



TUGAS PERTEMUAN: 2

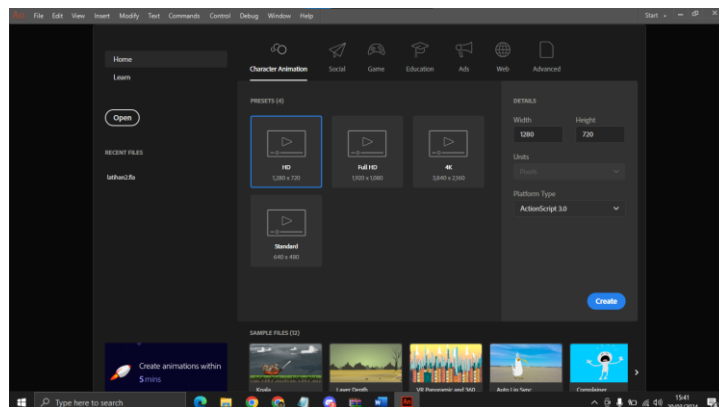
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118075
Nama	:	Abdillah Arif Rohman
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	MARIA AVRILIANA SURATLELAONA
Baju Adat	:	Baju Karai (Provinsi Sulawesi)
Referensi	:	https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

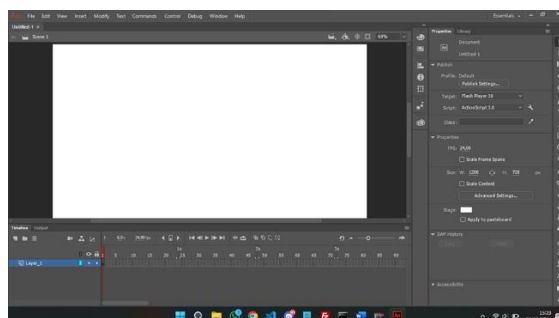
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka Adobe Animate. Pilih preset HD lalu klik Create.



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

2. Setelah itu, dokumen baru akan terbuka dan siap untuk membuat animasi

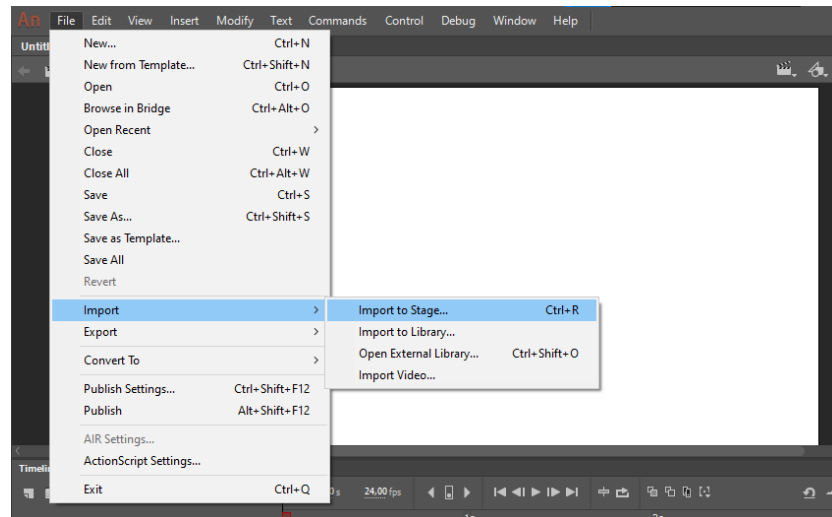




Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru

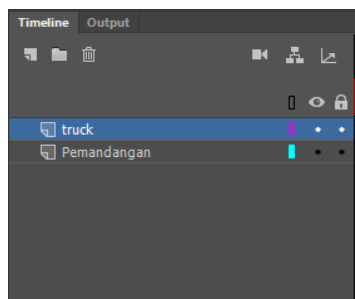
B. Camera Movement

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



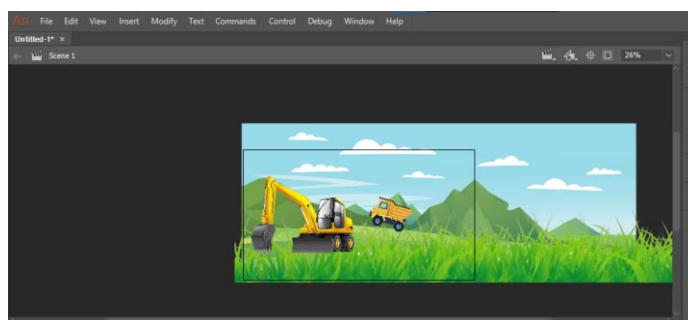
Gambar 1.3 Tampilan Import Background

2. Selanjutnya buat layer baru bernama Truck.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Layer

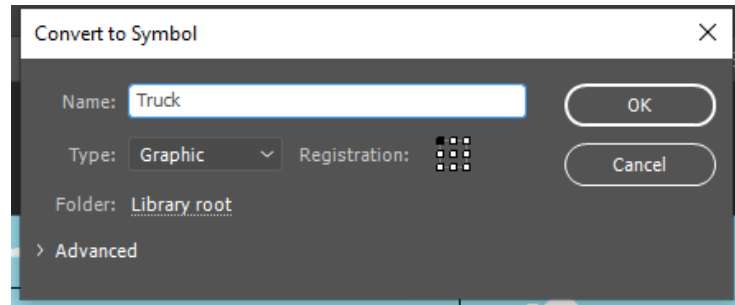
3. Selanjutnya import gambar Jalan seperti import background .



Gambar 1.5 Tampilan Import truck

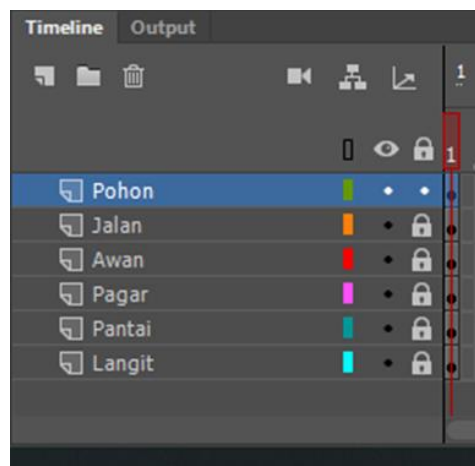


- Ubah nama menjadi Truck dan ubah type menjadi Graphic



Gambar 1.15 Tampilan Dialog Convert to Symbol

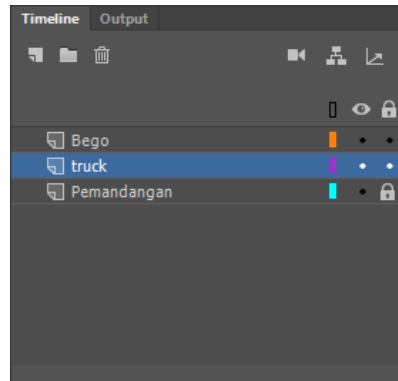
- Kunci semua layer kecuali layer Pohon



Gambar 1.17 Tampilan Kunci Layer

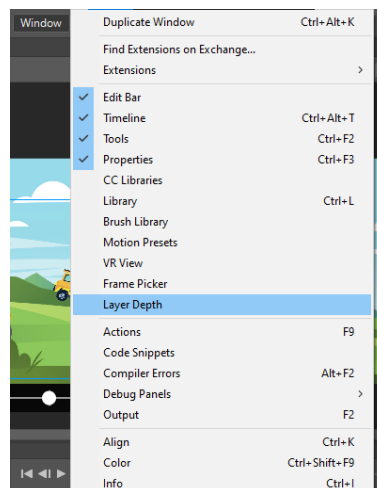


6. Klik Add Camera, maka layer Camera akan muncul diatas sendiri



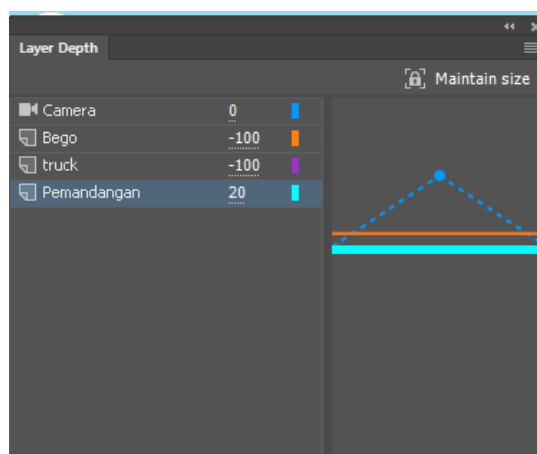
Gambar 1.18 Tampilan Tambah Camera

7. Klik Window pada menu bar, lalu pilih Layer Depth



Gambar 1.19 Tampilan Buka Layer Depth

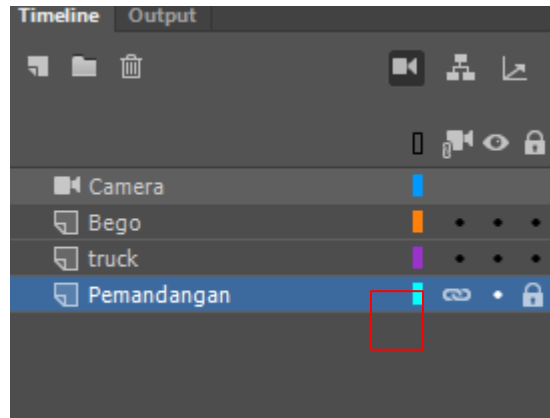
8. Pada dialog Layer Depth, sesuaikan kedalaman dari masing masing gambar



Gambar 1.20 Tampilan Atur Layer Depth

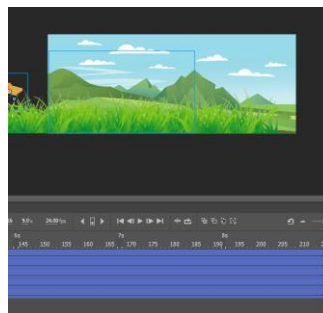


9. Klik Attach pada layer Pemandangan seperti pada gambar, ini memungkinkan agar layer Pemandangan tetap berada di tempat saat kamera digunakan.



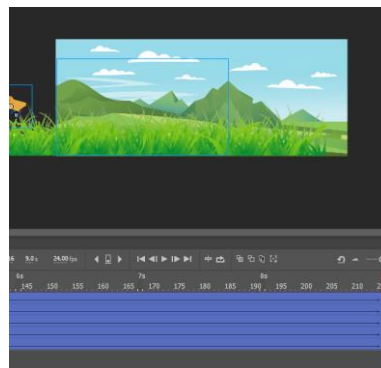
Gambar 1.21 Tampilan Attach Layer

10. Block frame pada semua layer pada frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.22 Tampilan Insert Keyframe

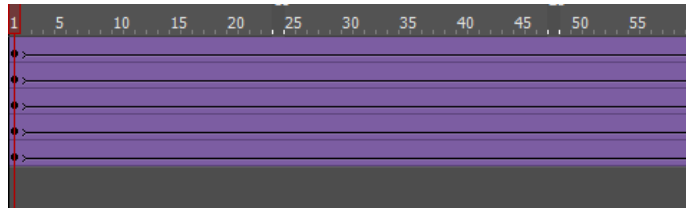
11. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek akan bergeser ke kiri.



Gambar 1.23 Tampilan Mengatur Camera



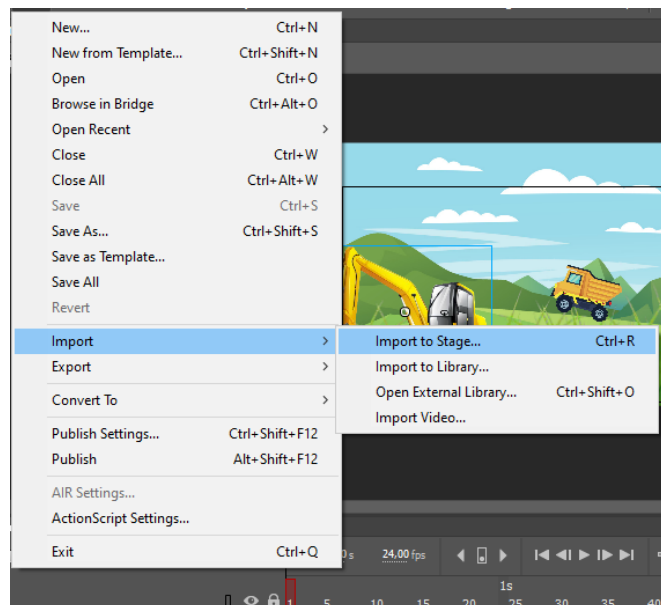
12. Klik diantara frame 1 – 215 pada layer Camera, klik kanan kemudian klik Create Classic Tween.



Gambar 1.24 Tampilan Create Classic Tween

C. Layer Parenting

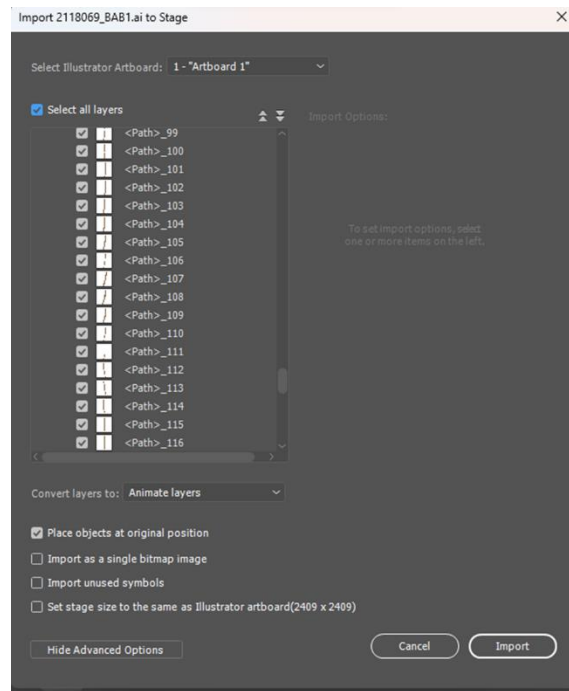
1. Import file karakter dengan cara klik file, pilih import lalu import to stage dan pilih file AI karakter



Gambar 1.25 Tampilan Import Karakter

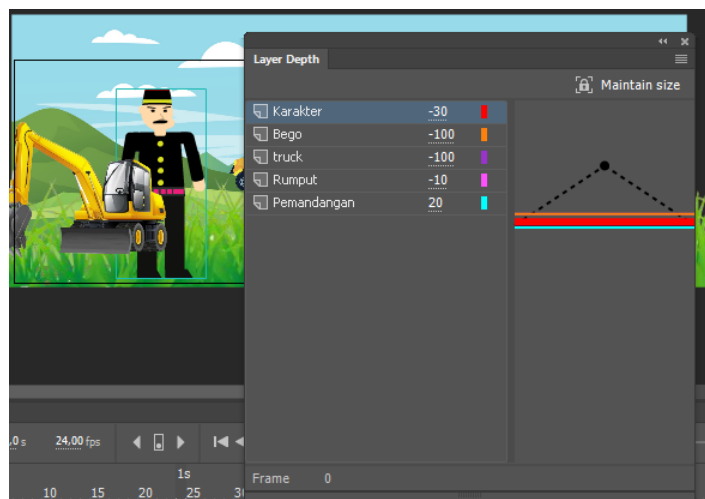


2. Lalu akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



Gambar 1.26 Tampilan Dialog Import

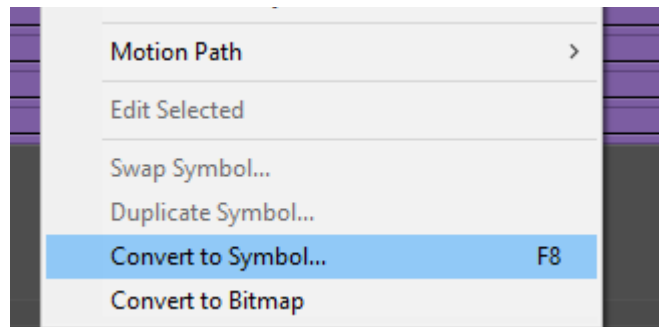
3. Buka Layer Depth, ubah nilai Layer Depth untuk layer Karakter lalu sesuaikan.



Gambar 1.27 Tampilan Atur Layer Depth

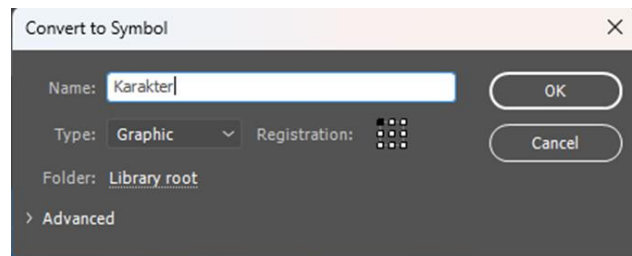


4. Pada frame 1 layer Karakter, klik kanan karakter lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.28 Tampilan Convert to Symbol

5. Lalu ubah nama menjadi Karakter



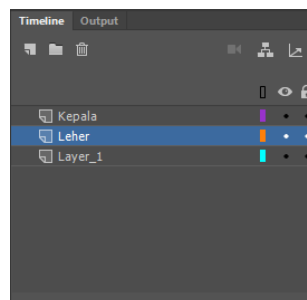
Gambar 1.29 Tampilan Dialog Convert to Symbol

6. Double klik pada karakter, lalu kita akan memisahkan setiap anggota badan menjadi satu layer per anggota



Gambar 1.30 Tampilan Scene Karakter

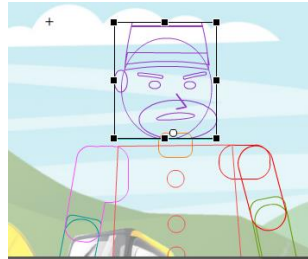
7. Klik kanan pada kepala, lalu klik Cut dan lakukan pada semua bagian tubuh karakter.



Gambar 1.31 Tampilan Memisahkan Kepala

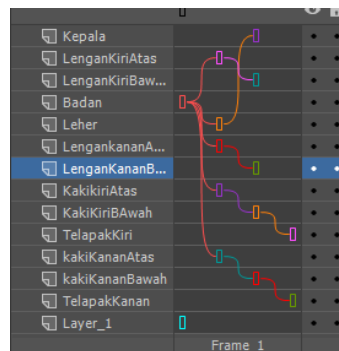


8. Klik Show All Layers as Outline, agar mudah menggeser titik yang diperlukan. Atur pergerakan sendi pada semua bagian tubuh



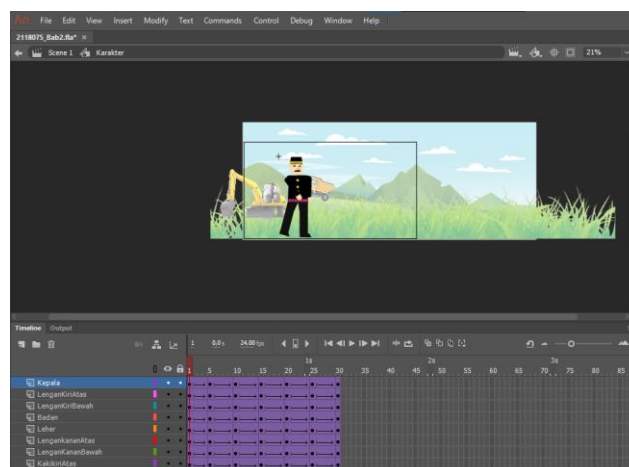
Gambar 1.49 Tampilan Show All Layer as Line

9. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1.56 Tampilan Sambungan Layer

10. Blok semua layer pada frame 5, lalu klik kanan dan insert keyframe. Setelah itu gerakkan karakter. Begitu juga dengan frame 10, 15, dan 25



Gambar 1.58 Tampilan Gerakkan Karakter



D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/abdillahar/2118075_PrakAniGame