



TUGAS PERTEMUAN: 2

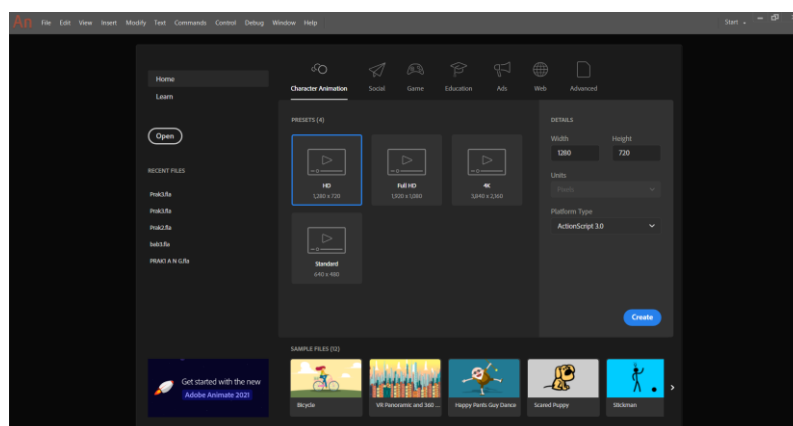
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118077
Nama	:	Abdul Wahid
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Maria Avrilia Surat Lelaona (2218096)
Baju Adat	:	Pangasi Baju Adat sunda (jawa barat)
Referensi	:	https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/04/20/pakaian-adat-jawa-barat-5_43.jpeg?w=700&q=90

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

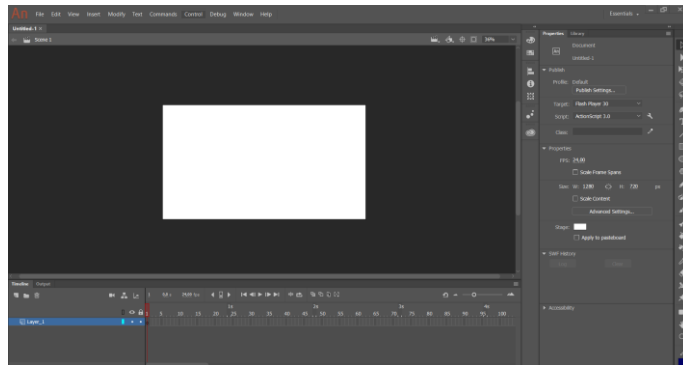
A. Membuat Dokumen Baru

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



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

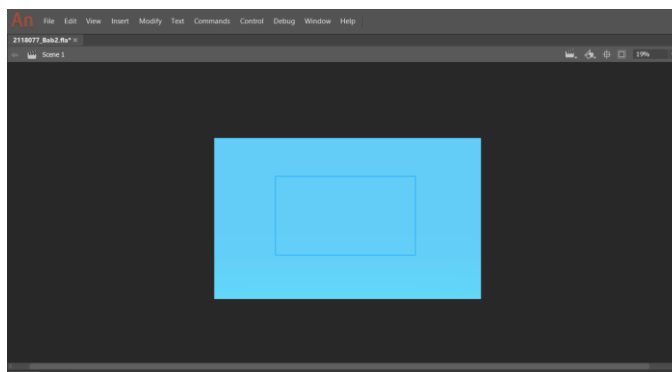
2. Setelah itu, dokumen baru akan terbuka dan siap untuk membuat animasi



Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru

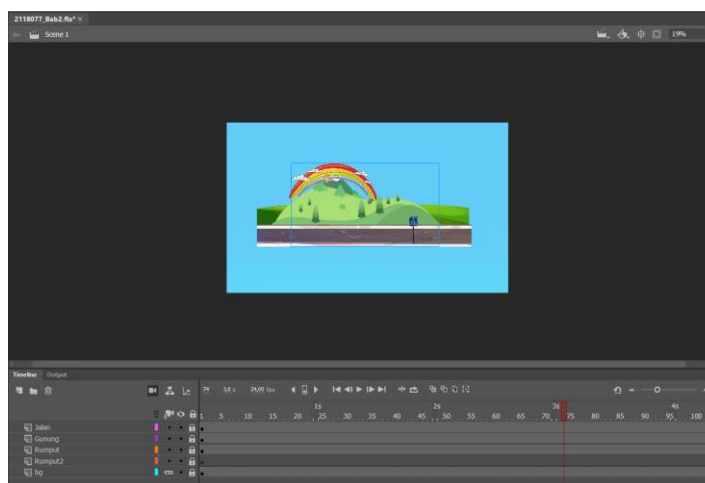
B. Camera Movement

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file di folder bahan lalu pilih file klik open. Sesuaikan background langit. Lalu ubah nama layer menjadi langit, lalu kunci layer



Gambar 1.3 Tampilan Background

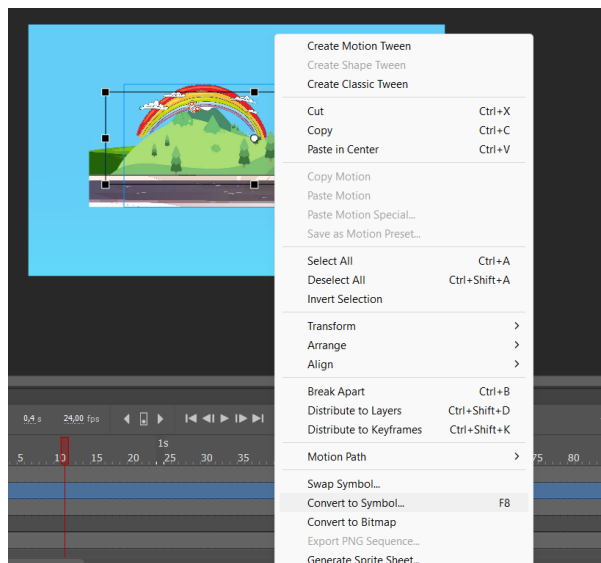
2. Selanjutnya buat layer baru bernama Gunung, Rambu, Pelangi, dan jalan, setelah itu import dan sesuaikan.





Gambar 1.4 Tampilan Scane

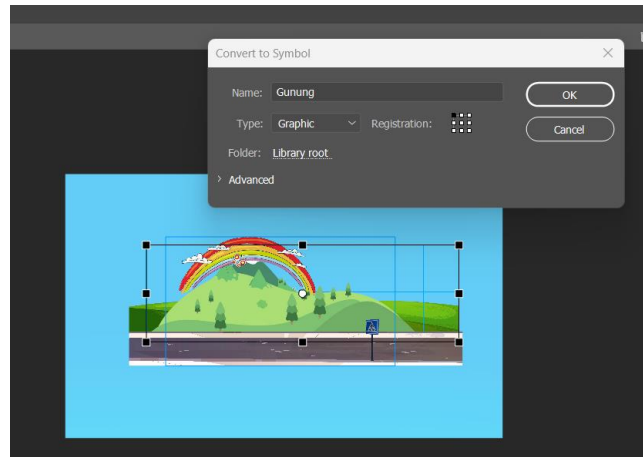
3. Selanjutnya klik kanan pada Pohon, lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.6 Tampilan Convert to Symbol

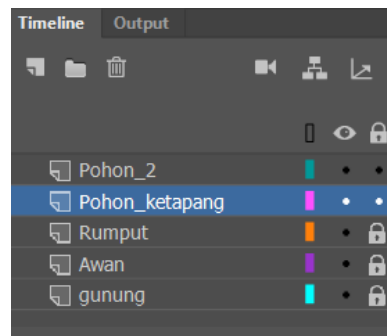


4. Sesuaikan namanya dengan layernya dan ubah type menjadi Graphic



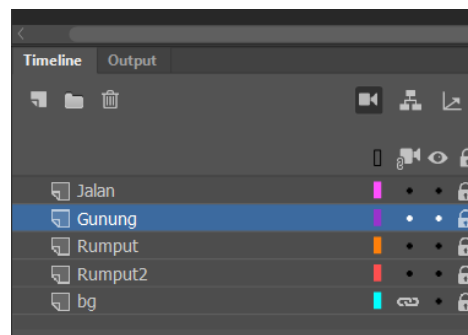
Gambar 1.7 Tampilan Dialog Convert to Symbol

5. Kunci semua layer



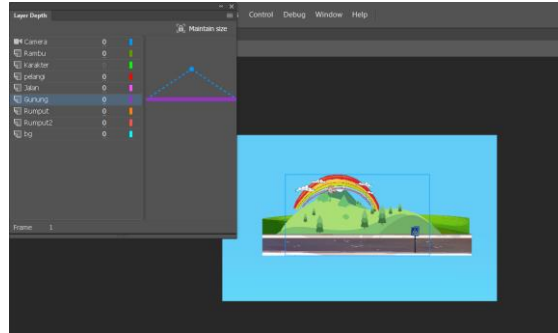
Gambar 1.8 Tampilan Kunci Layer

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



Gambar 1.9 Tampilan Tambah Camera

7. Klik Window pada menu bar, lalu pilih Layer Depth dan sesuaikan kedalaman dari masing masing gambar



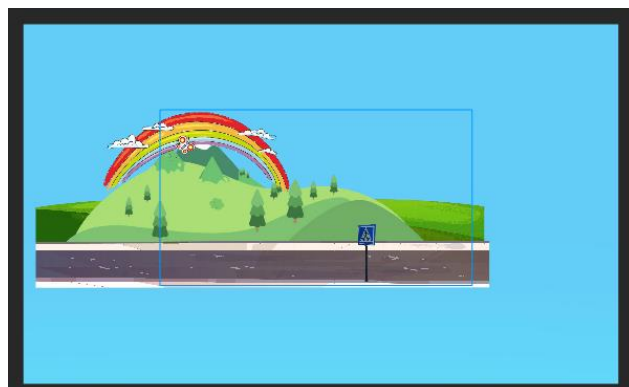
Gambar 1.10 Tampilan Buka Layer Depth

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



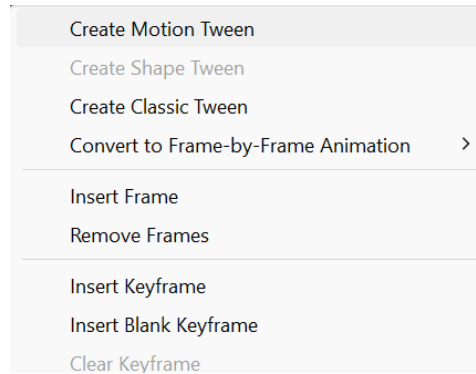
Gambar 1.11 Tampilan Attach Layer

9. 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 1.12 Tampilan Mengatur Camera

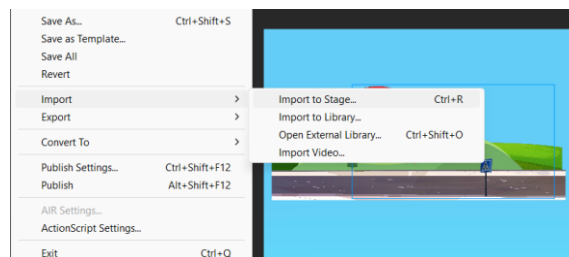
10. Klik diantara frame 1 – 215 pada layer Camera, klik kanan kemudian klik Create Classic Tween.



Gambar 1.13 Tampilan Create Classic Tween

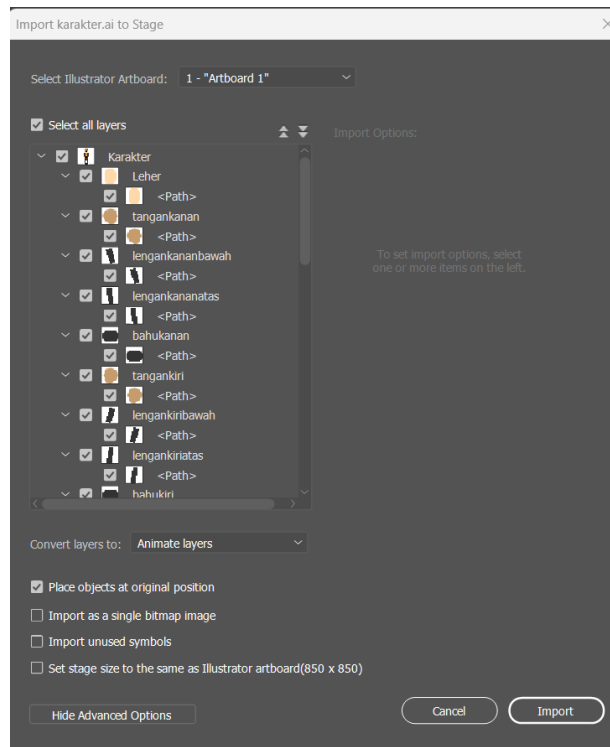
C. Layer Parenting

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



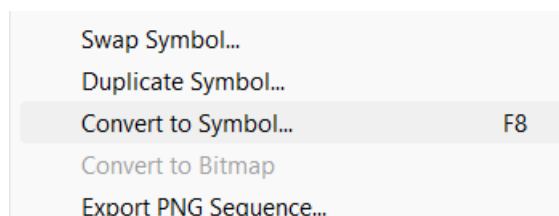
Gambar 1.14 Tampilan Import Karakter

2. Lalu akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



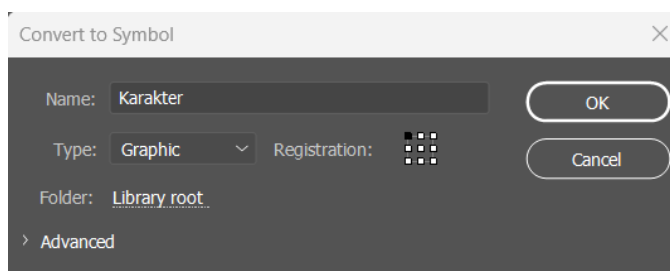
Gambar 1.15 Tampilan Dialog Import

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



Gambar 1.16 Tampilan Convert to Symbol

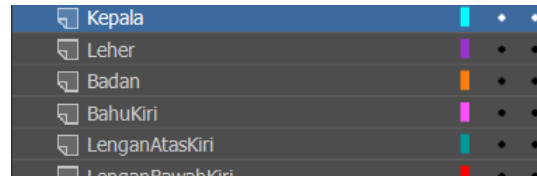
4. Lalu ubah nama menjadi Karakter





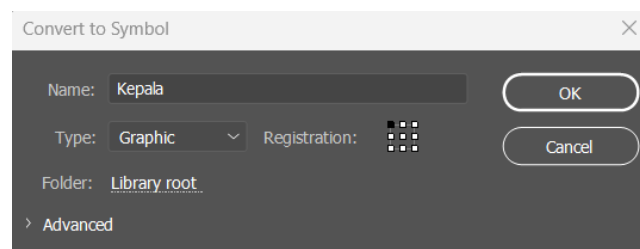
Gambar 1.17 Tampilan Dialog Convert to Symbol

5. Double klik pada karakter, lalu kita akan memisahkan setiap anggota badan menjadi satu layer per anggota dengan klik kanan lalu cut tiap bagian



Gambar 1.18 Tampilan Scene Karakter

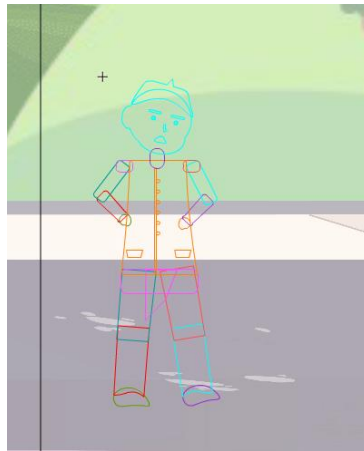
6. Lalu klik kanan pada setiap anggota tubuh, pilih Convert to Symbol



Gambar 1.19 Tampilan Convert to Symbol

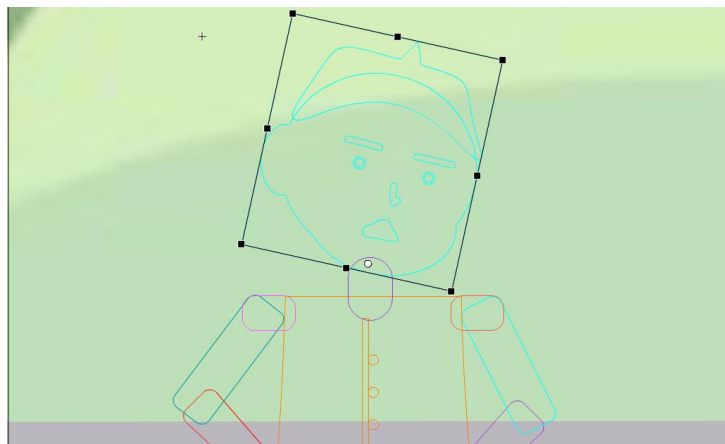


7. Klik Show All Layers as Outline, agar mudah menggeser titik yang diperlukan



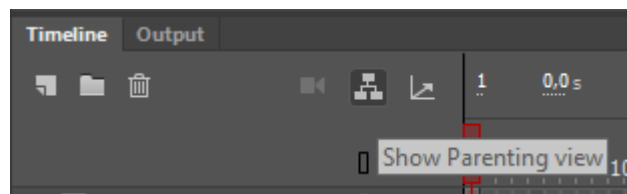
Gambar 1.20 Tampilan Show All Layer as Line

8. Lalu klik pada Kepala, geser titik putar kepala seperti gambar. Lakukan pada setiap anggota badan geser titik putih ke titik putar



Gambar 1.21 Tampilan Titik Putar Kepala

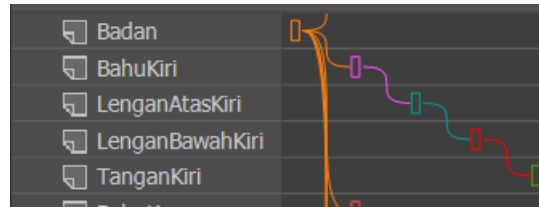
9. Klik Show Parenting View



Gambar 1.22 Tampilan Show Parenting View

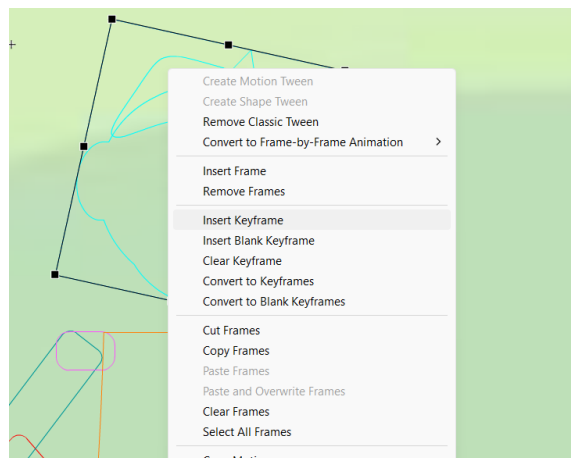


10. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1.23 Tampilan Sambungan Layer

11. Blok semua layer pada frame 30, klik kanan dan klik Insert Keyframe



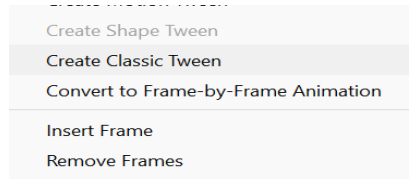
Gambar 1.24 Tampilan Add Keyframe

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



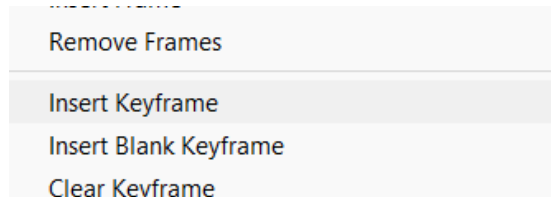
Gambar 1.25 Tampilan Gerakkan Karakter

13. Blok frame 1 – 30 pada semua layer, lalu klik kanan, klik Create Classic Tween



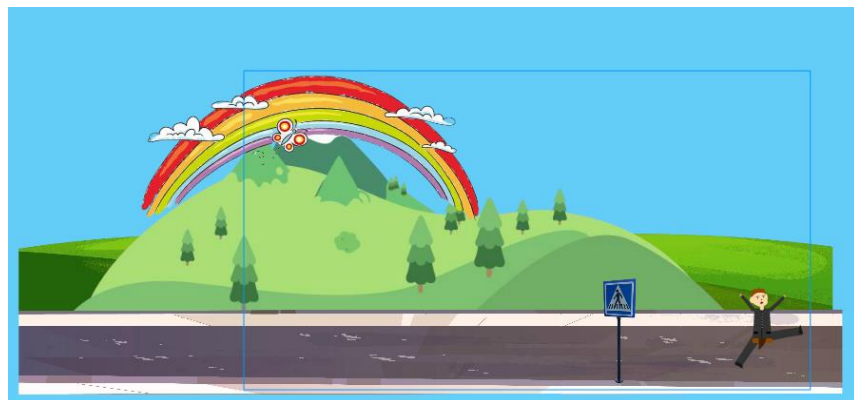
Gambar 1.26 Tampilan Create Classic Tween

14. Lalu kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan pada frame 215 layer Karakter, kemudian klik Insert Keyframe



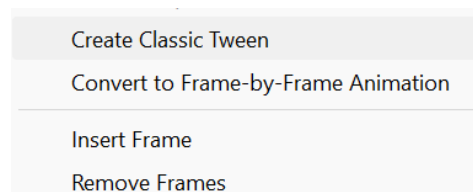
Gambar 1.27 Tampilan Insert Keyframe

15. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan



Gambar 1.28 Tampilan Ubah Posisi

16. Klik kanan pada frame 1 – 215 pada layer Karakter, klik Create Classic Tween



Gambar 1.29 Tampilan Create Classic Tween

17. Tekan Ctrl+Enter



Gambar 1.30 Tampilan Hasil

D. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/iggo16/PrakAniGame/tree/main/>