# 2 MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

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

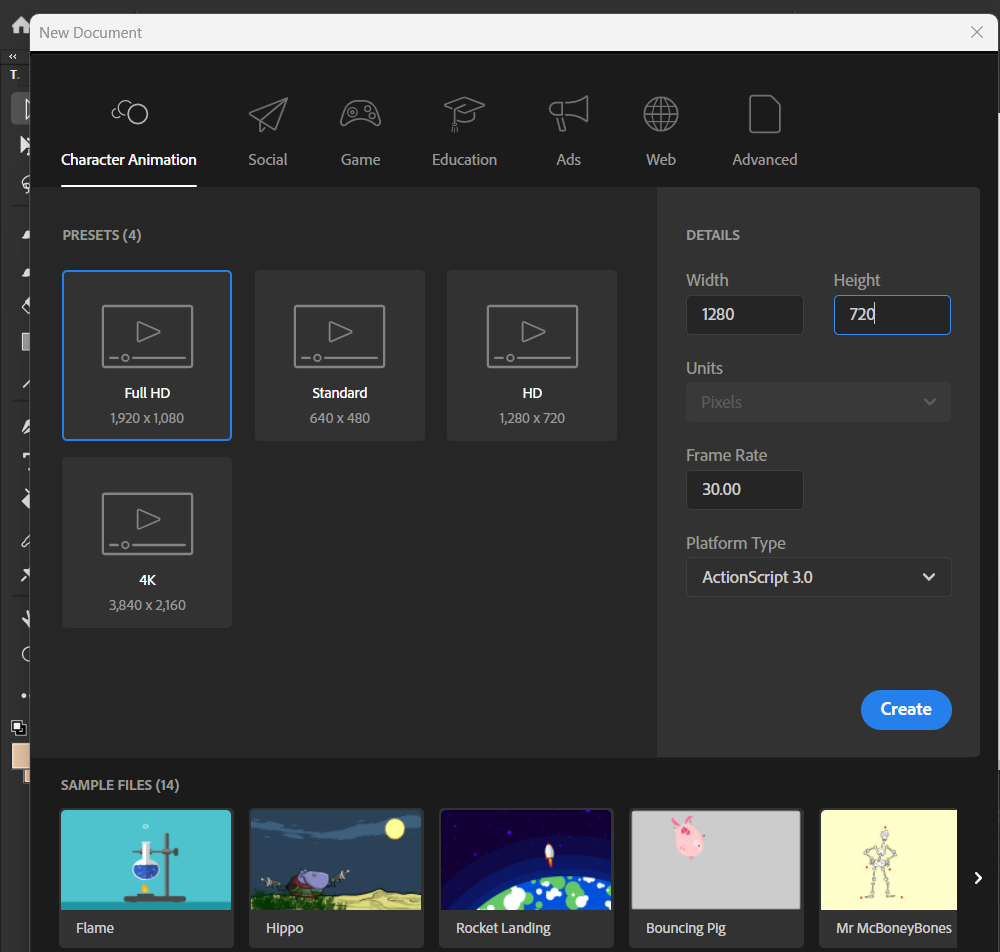
## Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

1. **Camera Movement**
2. Siapakan beberapa bahan untuk pembuatan animasi



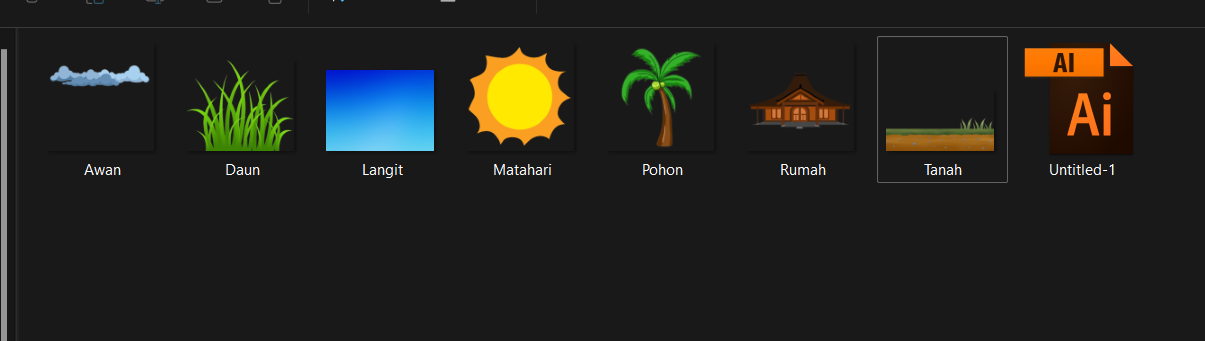
### 1.1 Aset Animasi

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



### 1.2 Create New Project

1. Masukan Aset kedalam project yang kita buat dengan cara import.



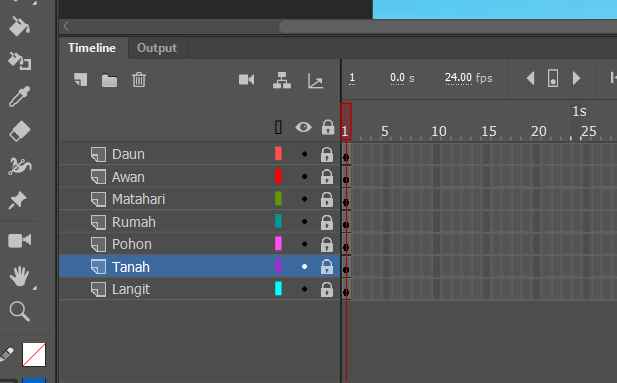
### 1.3 Import asset

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



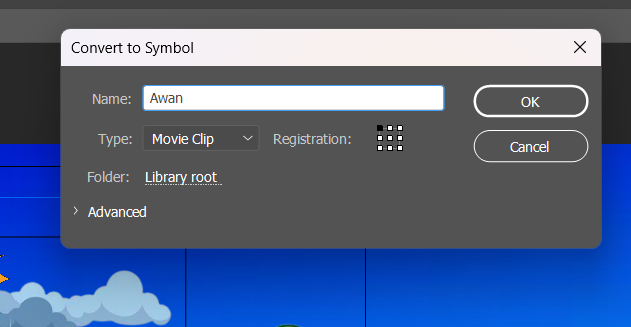
### 1.4 tata letak layer

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



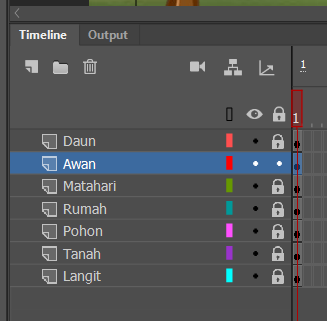
### 1.5 Layer aset

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



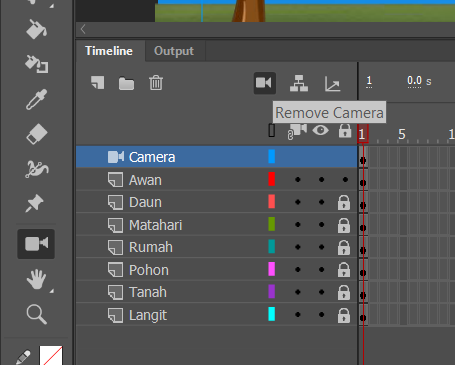
### 1.8 Convert Symbol

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



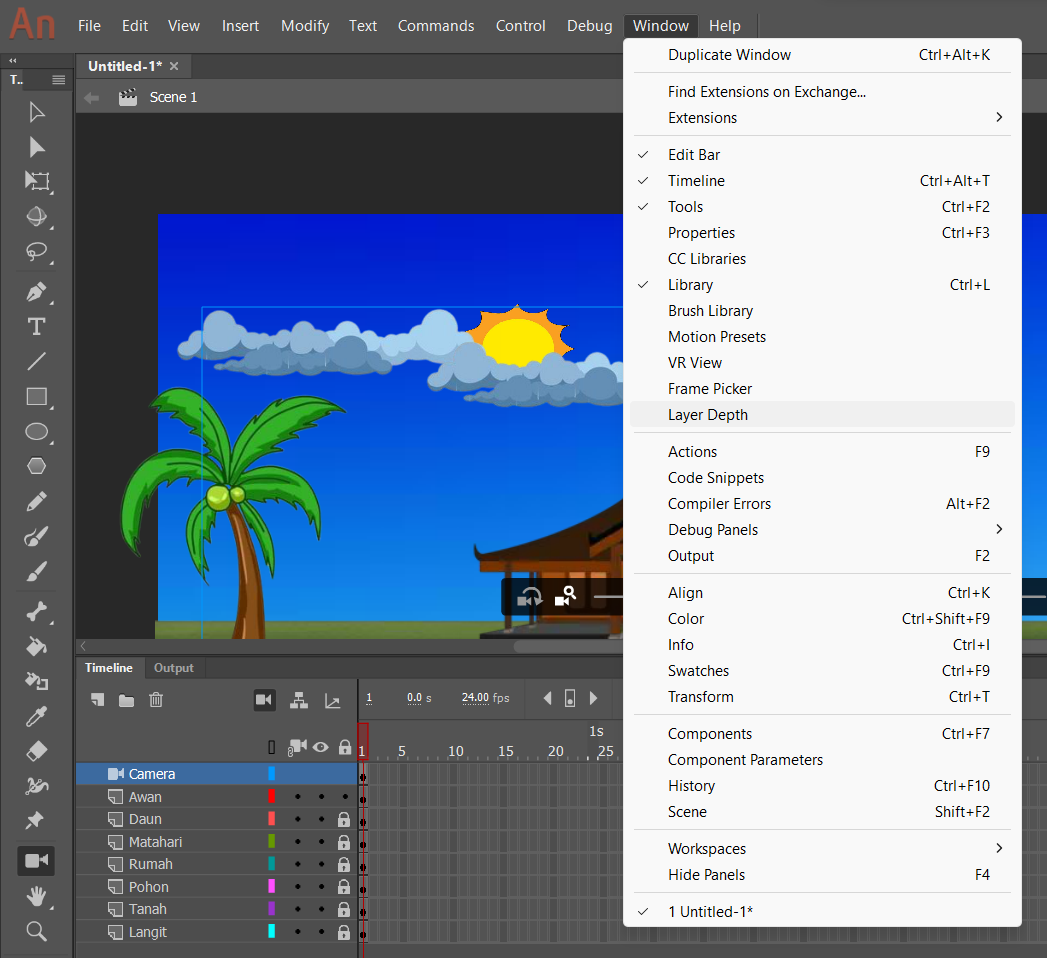
### 1.9 Kunci Layer

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



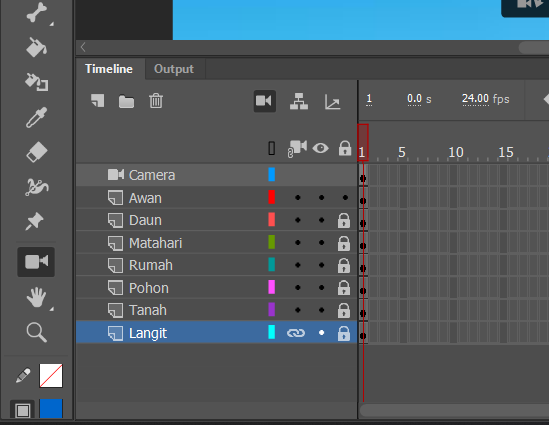
### 1.8 Add Camera

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



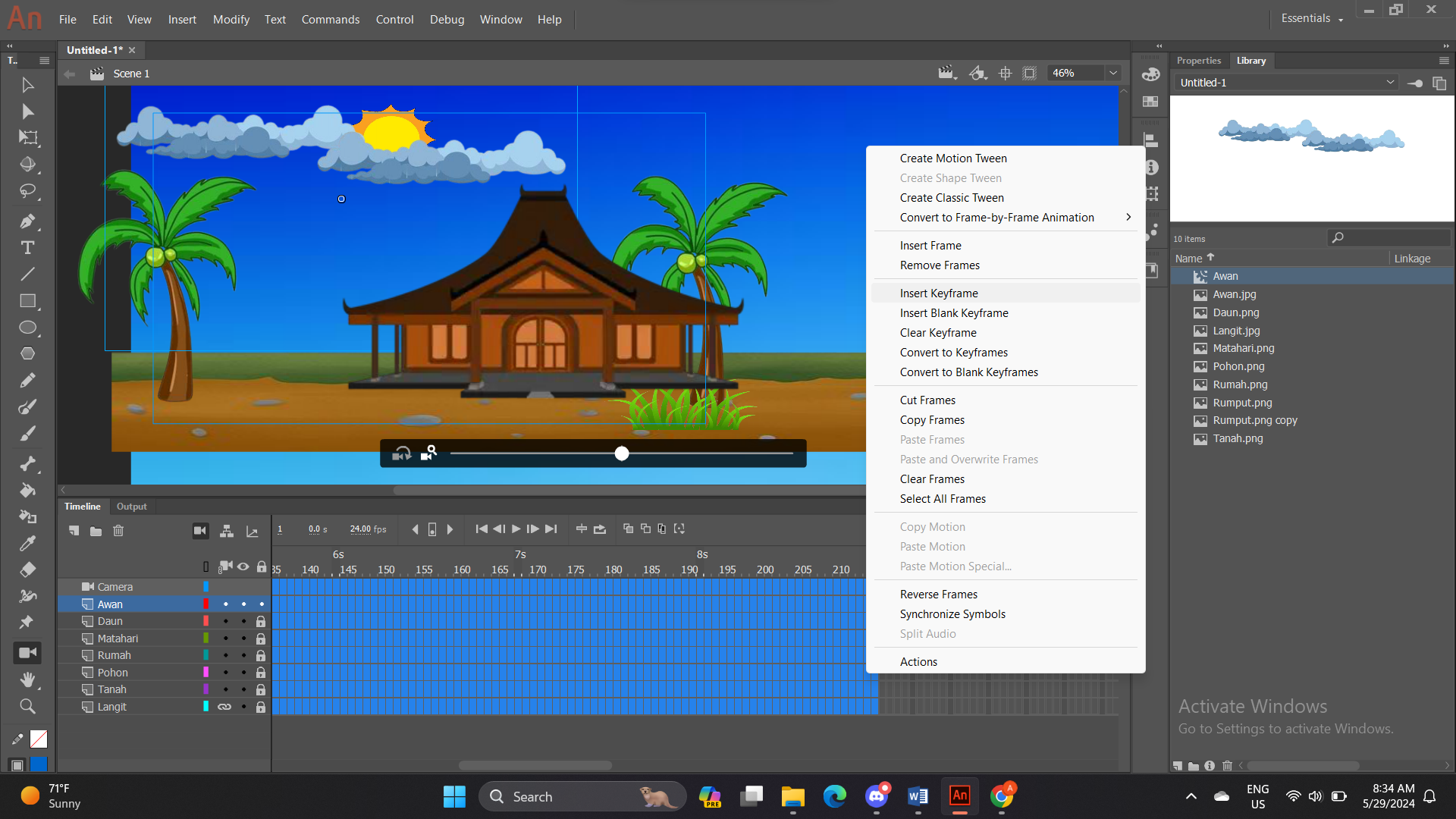
### 1.9 Atur Layer Depth

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



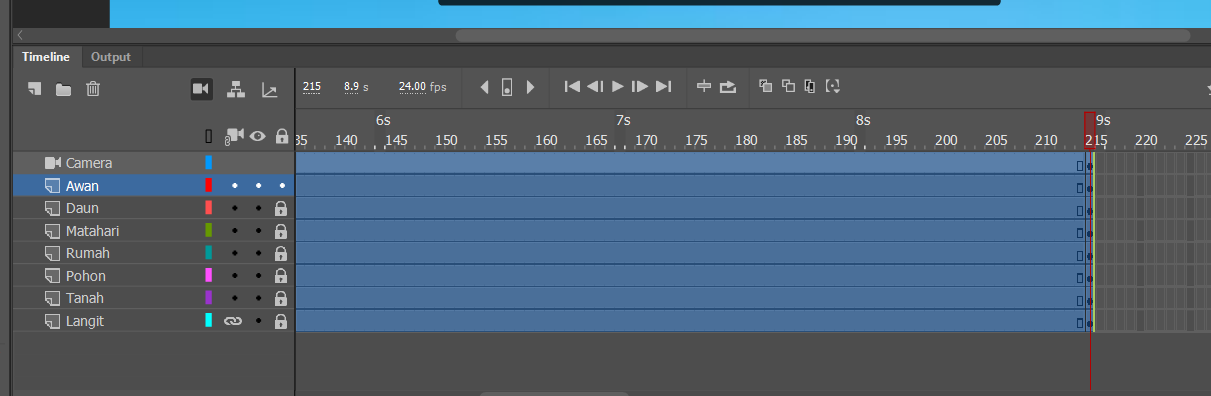
### 1.10 kunci layer

1. Proses selanjutnya seleksi layer 215 atau di detik 9, blok frame di semua layer. Klik kanan lalu insert keyframe.



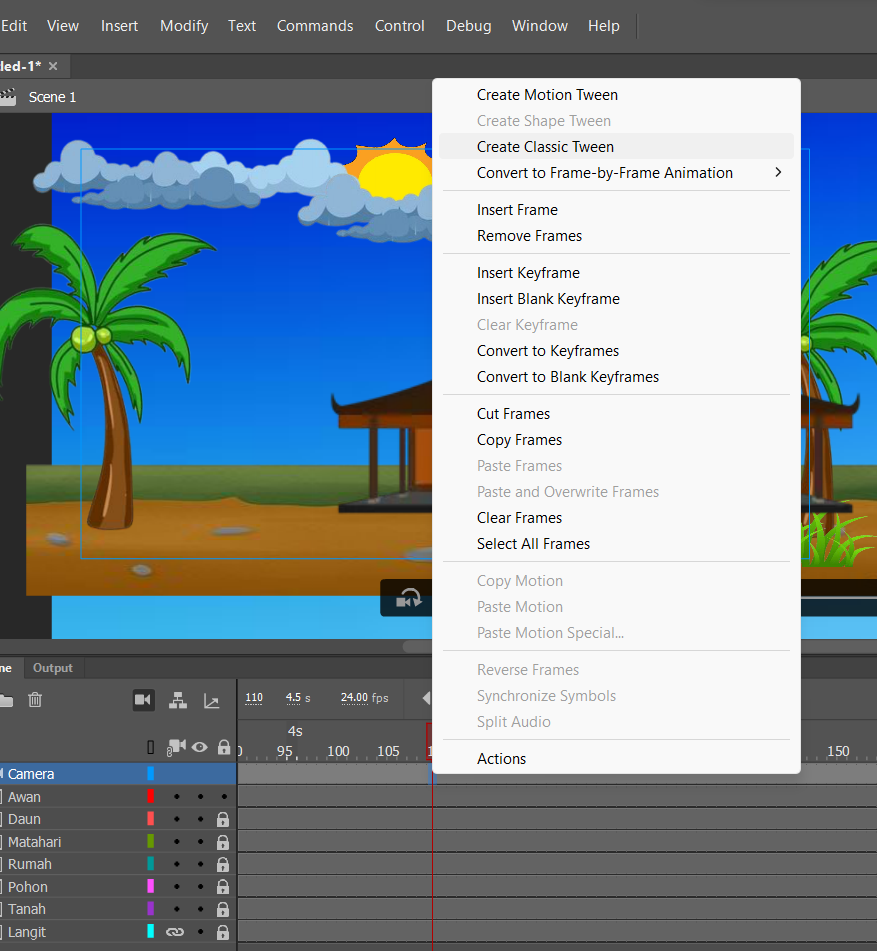
### 1.11 Insert Keyframe

1. Berikutnya kita klik shift dan arahkan ke kanan object yang ada pada lembar project jangan lupa posisikan pada frame 215.



### 1.12 Gerakan Object pada Camera

1. Selanjutnya klik layer camera, pada frame diantara frame 215 , lalu klik kanan dan Create Classic Tween.



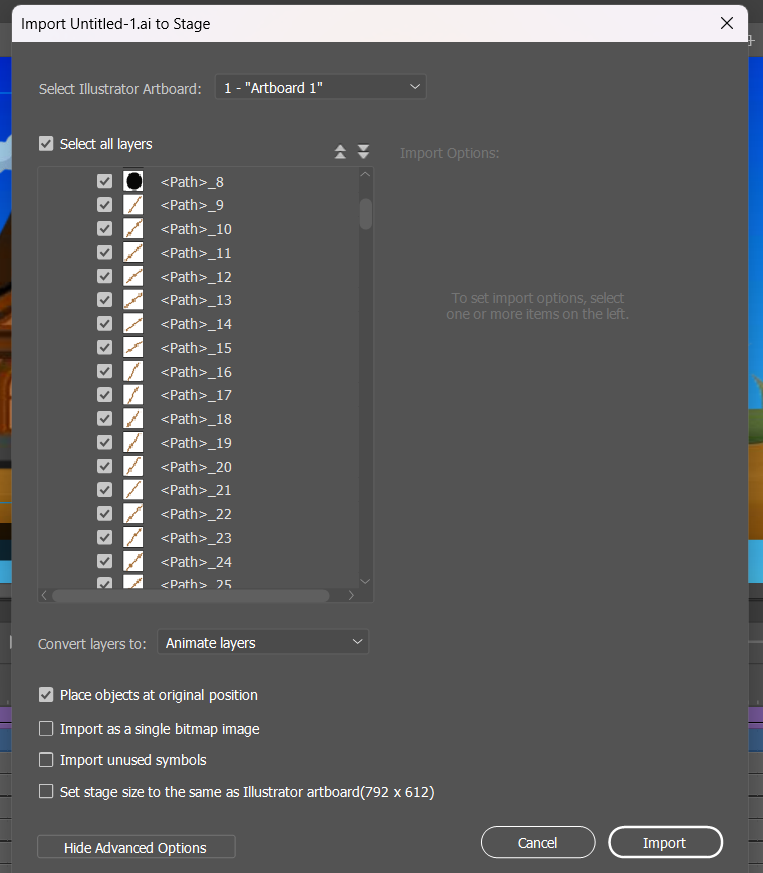
### 1.13 Classic Tween pada Camera

1. Untuk melihat hasilnya kita klik CTRL - ENTER.



### 1.14 Hasil Camera Movement

1. **Layer Parenting**
2. Masukan karakter kedalam project camera movement .



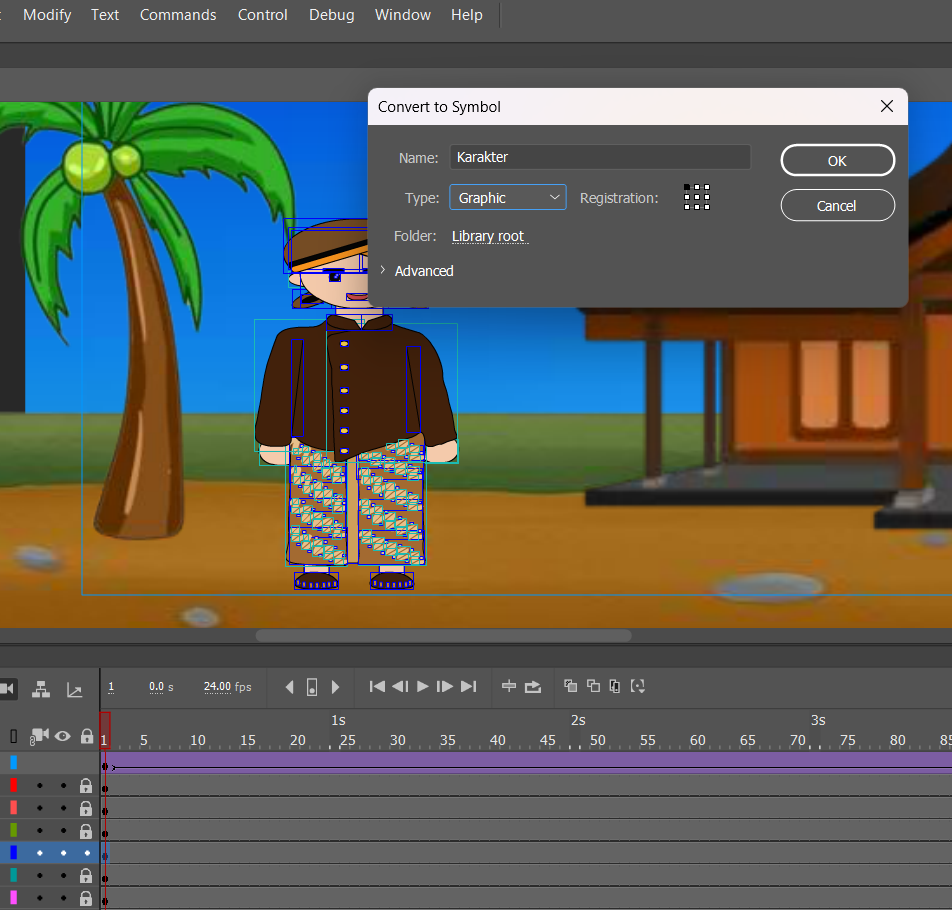
### 1.15 Import Karakter

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



### 1.16 Posisi Karakter

1. Setelah itu kita convert to symbol pada karakter.

****

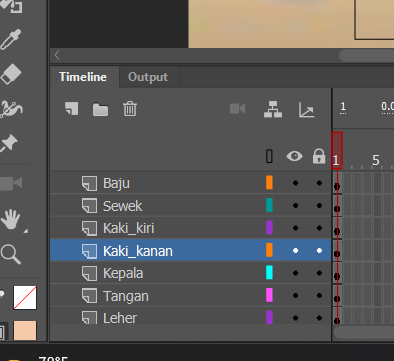
### 1.17 Convert to symbol karakter

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



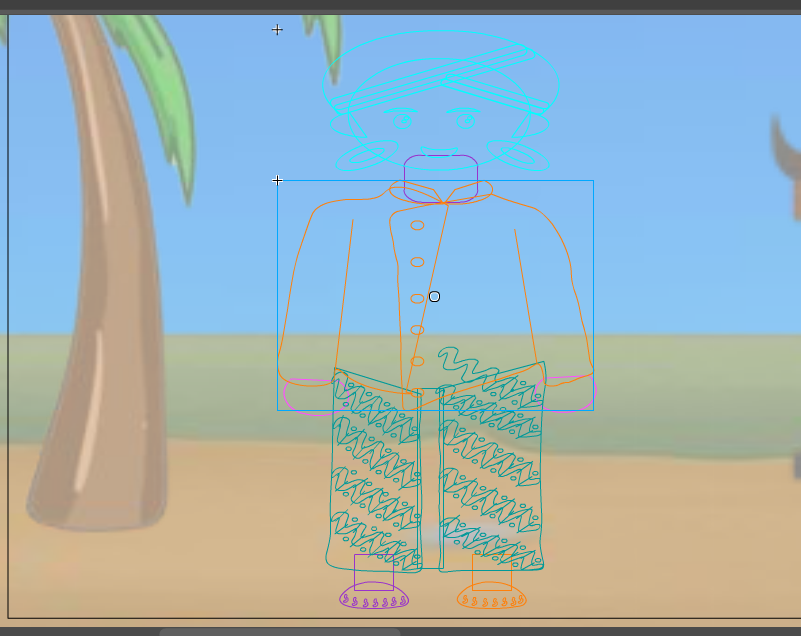
### 1.18 Scene Karakter

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



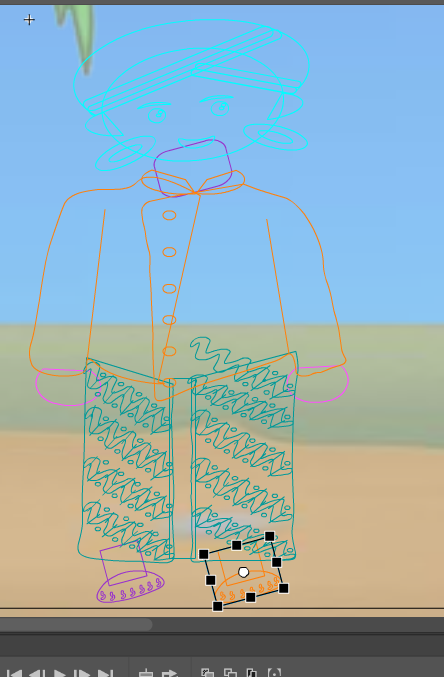
### 1.19 Cut karakter

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



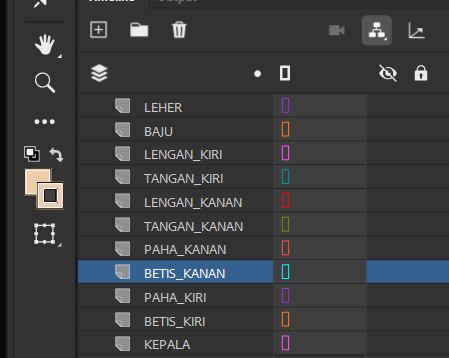
### 1.20 Memisahkan Layer

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



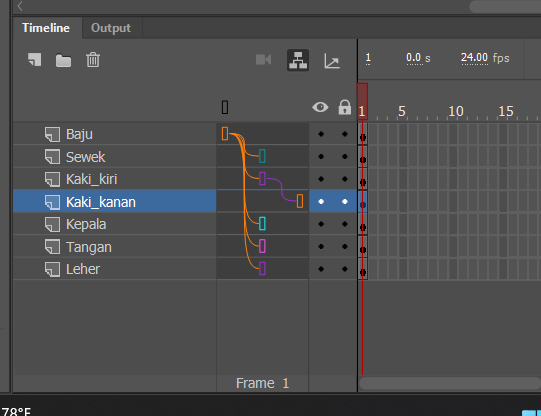
### 1.21 All Layer Outline

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



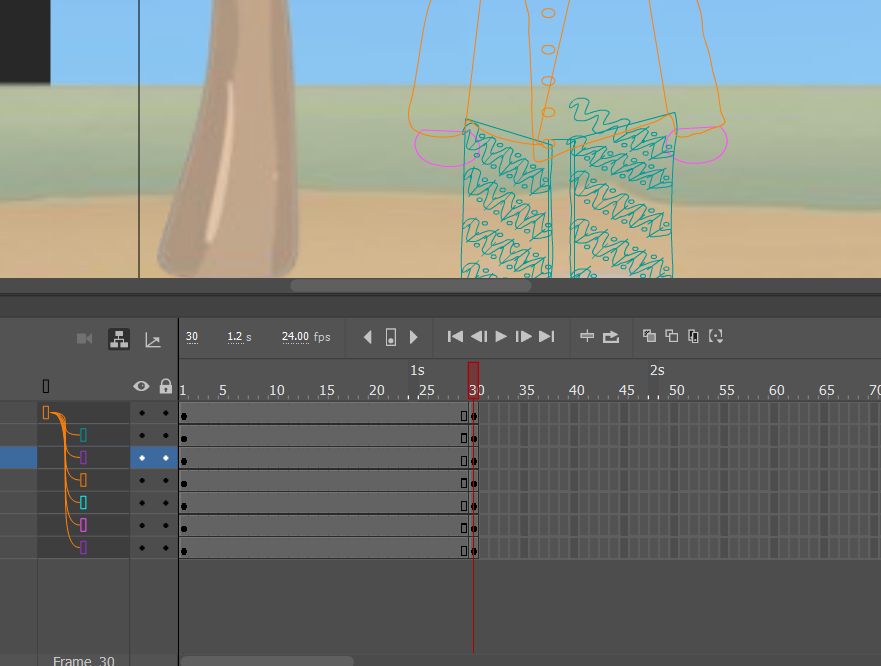
### 1.23 Parenting View

1. Sambungkan setiap layer , seperti gambar berikut ini.



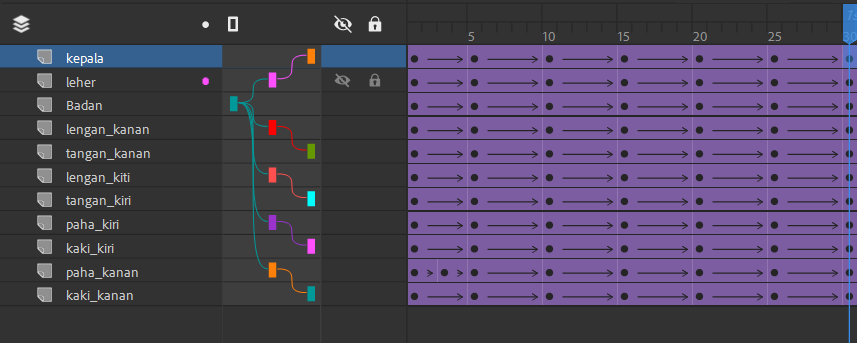
### 1.24 menyambung layer

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



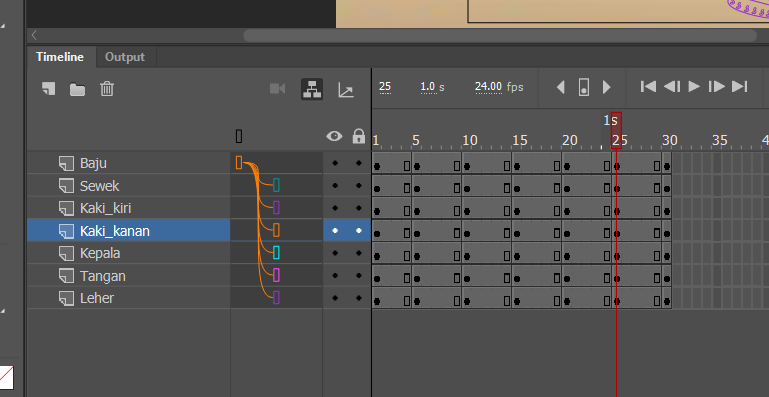
### 1.26 Insert Keyframe di Frame 30.

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



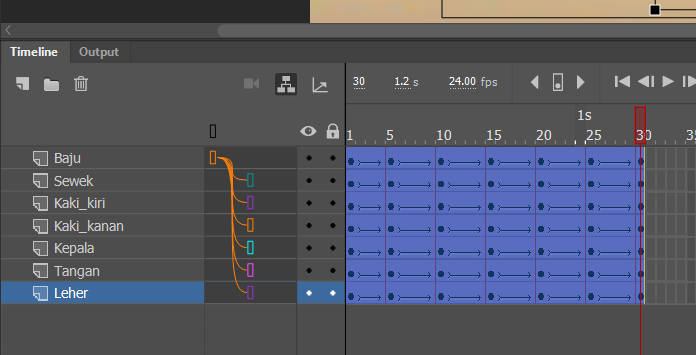
### 1.27 Jalan karakter

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



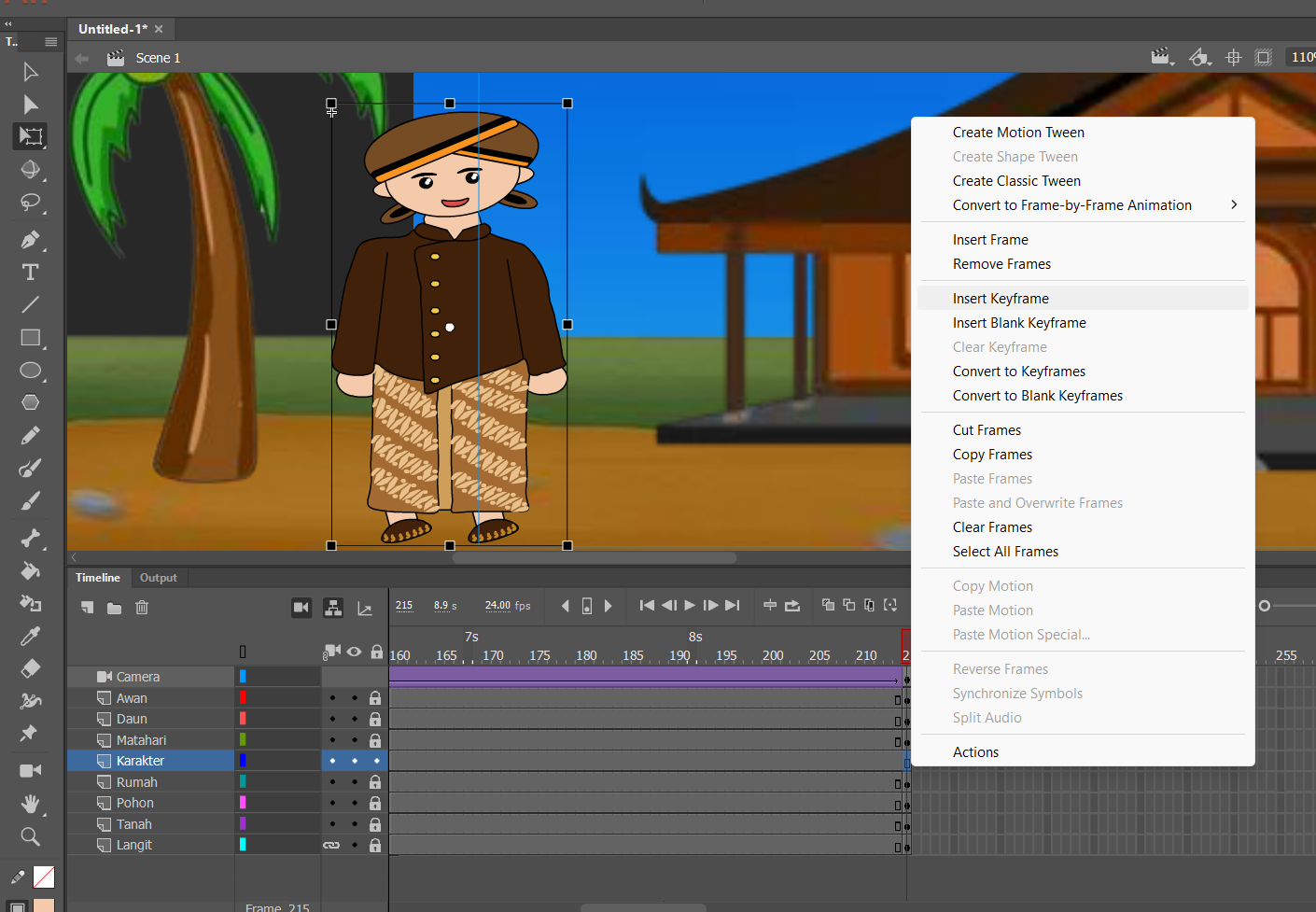
### 1.28 posisi karakter

1. Kemudian blok semua layer lalu create classic tween



### 1.29 classic tween all layer

1. Klik pada frame 215 insert keyframe.



### 1.30 Insert keyframe 215

1. Sekarang kita coba ,dengan cara CTRL- ENTER



### 1.35 Hasil Layer Parenting