 2. 3 Tampilan lembar kerja *adobe illustrator*

- Berikut setelah memasukkan *assets* langit, sesuaikan ukuran sesuai dengan *frame* dan kunci *layer* tersebut.



Gambar 2. 4 Menyesuaikan ukuran



5. Buat *layer* pemandangan dan *import* gambar pemandangan, posisikan *layer* pemandangan di atas *layer* langit.



Gambar 2. 5 Memasukkan gambar pemandangan

6. Masukkan *assets* rumput, posisikan di luar *frame* dan sesuaikan ukurannya. Tempatkan *layer* rumput di atas *layer* pemandangan.



Gambar 2. 6 Memasukkan rumput

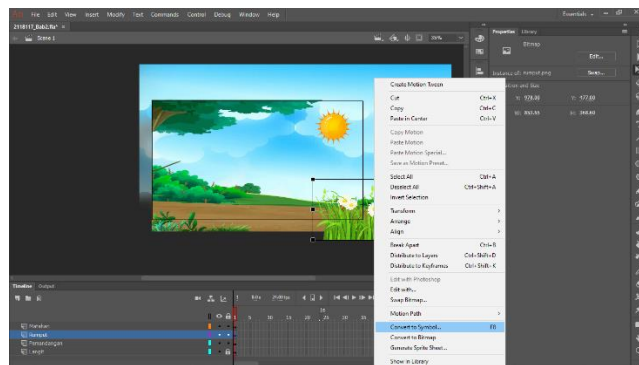
7. Masukkan *assets* matahari, posisikan di dalam *frame* dan sesuaikan ukurannya. Tempatkan *layer* matahari di atas *layer* rumput.



Gambar 2. 7 Memasukkan matahari

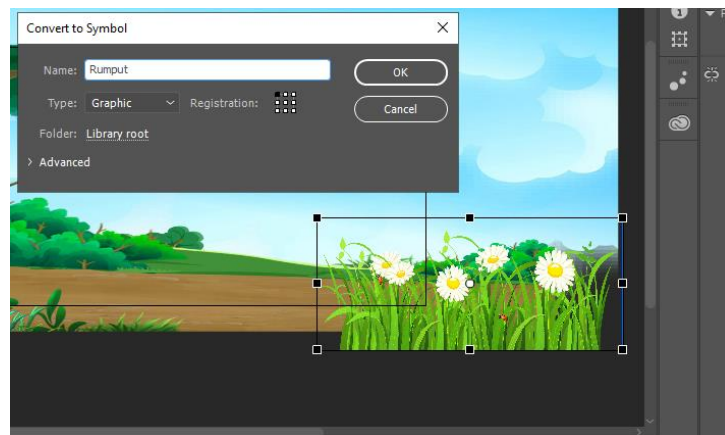


8. Pada *frame 1* di *layer* rumput klik kanan pada objeknya lalu pilih *convert to symbol*.



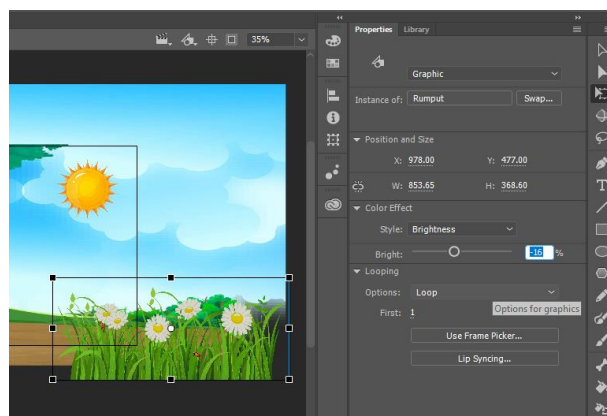
Gambar 2. 8 Convert to Symbol

9. Kemudian akan muncul *pop up Convert to Symbol*, beri nama rumput, *type graphic*, kemudian pilih *create*.



Gambar 2. 9 Memilih *Convert to Symbol*

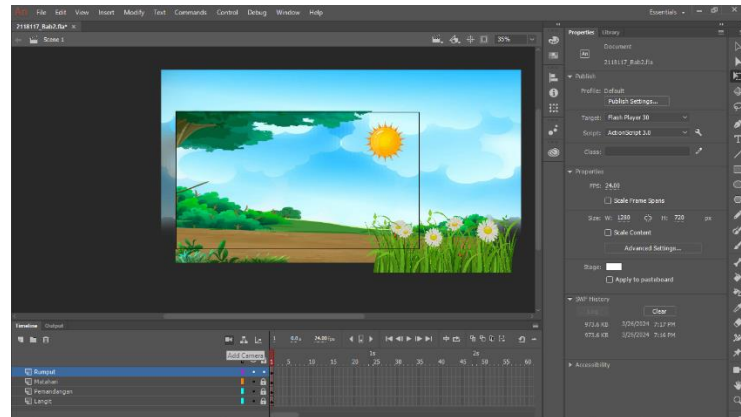
10. Pilih objek rumput tadi kemudian atur *brightness* menjadi -16.



Gambar 2. 10 Mengatur *brightness*

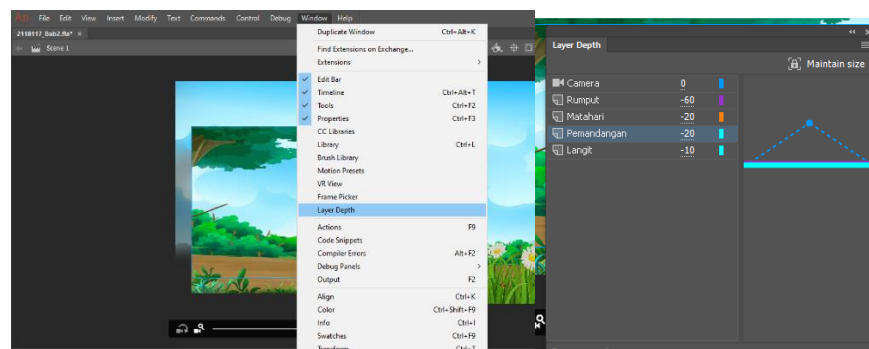


11. Tambahkan *layer camera* dengan cara memilih *Add Camera*.



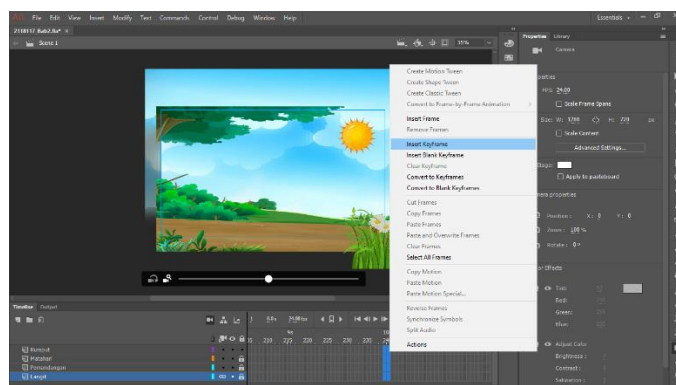
Gambar 2. 11 Add Camera

12. Pilih *Window* kemudian pilih *layer depth* lalu atur *depth* sesuai kebutuhan atau seperti di bawah ini. Semakin besar angkanya maka semakin dekat dengan kamera.



Gambar 2. 12 Mengatur *layer depth*

13. Pada detik ke 10 atau di *frame* ke 240 pilih semua *layer* kemudian klik kanan dan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 2. 13 Memberi Insert Keyframe

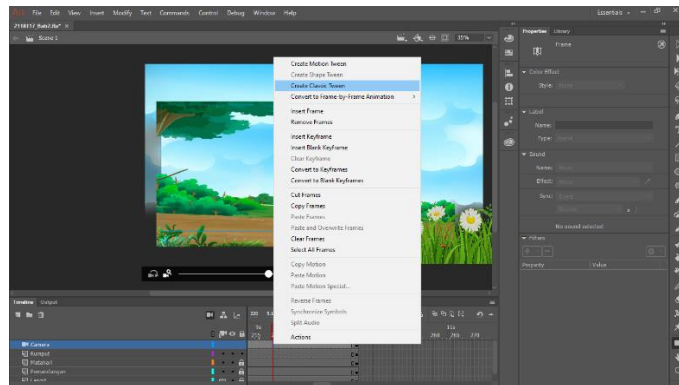


14. Geser *frame* dengan cara klik kiri pada *frame* tersebut dan geser ke kanan. Gunakan *shift* agar posisi tidak berubah berubah atau tetap lurus.



Gambar 2. 14 Menggeser *frame*

15. Klik kanan di tengah tengah *layer camera* dan kemudian pilih *create classic tween*.



Gambar 2. 15 Membuat *classic tween*

16. Jika sudah silahkan dijalankan dengan menekan *Ctrl + Enter*.

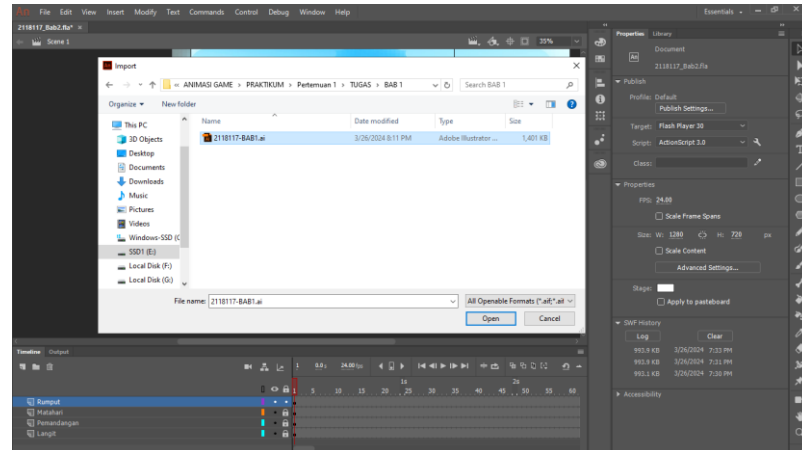


Gambar 2. 16 Hasil *running*



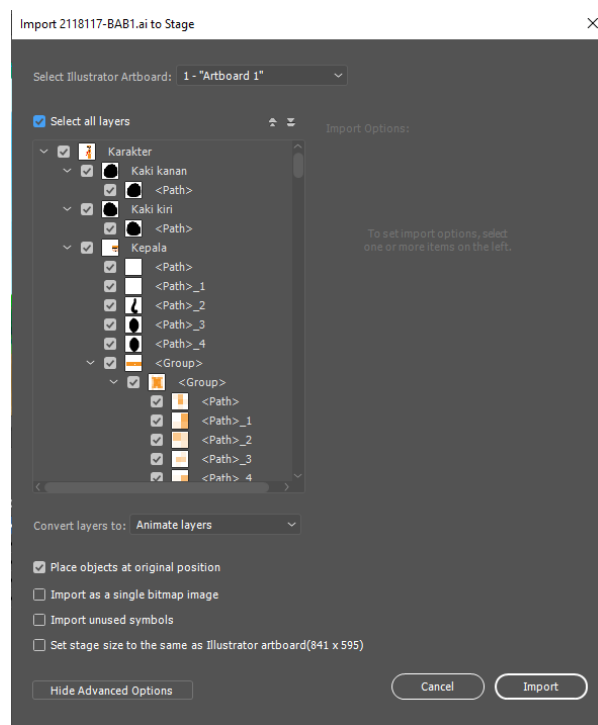
B. Layer Parenting

1. Klik *file* lalu pilih *import* > *import to stage* lalu masukkan file *illustrator* yang sudah dibuat di pertemuan sebelumnya.



Gambar 2. 17 Membuat lingkaran

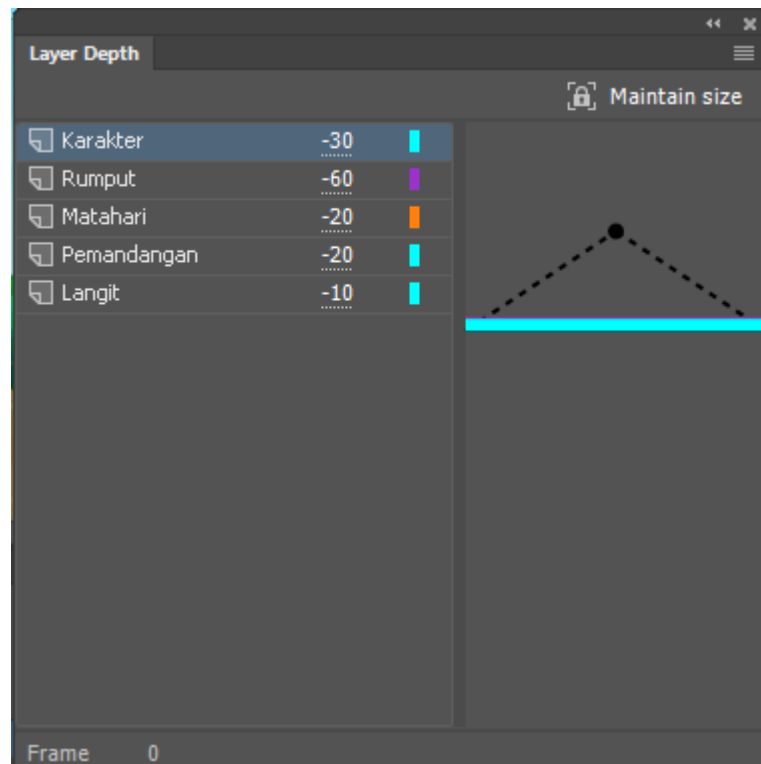
2. Selanjutnya pilih *select all layers* lalu klik *import*.



Gambar 2. 18 Memilih *select all layers*



3. Pilih *Windows > Layer Depth* lalu sesuaikan *depth* karakter seperti di bawah ini.



Gambar 2. 19 Mengatur *depth* karakter

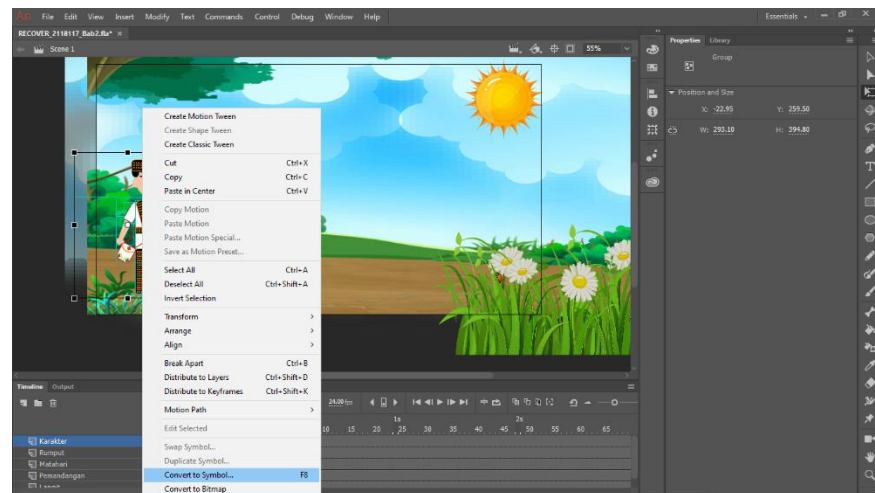
4. Jika sudah begini tampilan *assets* karakter yang sudah dimasukkan. Sesuaikan ukuran agar tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil sehingga sesuai dengan latar belakang.



Gambar 2. 20 Tampilan *assets* karakter dimasukkan



5. Pada *layer* karakter, seleksi objeknya lalu klik kanan dan pilih *convert to symbol*.



Gambar 2. 21 *Convert to Symbol*

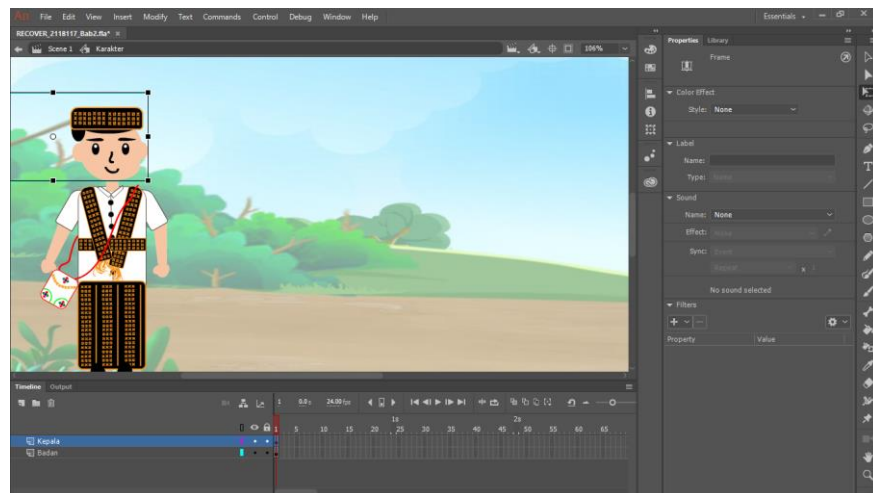
6. Klik dua kali pada objek tersebut di *layer karakter* kemudian buat *layer* baru dengan nama badan dan *layer 1* diubah dengan nama badan. Seleksi bagian kepala, potong objek kepala tersebut dengan *shortcut Ctrl + x*.



Gambar 2. 22 Memotong kepala

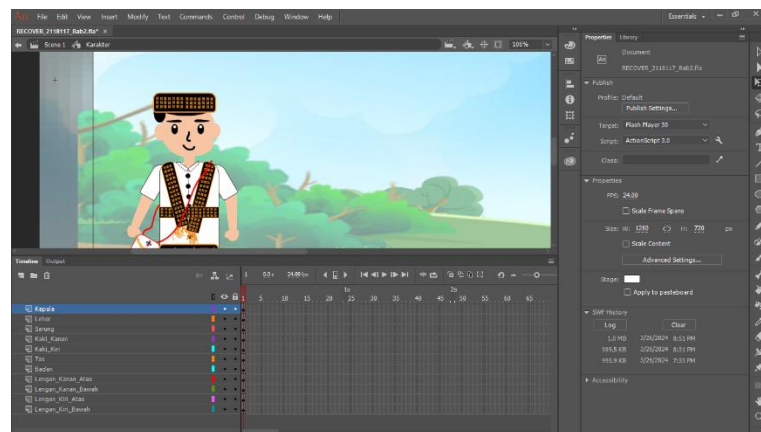


7. Kemudian *paste* ke dalam *layer* kepala yang telah dibuat dengan menekan *shortcut Ctrl + Shift + v* agar posisi tetap seperti semula.



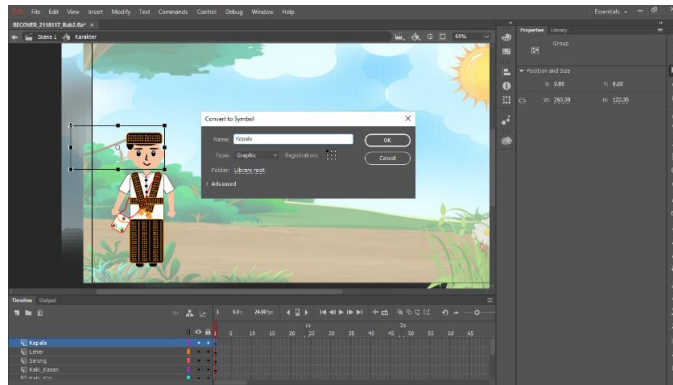
Gambar 2. 23 Tempel kepala

8. Lakukan hal yang sama kepada semua bagian tubuh. Buat *layer* setiap *part* yang akan digerakkan atau dianimasikan.



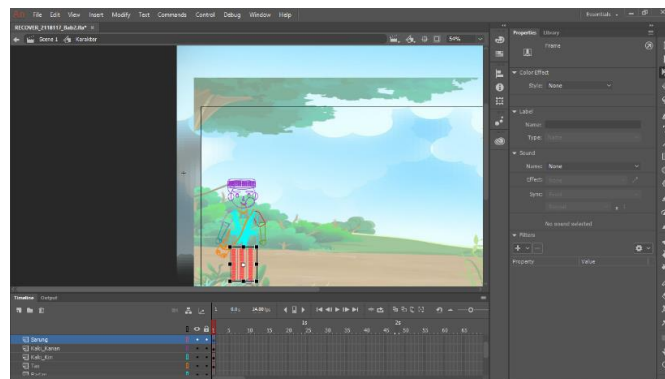
Gambar 2. 24 Membagi setiap bagian tubuh

9. Pilih pada objek kepala di *layer* kepala kemudian klik kanan dan pilih *convert to symbol*. Beri nama simbol sesuai dengan nama *layer*. Lakukan juga ke setiap bagian tubuh.



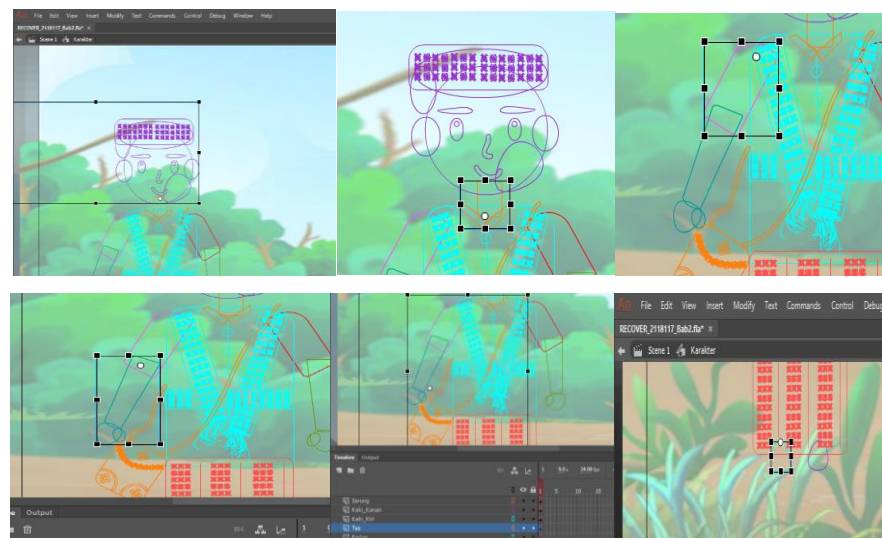
Gambar 2. 25 Convert to symbol

10. Pilih *show all layers outline* agar terlihat sketsa atau *outline* dari karakter untuk mempermudah mengatur titik putar nantinya.



Gambar 2. 26 Memilih *outline*

11. Pilih *layer* kepala dan atur titik putar seperti berikut. Lakukan juga di setiap bagian tubuh yang lain.



Gambar 2. 27 Mengatur titik putar

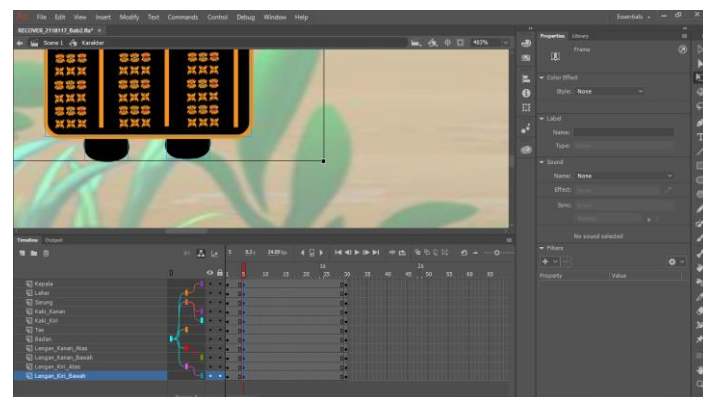


12. Pilih *show parenting view* dan atur seperti di bawah ini. Setiap tubuh terkoneksi dan pusatnya adalah badan.



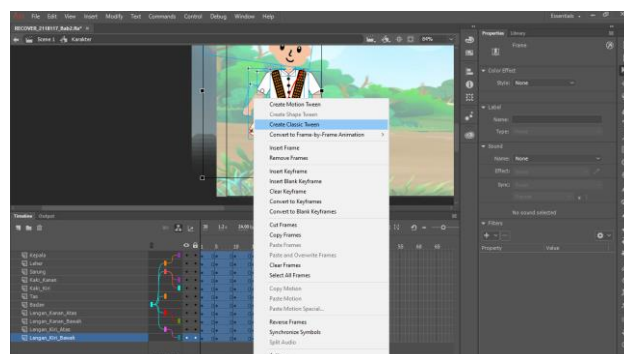
Gambar 2. 28 Tampilan mengatur *show parenting line*

13. Seleksi semua baris *layer* di *frame* 30 pilih *insert keyframe* kemudian atur posisinya sesuai keinginan. Lakukan juga hal yang sama untuk *frame* 5, 10, 15, 20, 25.



Gambar 2. 29 Memilih *insert keyframe* dan mengatur gerakan

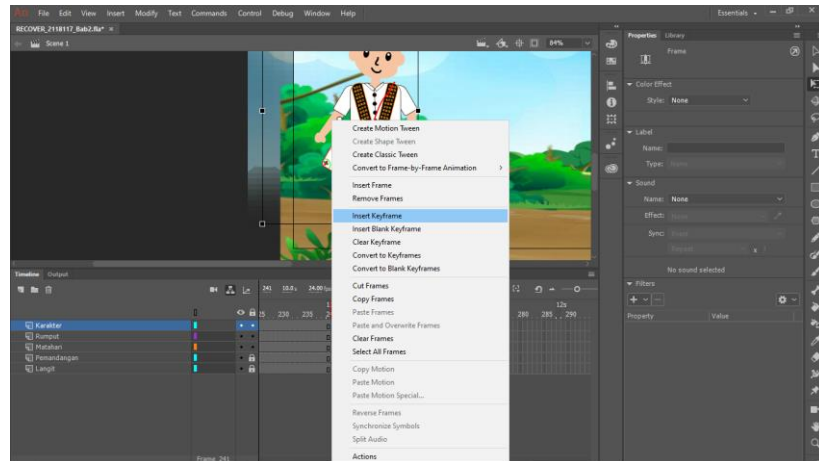
14. Setelah itu seleksi semua *layer* di antar *frame* 1 hingga 30 dan pilih *create classic tween*.



Gambar 2. 30 Memilih *create classic tween*

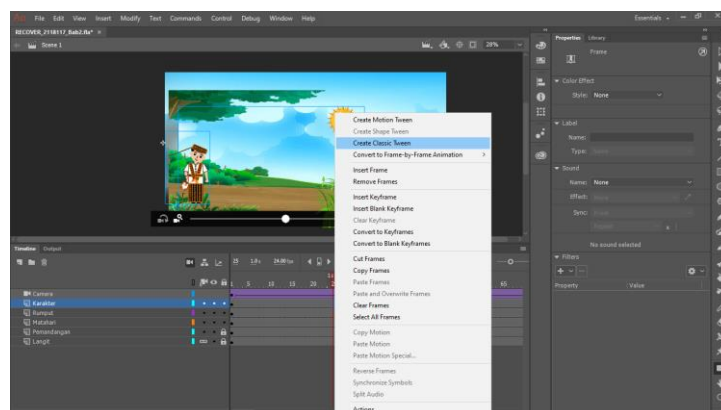


15. Lalu kembali pada *scene 1* kemudian pilih *insert keyframe* pada frame 240 di *layer* karakter dan geser posisi karakter menjadi di sebelah kanan sehingga membuat karakter bergerak nantinya dari sisi satu ke sisi lainnya.



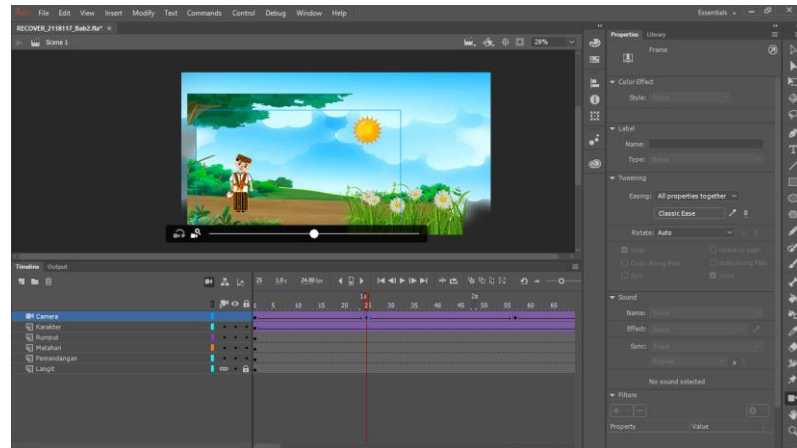
Gambar 2. 31 Pilih *insert keyframe* dan geser karakter

16. Di tengah tengah *layer* karakter klik kanan dan pilih *Create Classic Tween*.



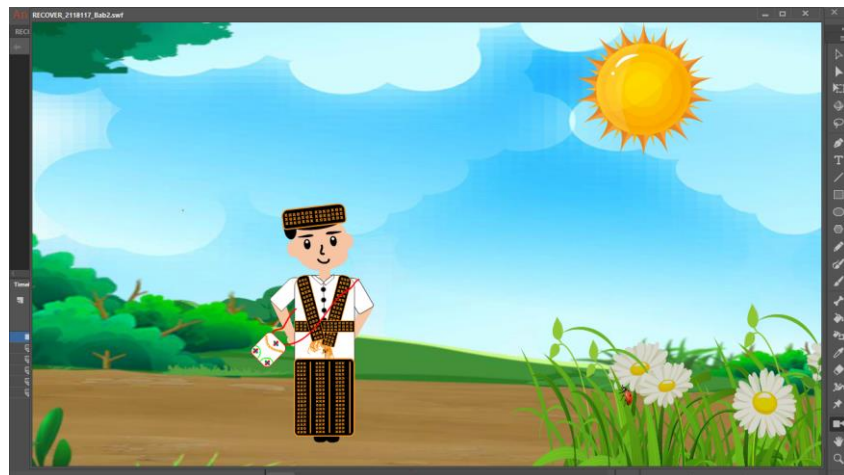
Gambar 2. 32 Memilih *Create Classic Tween*

17. Lakukan *zooming* di tiap tiap *frame* pada *layer camera* dan lakukan sesuai keinginan.



Gambar 2. 33 Zooming

18. Running animasi dengan menekan *Ctrl + Enter*.



Gambar 2. 34 Hasil *Running*

C. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117-PRAK-ANIGAME>