



## TUGAS PERTEMUAN: 2

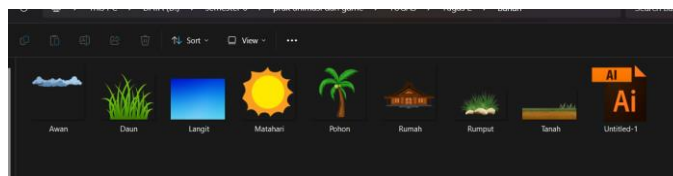
### MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118128
<b>Nama</b>	:	ARIKA NINDAYU SAPUTRI
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Beskap (Provinsi Jawa Tengah)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://search.app.goo.gl/7Ei3ADT">https://search.app.goo.gl/7Ei3ADT</a>

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

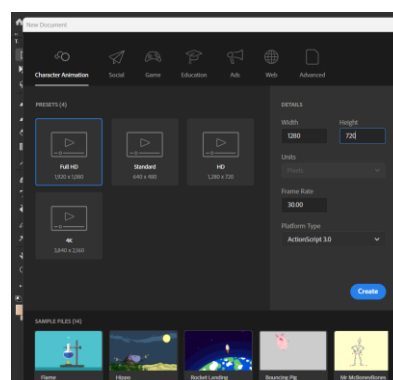
##### A. Camera Movement

1. Siapkan beberapa bahan untuk pembuatan animasi



Gambar 1.1 Aset Animasi

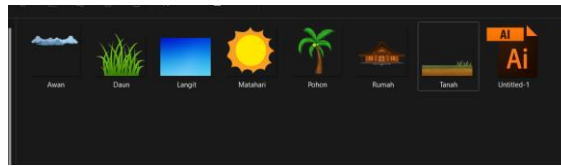
2. Buat project baru di adobe animate dengan cara CTRL-N



Gambar 1.2 Create New Project



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



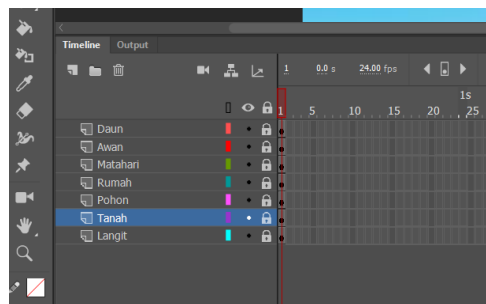
Gambar 1.3 Import asset

4. Selanjutnya kita harus mengatur posisi asset , kita sesuaikan bagian dan kebutuhannya.



Gambar 1.4 tata letak layer

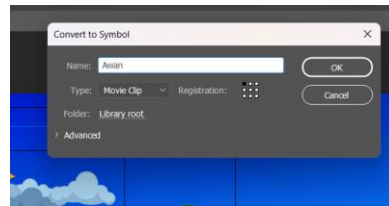
5. Import semua asset , lalu setiap asset di bedakan layernya lalu rename sesuai dengan nama asset yang kita inginkan.



Gambar 1.5 Layer aset

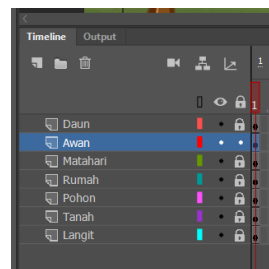


6. Klik kanan pada gambar awan lalu kita convert to symbol



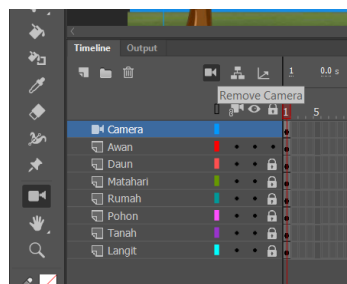
Gambar 1.8 Convert Symbol

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



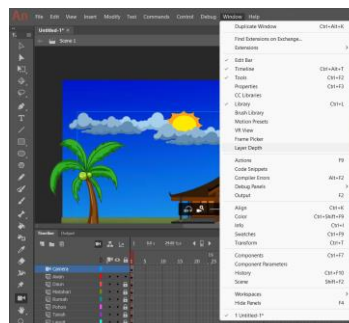
Gambar 1.9 Kunci Layer

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



Gambar 1.8 Add Camera

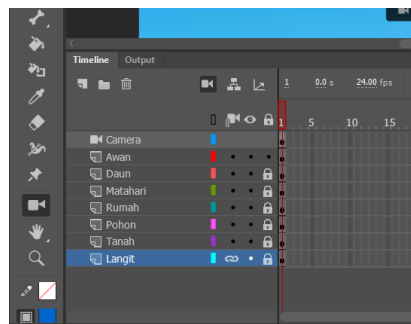
9. Untuk proses berikutnya sesuaikan layer depth nya dengan cara klik Window lalu pilih Layer Depth.



Gambar 1.9 Atur Layer Depth

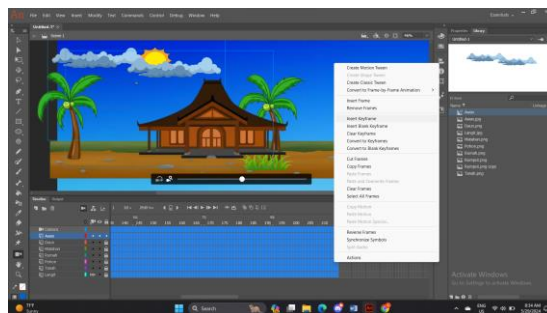


10. Lalu klik attach pada layer pemandangan dengan tujuan agar objek tersebut masih tetap pada posisinya Ketika camera di gunakan.



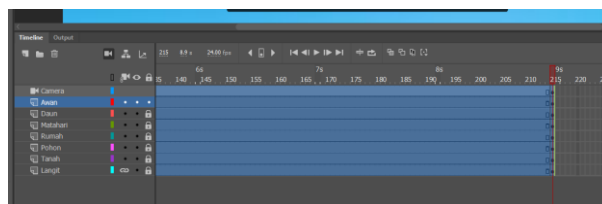
Gambar 1.10 kunci layer

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

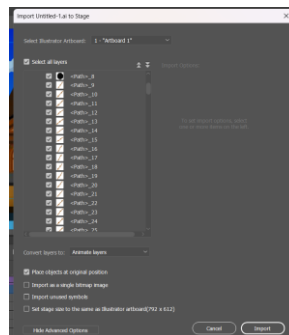
14. Untuk melihat hasilnya kita klik CTRL - ENTER.



Gambar 1.14 Hasil Camera Movement

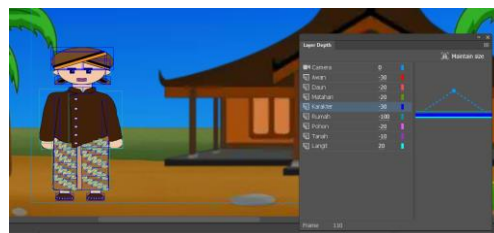
## B. Layer Parenting

1. Masukkan karakter kedalam project camera movement .



Gambar 1.15 Import Karakter

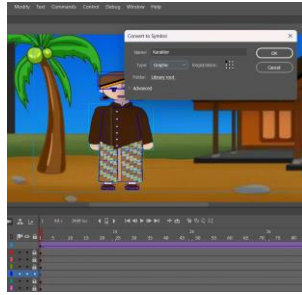
2. Atur posisi Layer Depth pada karakter di posisi -100.



Gambar 1.16 Posisi Karakter



- Setelah itu kita convert to symbol pada karakter.



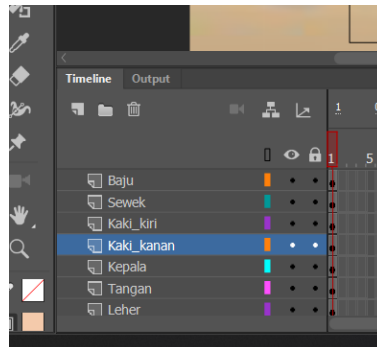
Gambar 1.17 Convert to symbol karakter

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



Gambar 1.18 Scene Karakter

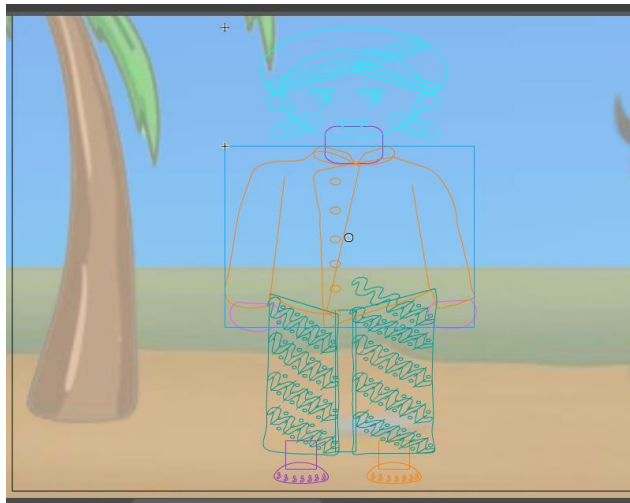
- Langkah berikutnya pisahkan setiap bagian karakter , di jadikan berbagai layer beri penamaan yang sesuai dengan bagiannya .



Gambar 1.19 Cut karakter

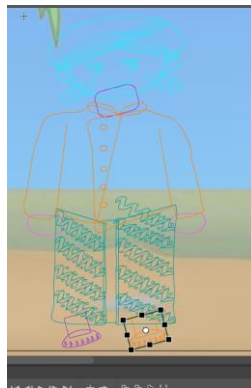


6. Selanjutnya convert to symbol pada setiap bagian yang di pisahkan layernya.



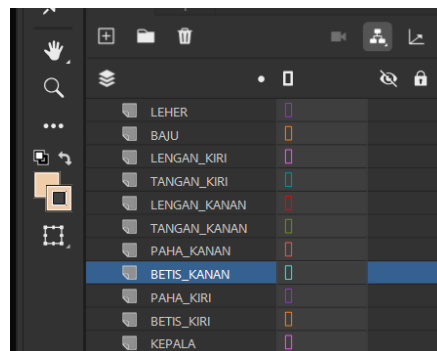
Gambar 1.20 Memisahkan Layer

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



Gambar 1.21 All Layer Outline

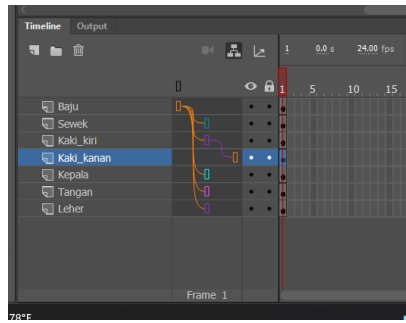
8. Setelah itu klik Parenting View , seperti gambar berikut.



Gambar 1.23 Parenting View

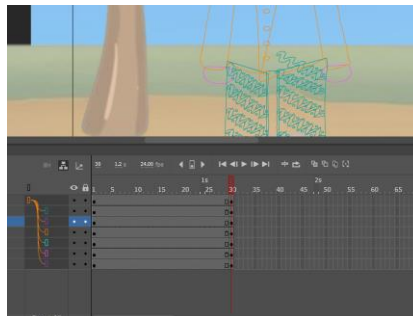


9. Sambungkan setiap layer , seperti gambar berikut ini.



Gambar 1.24 menyambung layer

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



Gambar 1.26 Insert Keyframe di Frame 30.



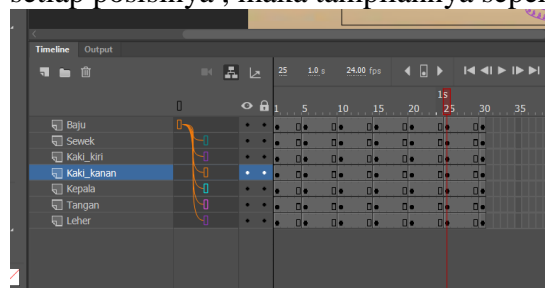


11. Setelah itu, kita atur pergerakan disetiap kelipatan 5 pada framenya ,  
seperti gambar berikut ini



Gambar 1.27 Jalan karakter

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



Gambar 1.28 posisi karakter

Gambar 1.35 Hasil Layer Parenting