



TUGAS PERTEMUAN: 2

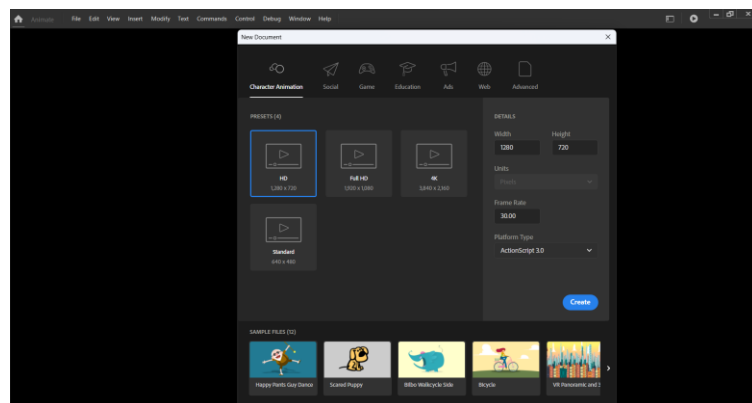
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118074
Nama	:	Rifqi Thanthawi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Maria Avrilia Surat Lelaona (2218096)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Sasak – Nusa Tenggara Barat
Referensi	:	https://firstlomboktour.com/pakaian-adat-suku-sasak/

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

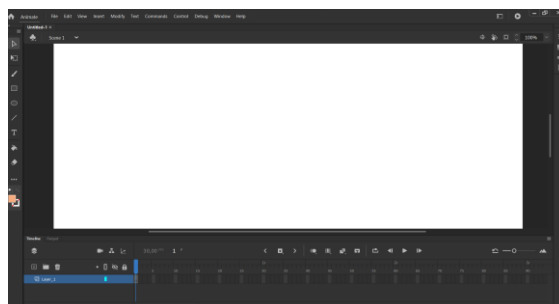
A. Membuat Dokumen Baru

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

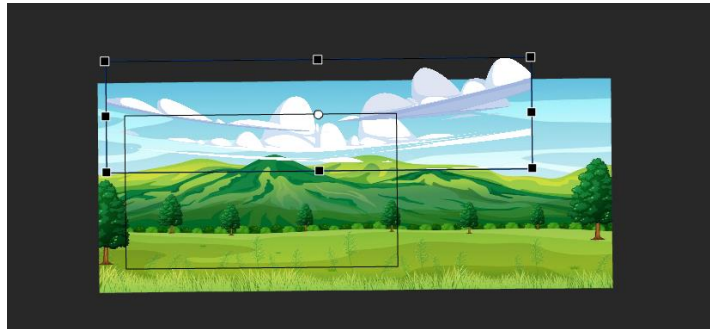


Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru



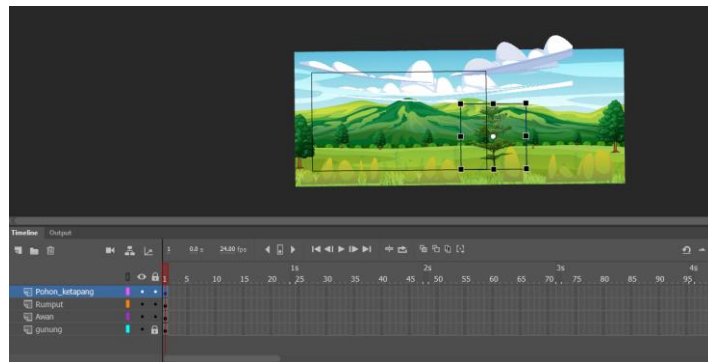
B. Camera Movement

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



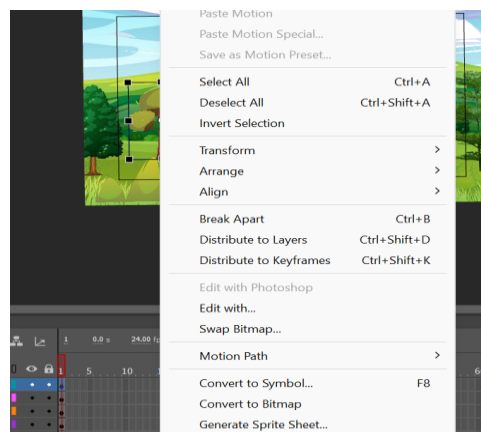
Gambar 1.3 Tampilan Import Background

2. Selanjutnya buat layer baru bernama pohon Ketapang dan import semua asset yang dibutuhkan.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Layer

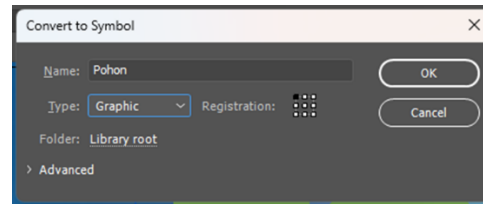
3. Selanjutnya klik kanan pada Pohon, lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.14 Tampilan Convert to Symbol

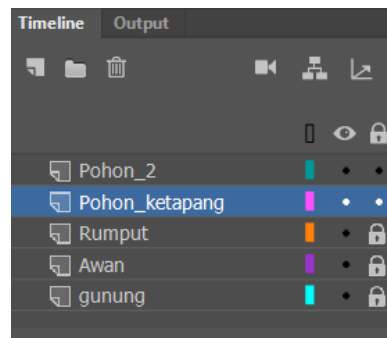


- Ubah nama menjadi Pohon dan ubah type menjadi Graphic



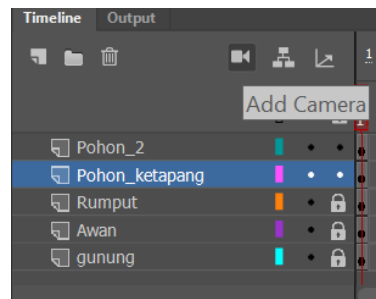
Gambar 1.15 Tampilan Dialog Convert to Symbol

- Kunci semua layer kecuali layer Pohon



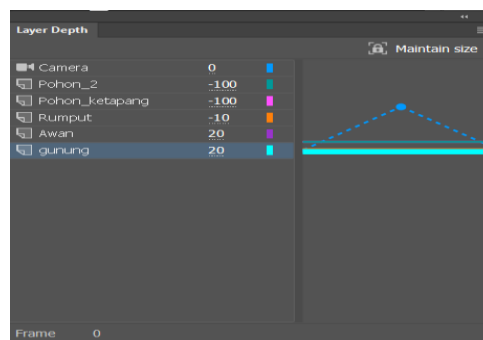
Gambar 1.17 Tampilan Kunci Layer

- Klik Add Camera, maka layer Camera akan muncul diatas sendiri



Gambar 1.18 Tampilan Tambah Camera

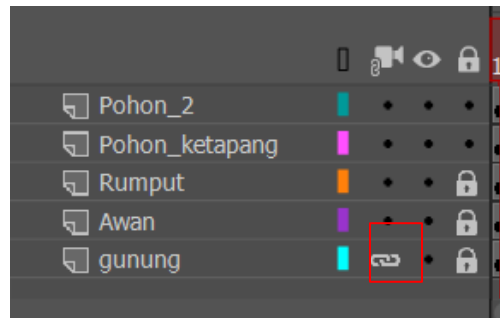
- Klik Window pada menu bar, lalu pilih Layer Depth dan sesuaikan kedalaman dari masing masing gambar



Gambar 1.19 Tampilan Buka Layer Depth

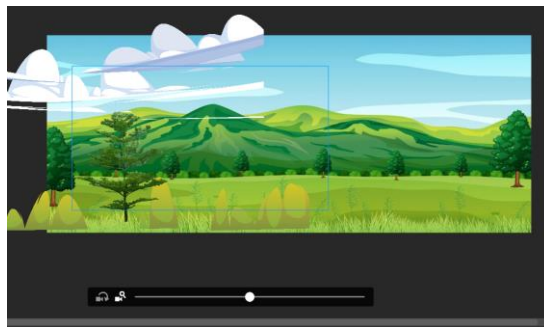


8. Klik Attach pada layer Langit seperti pada gambar, ini memungkinkan agar layer Langit tetap berada di tempat saat kamera digunakan.



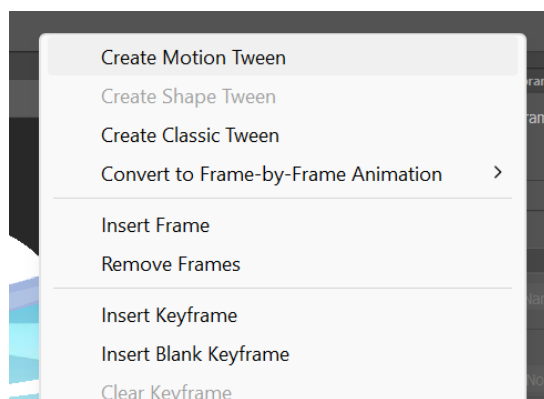
Gambar 1.21 Tampilan Attach Layer

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 1.23 Tampilan Mengatur Camera

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

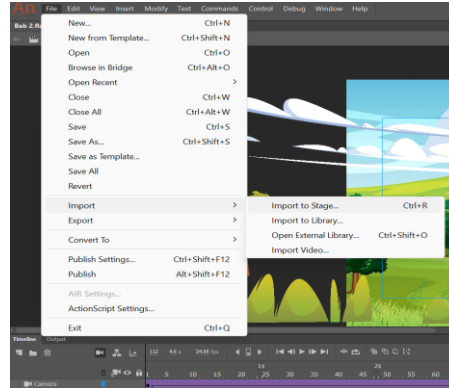


Gambar 1.24 Tampilan Create Classic Tween



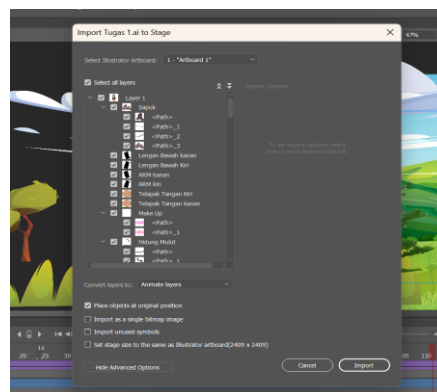
C. Layer Parenting

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



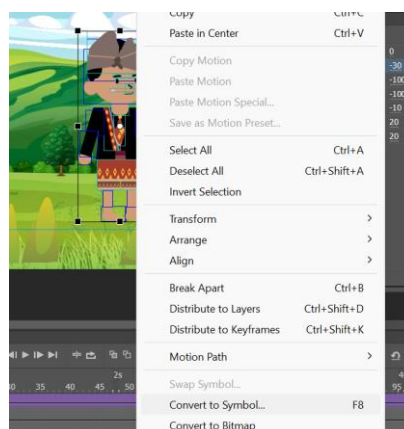
Gambar 1.25 Tampilan Import Karakter

2. Lalu akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



Gambar 1.26 Tampilan Dialog Import

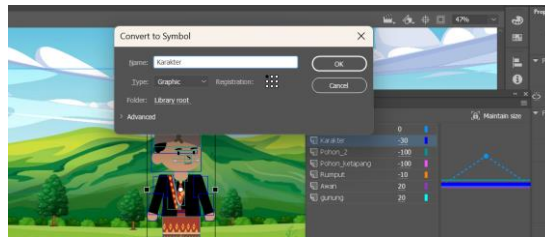
3. Pada frame 1 layer Karakter, klik kanan karakter lalu klik Convert to Symbol



Gambar 1.28 Tampilan Convert to Symbol

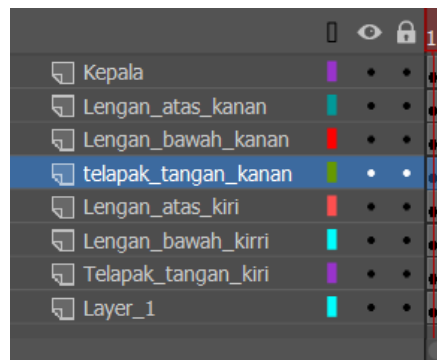


4. Lalu ubah nama menjadi Karakter



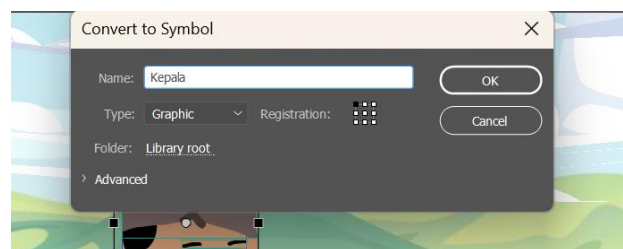
Gambar 1.29 Tampilan Dialog Convert to Symbol

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 1.30 Tampilan Scene Karakter

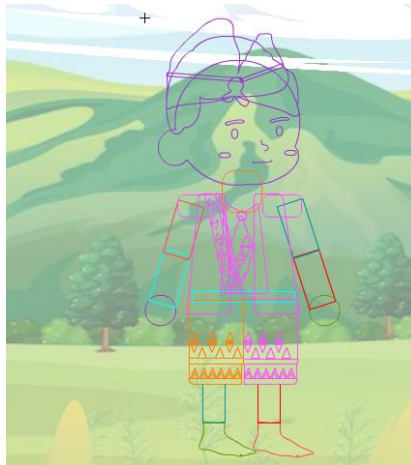
6. Lalu klik kanan pada setiap anggota tubuh, pilih Convert to Symbol



Gambar 1.47 Tampilan Convert to Symbol



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



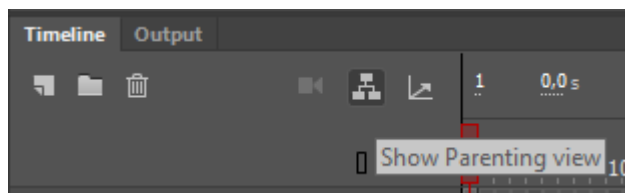
Gambar 1.49 Tampilan Show All Layer as Line

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



Gambar 1.50 Tampilan Titik Putar Kepala

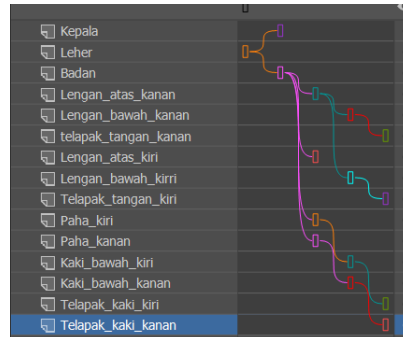
9. Klik Show Parenting View



Gambar 1.55 Tampilan Show Parenting View

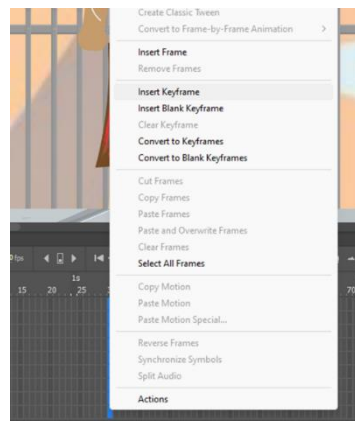


10. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar di bawah ini



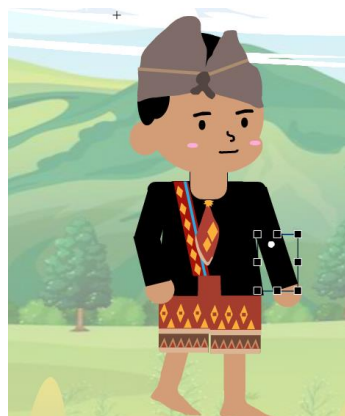
Gambar 1.56 Tampilan Sambungan Layer

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



Gambar 1.57 Tampilan Add Keyframe

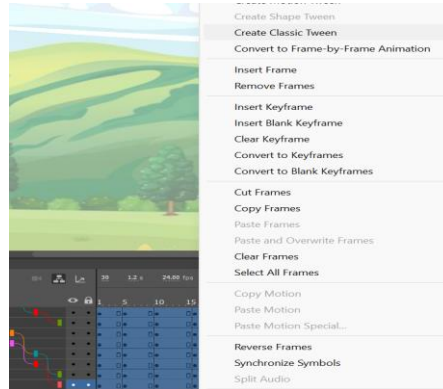
12. Blok semua layer pada frame 5, lalu klik kanan dan insert keyframe. Setelah itu gerakkan karakter. Begitu juga dengan frame 10, 15, dan 25



Gambar 1.58 Tampilan Gerakkan Karakter

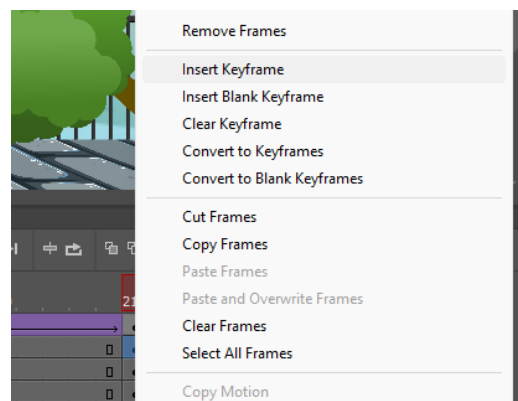


13. Blok frame 1 – 30 pada semua layer, lalu klik kanan, klik Create Classic Tween



Gambar 1.59 Tampilan Create Classic Tween

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



Gambar 1.60 Tampilan Insert Keyframe

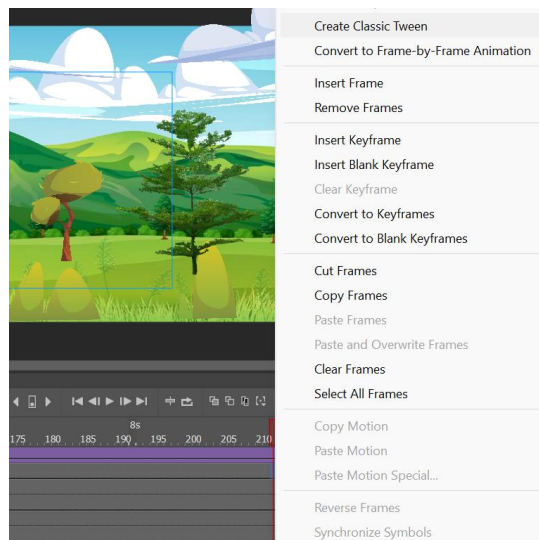
15. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan



Gambar 1.61 Tampilan Ubah Posisi



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



Gambar 1.62 Tampilan Create Classic Tween

D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/punyaripki/2118074_Prak_AnimeType/tree/main