



TUGAS PERTEMUAN: 2

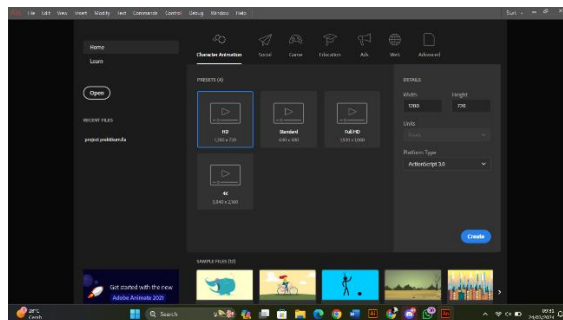
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118070
Nama	:	Bintang Adi Ramadhan
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Baniang (Maluku)
Referensi	:	Link referensi

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

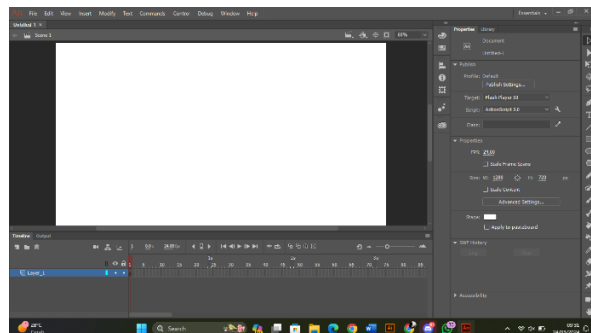
A. Membuat Dokumen Baru

1. Buka Adobe Animate, Klik New.



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

2. Selanjutnya dokumen baru akan terbuka seperti dibawah ini

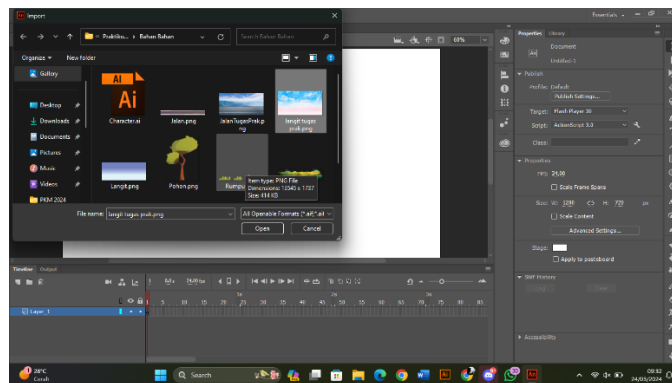


Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru



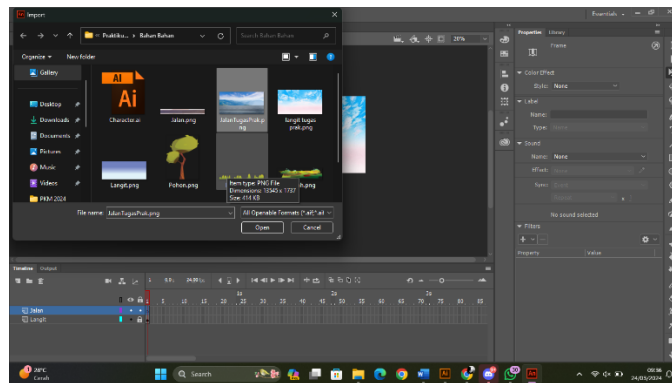
B. Camera Movement

1. Klik import to stage untuk mengimport background seperti dibawah ini



Gambar 1.3 Tampilan Import Background

2. Jika sudah buatlah layer baru dan beri nama jalan



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Layer

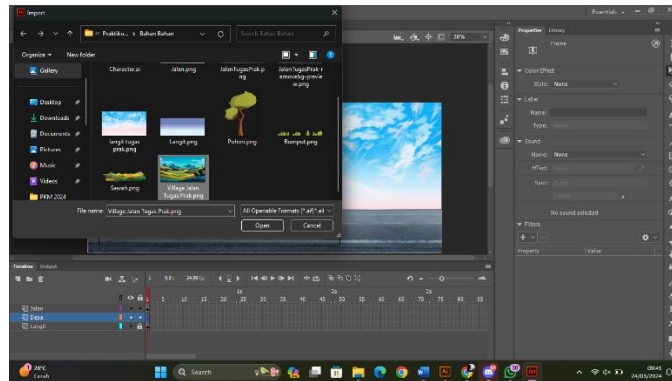
3. Selanjutnya jika selesai, sesuaikan seperti dibawah ini



Gambar 1.5 Tampilan Import Jalan



4. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi desa, lalu importkan



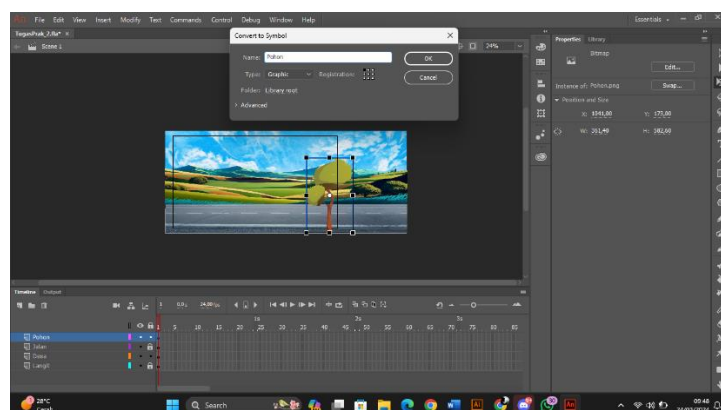
Gambar 1.6 Tampilan Membuat Layer

5. Selanjutnya sesuaikan seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 1.7 Tampilan Import Pagar

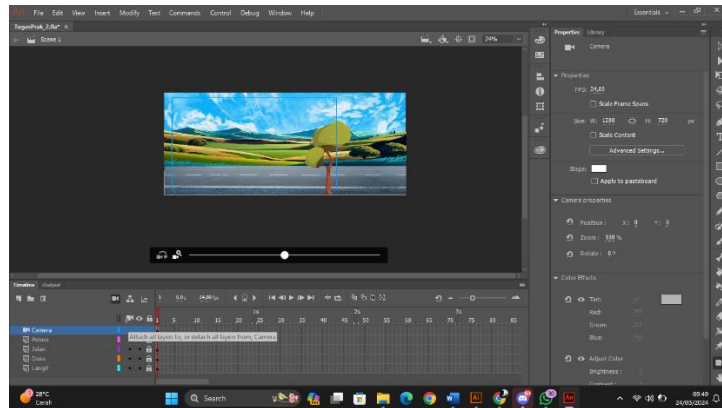
6. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi pohon dan importkan dan jangan lupa untuk convert to symbol



Gambar 1.8 Tampilan Membuat Layer

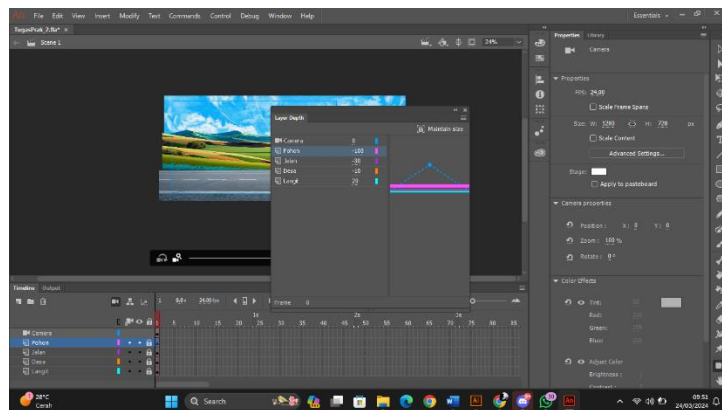


7. Selanjutnya klik pada kamera dan hasilnya akan seperti dibawah ini



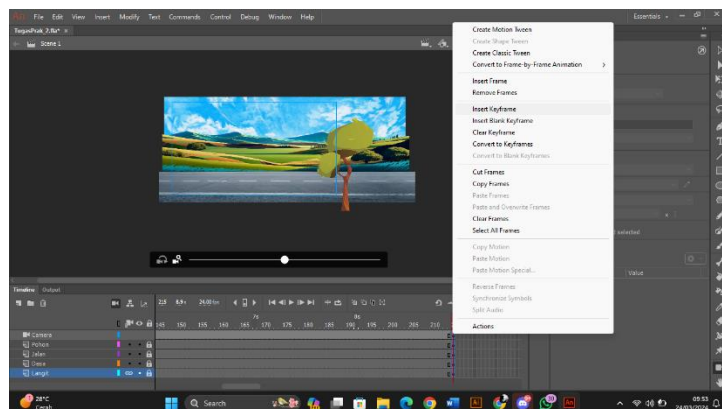
Gambar 1.9 Tampilan Camera

8. Selanjutnya klik windows lalu klik layer depth untuk mengubah ukuran



Gambar 1.10 Tampilan Layer Depth

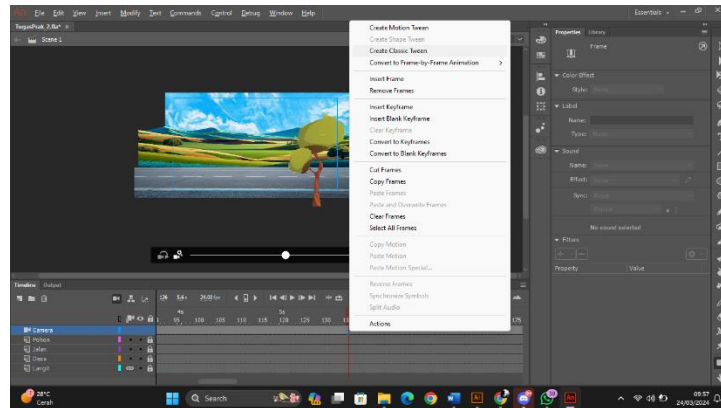
9. Selanjutnya lakukan inser keyframe pada layer



Gambar 1.11 Tampilan insert keyframe

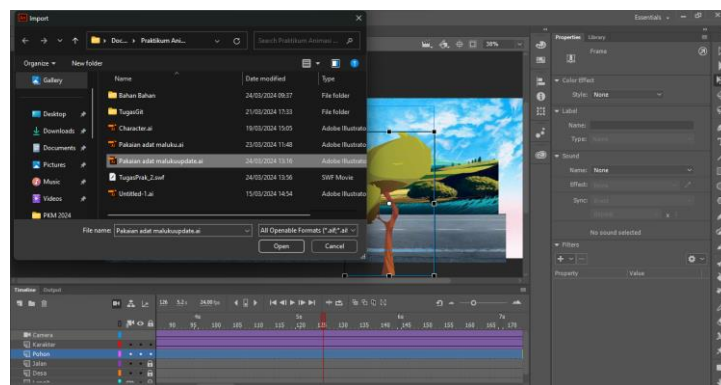


10. Selanjutnya cari timeline tengah lalu klik kanan dan beri classic tween



Gambar 1.12 Tampilan Classic Tween

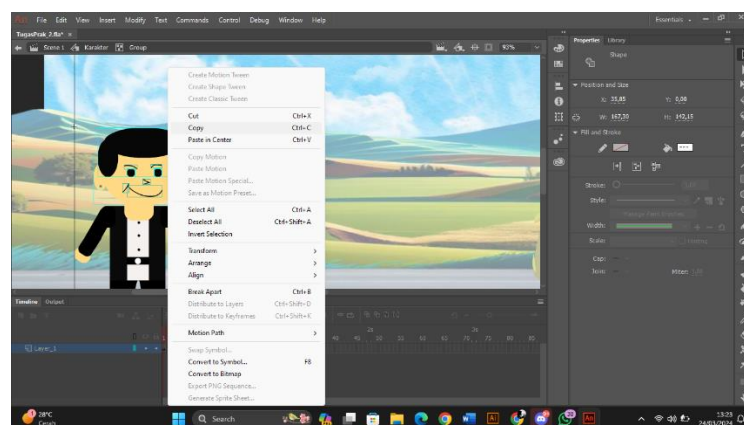
11. Selanjutnya import karakter yang telah anda buat sebelumnya



Gambar 1.13 Tampilan Import Karakter

C. Layer Parenting

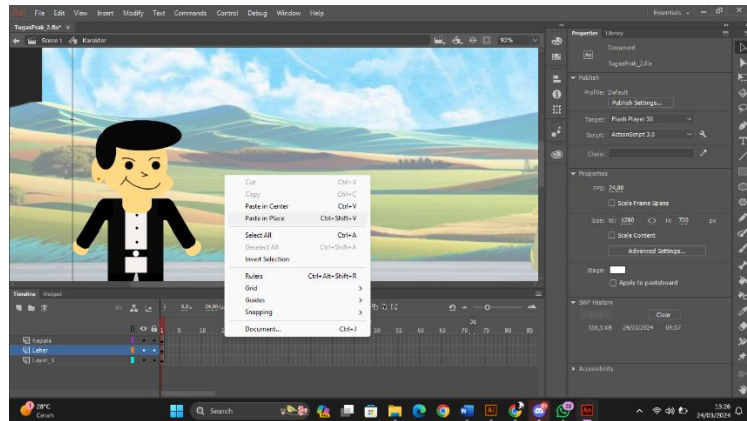
1. Jika sudah lakukan cut pada bagian kepala



Gambar 1.14 Tampilan Karakter

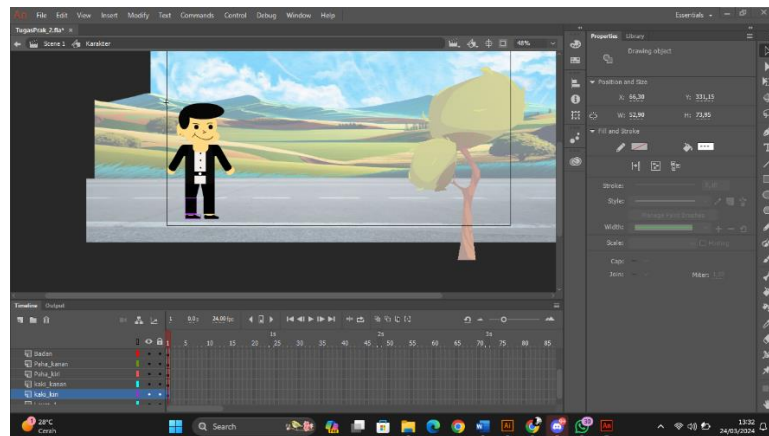


2. Selanjutnya jangan lupa untuk di paste in place terlebih dahulu



Gambar 1.15 Tampilan Paste in Place

3. Jika sudah lakukan hal seperti diatas sampai seluruh badan



Gambar 1.16 Tampilan Karakter

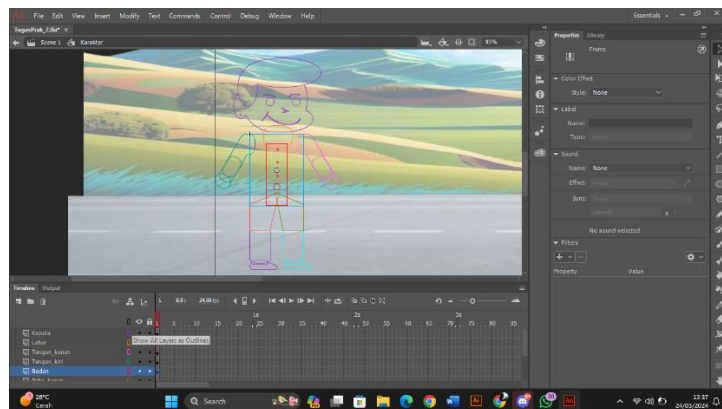
4. Selanjutnya lakukan convert to symbol pada bagian tubuh karakter



Gambar 1.17 Tampilan Convert To Symbol

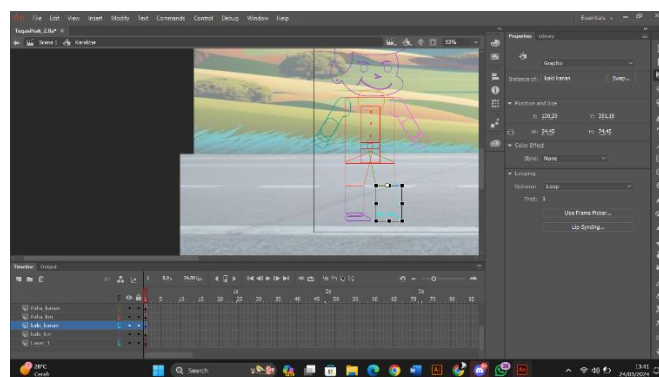


5. Jika sudah kalian bisa klik pada bagian show all layer seperti dibawah ini, untuk menghasilkan karakter seperti ini



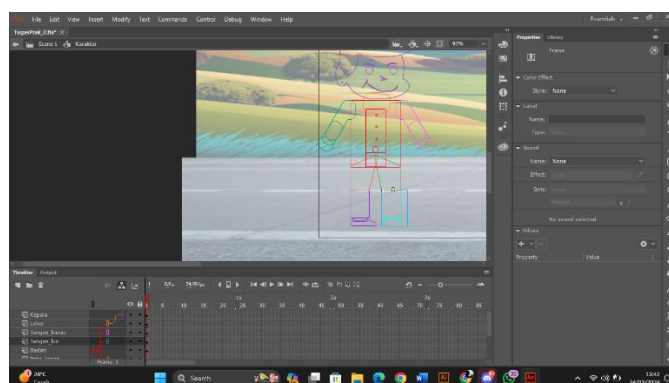
Gambar 1.18 Tampilan Show All Layer

6. Letakkan titik putih disetiap sendi karakter, berguna untuk movement pada saat gerak nanti



Gambar 1.19 Tampilan Show All Layer

7. Jika sudah klik pada bagian show parenting view, yang berguna untuk menggabungkan dari ujung kepala sampai kaki



Gambar 1.20 Tampilan Show Parenting View



8. Jika sudah, maka hasilnya akan seperti dibawah ini



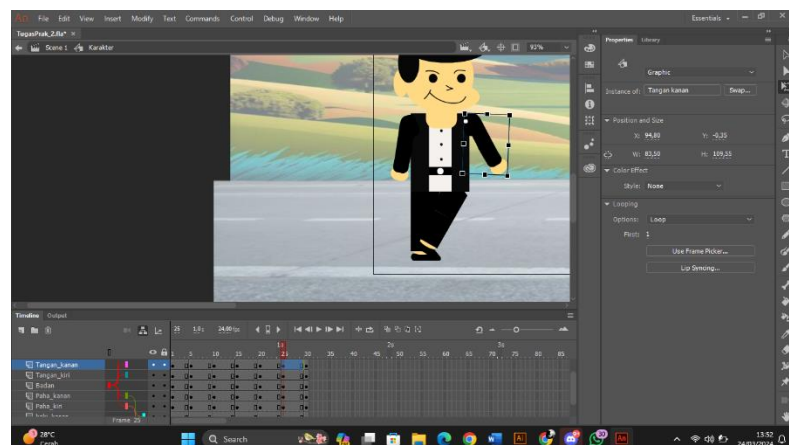
Gambar 1.21 Tampilan Show Parenting View

9. Klik pada frame 5 dan klik insert keyframe, lalu gerakkan tubuh secara perlahan, lakukan hal itu sampai pada frame ke 25.



Gambar 1.22 Tampilan Insert Keyframe

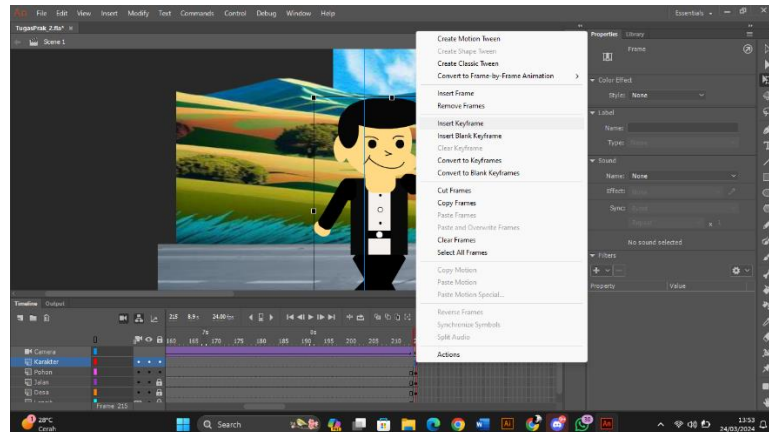
10. Jika sudah dilakukan semuanya maka hasilnya seperti dibawah ini



Gambar 1.23 Tampilan Hasil Inset Keyframe



11. Terakhir lakukan insert keyframe pada timeline 215 seperti dibawah ini



Gambar 1.24 Tampilan Insert Key Frame

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/bintangadiramadhan16/2118070_PRAK_ANIGAME