



TUGAS PERTEMUAN: 2

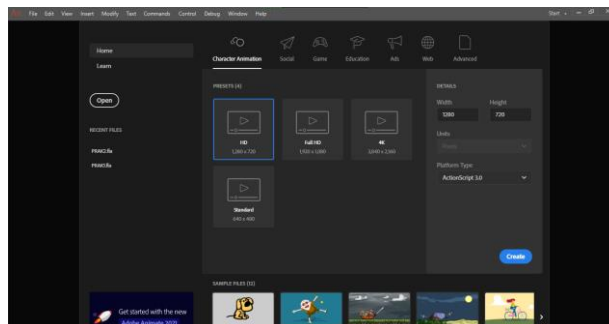
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118054
Nama	:	M. Farish Ramadhan Ferdinansyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Baju Adat Tanah Bumbu
Referensi	:	https://kabarbanua.com/2021/06/01/dihari-peringatan-pancasila-presiden-ri-jokowi-kenakan-baju-pakaian-adat-tanah-bumbu/

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

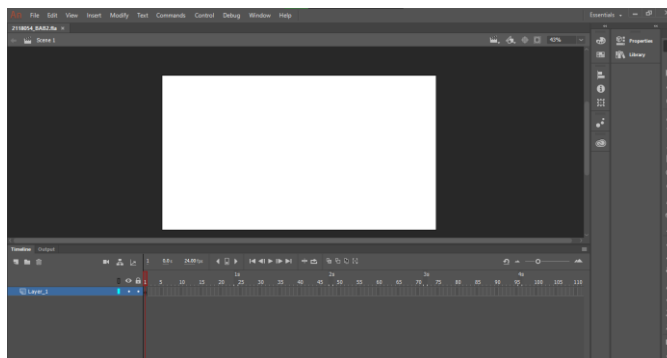
A. Membuat Dokumen Baru

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



Gambar 1.1 Tampilan Create Document

2. Setelah itu, dokumen baru akan terbuka.

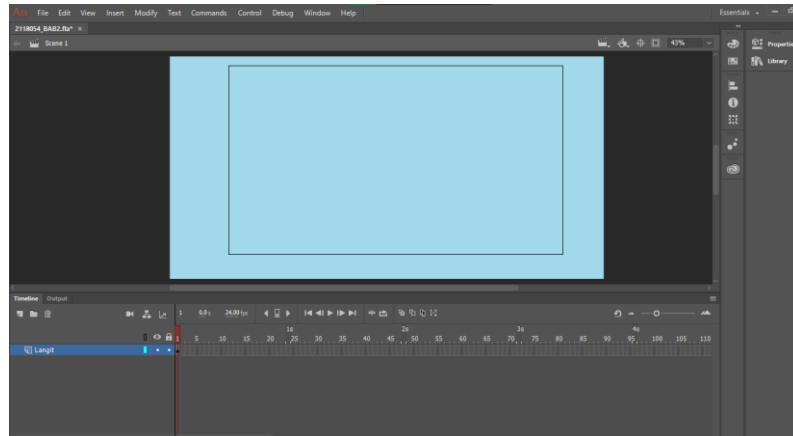


Gambar 1.2 Tampilan Dokumen Baru



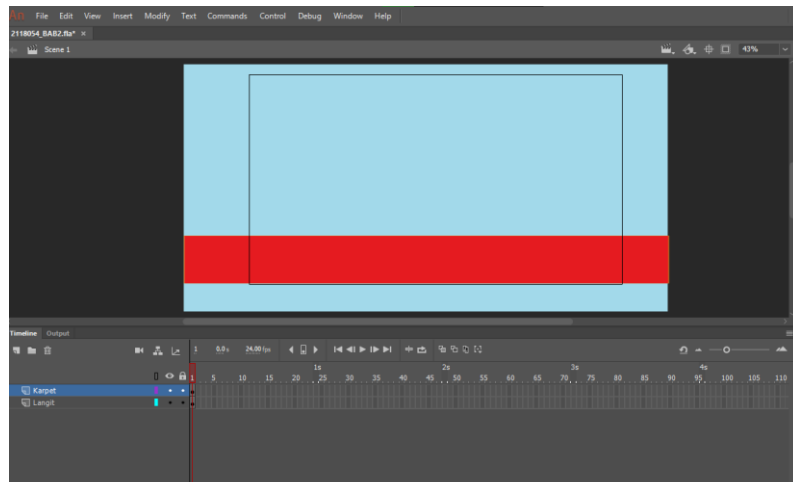
B. Camera Movement

1. Buat layer baru bernama Langit. lalu kunci layer. Kemudian Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file 'langit.png' lalu klik open. Sesuaikan background langit dengan frame.



Gambar 1.3 Tampilan Import Background

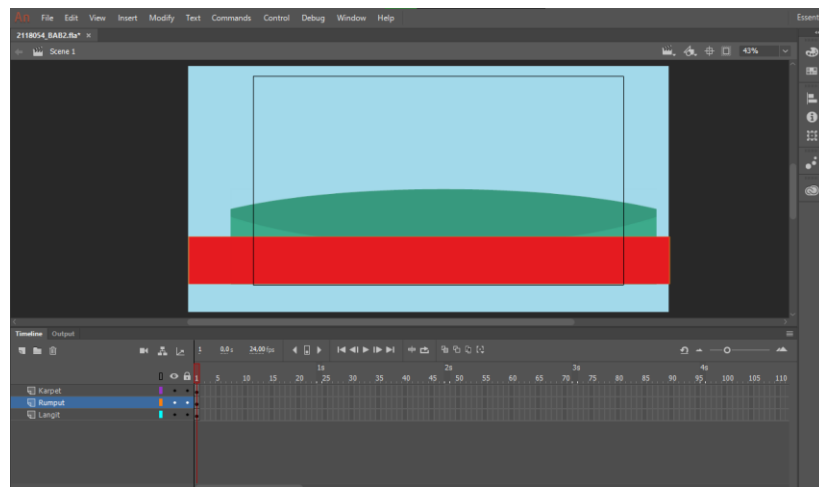
2. Selanjutnya buat layer baru bernama Karpet. Lalu Import Karpet. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



Gambar 1.4 Tampilan Import Karpet

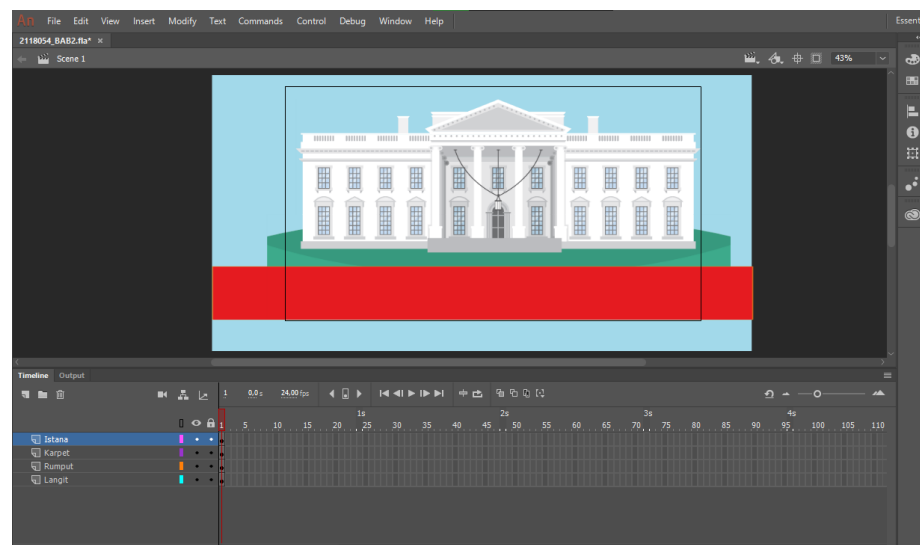


3. Selanjutnya buat layer baru bernama Rumput. Lalu import gambar rumput. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



Gambar 1.5 Tampilan Import Rumput

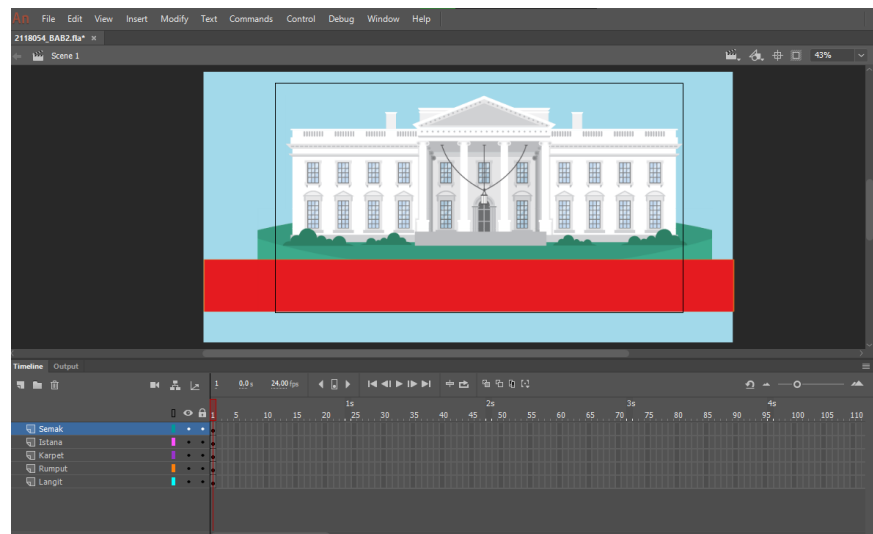
4. Selanjutnya buat layer baru bernama Istana. Lalu import gambar istana. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



Gambar 1.6 Tampilan Import Istana

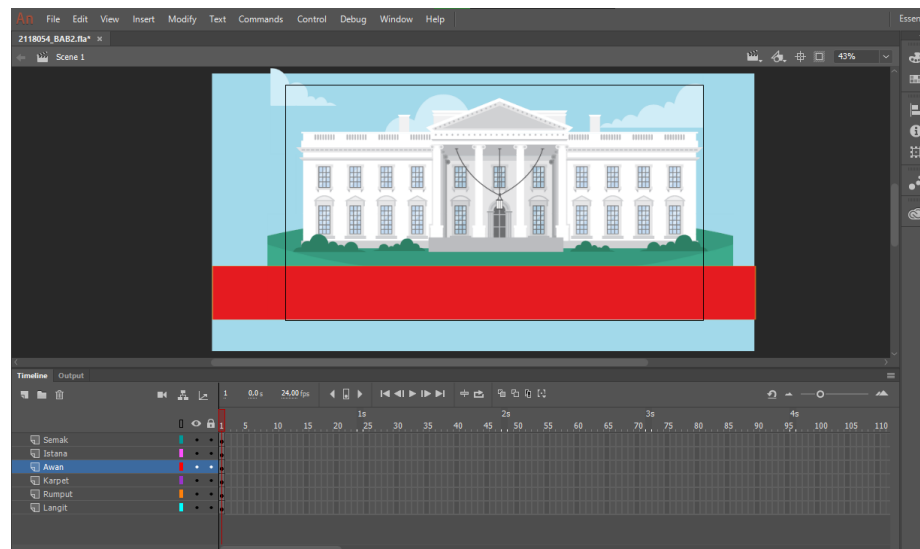


5. Selanjutnya buat layer baru bernama Semak. Lalu import gambar semak. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



Gambar 1.7 Tampilan Import Semak

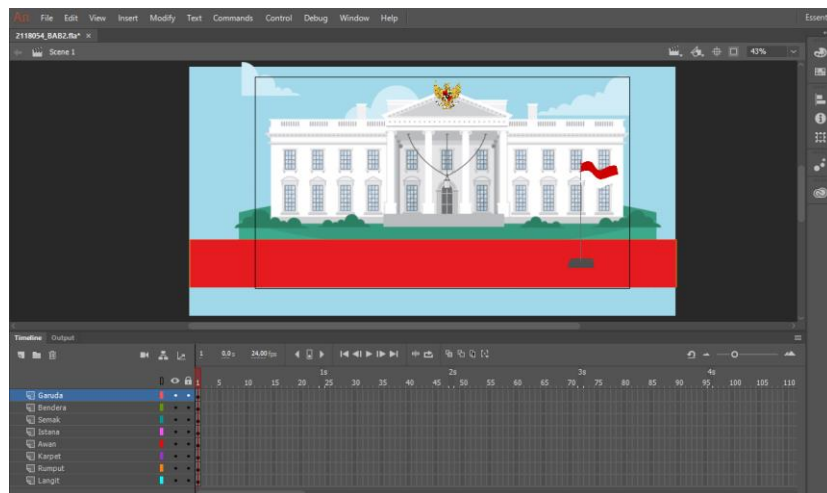
6. Selanjutnya buat layer baru bernama Awan. Lalu import gambar awan. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



Gambar 1.8 Tampilan Impor Awan

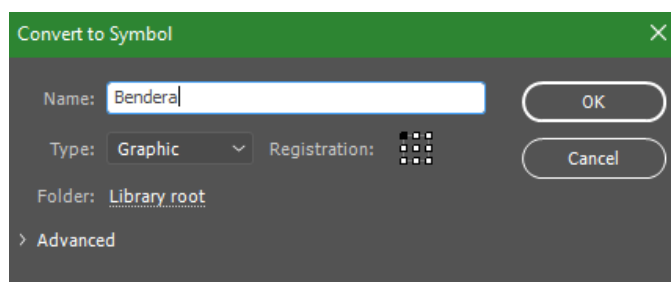


7. Selanjutnya buat layer baru bernama Bendera. Lalu import gambar bendera. Sesuaikan ukurannya dengan frame.



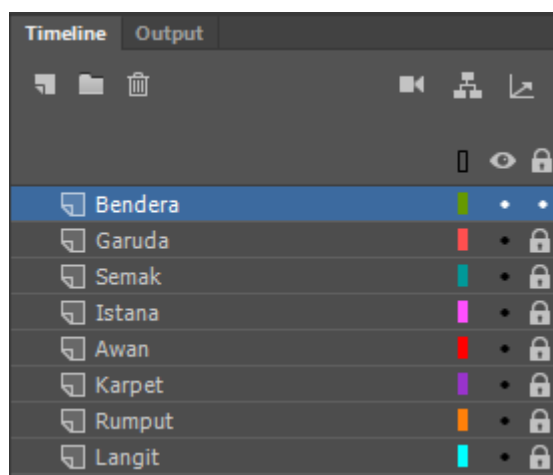
Gambar 1.9 Tampilan Import Bendera

8. Selanjutnya klik kanan pada Bendera, lalu klik Convert to Symbol. Beri nama Bendera dan type Graphic.



Gambar 1.10 Tampilan Convert to Symbol

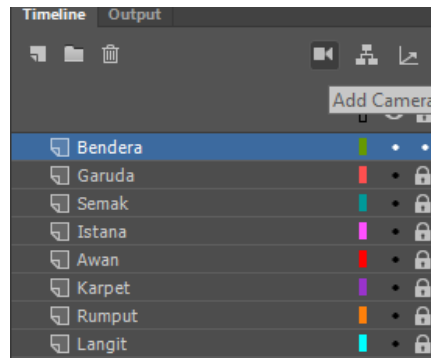
9. Kunci semua layer kecuali layer Bendera



Gambar 1.11 Tampilan Kunci Layer

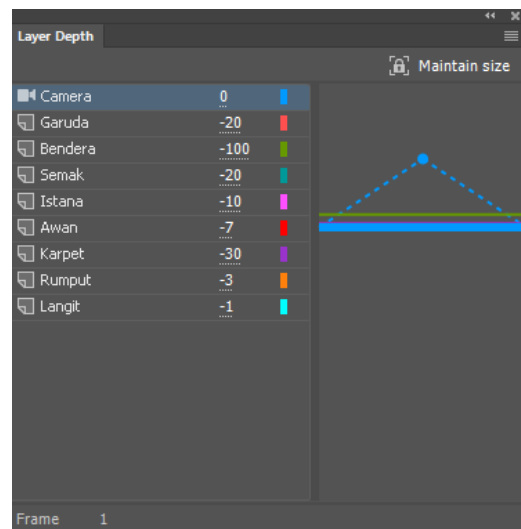


10. Klik Add Camera, Layer Camera akan muncul di paling atas.



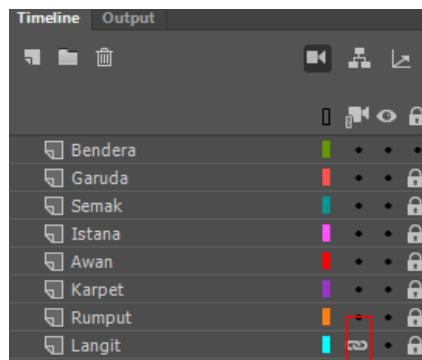
Gambar 1.12 Tampilan Tambah Camera

11. Klik Window pada menu bar, lalu pilih Layer Depth. Lalu Pada dialog Layer Depth, sesuaikan kedalaman dari masing masing gambar.



Gambar 1.13 Tampilan Pengaturan Layer Depth

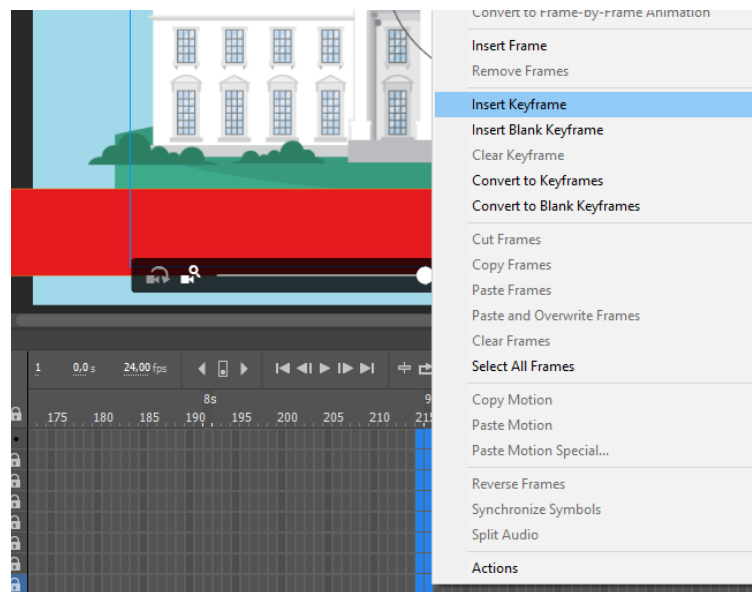
12. Klik Attach pada layer Langit. Attach Layer berfungsi agar layer Langit tetap berada di tempat saat kamera digunakan.



Gambar 1.14 Tampilan Attach Layer

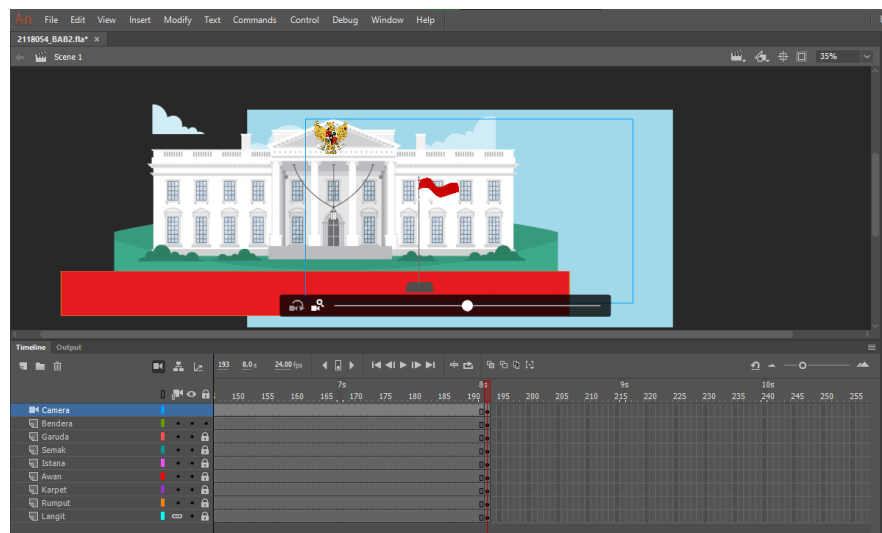


13. Block frame pada semua layer pada frame 190, klik kanan lalu pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.15 Tampilan Insert Keyframe

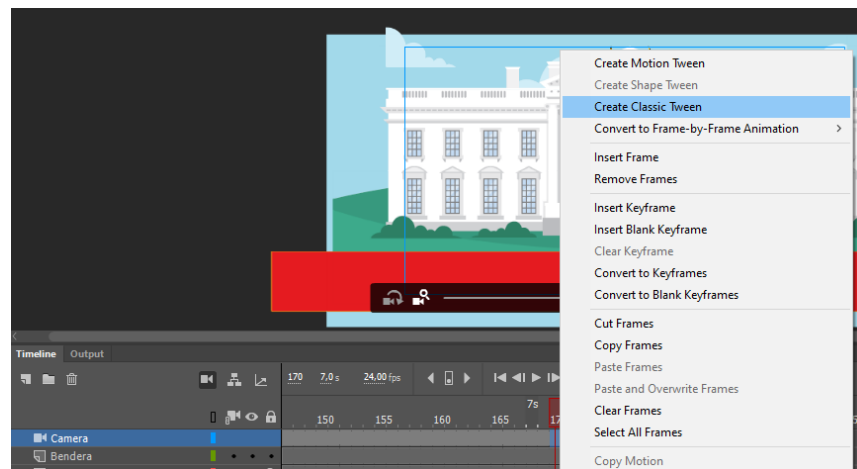
14. Pada Frame ke 190 gunakan Camera Tool kemudian tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek akan bergeser ke kiri.



Gambar 1.16 Tampilan Mengatur Camera



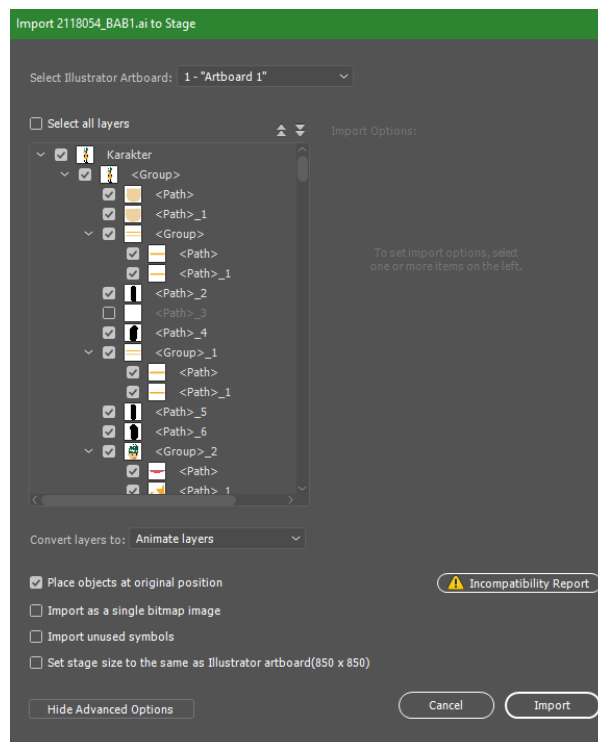
15. Klik diantara frame 1 – 215 pada layer Camera. klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 1.17 Tampilan Create Classic Tween

C. Layer Parenting

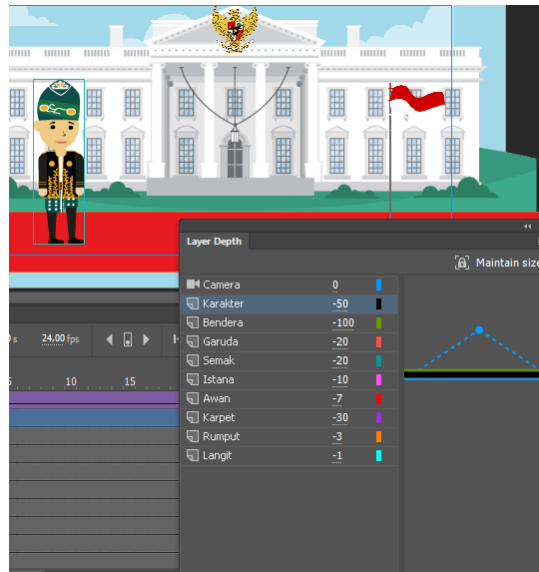
1. Import file karakter dari Adobe Illustrator. Setelah file dipilih maka akan muncul dialog Import. Lalu klik Import



Gambar 1.18 Tampilan Dialog Import

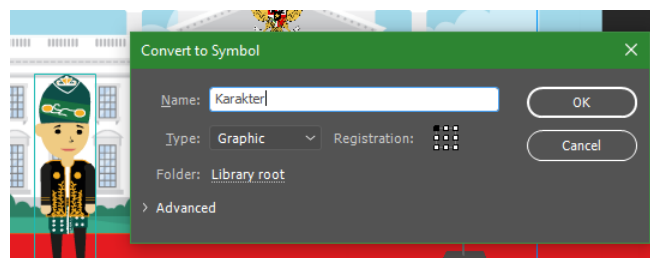


2. Buka Layer Depth, lalu atur nilai Layer Depth karakter.



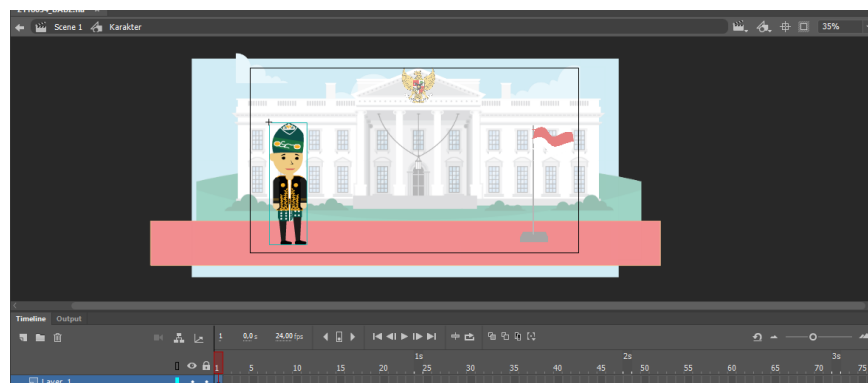
Gambar 1.18 Tampilan Atur Layer Depth

3. Pada frame 1 layer Karakter, klik kanan karakter lalu klik Convert to Symbol. Ubah nama menjadi Karakter dan type Graphic.



Gambar 1.19 Tampilan Convert to Symbol

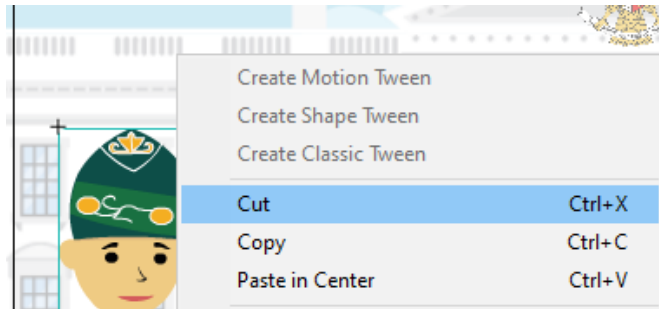
4. Double klik pada karakter, kemudian kita akan memisahkan setiap anggota badan menjadi satu layer per anggota badan.



Gambar 1.20 Tampilan Scene Karakter

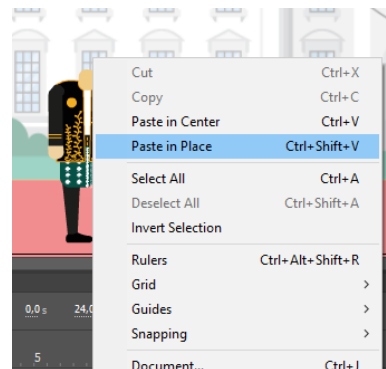


5. Klik kanan pada kepala, lalu klik Cut



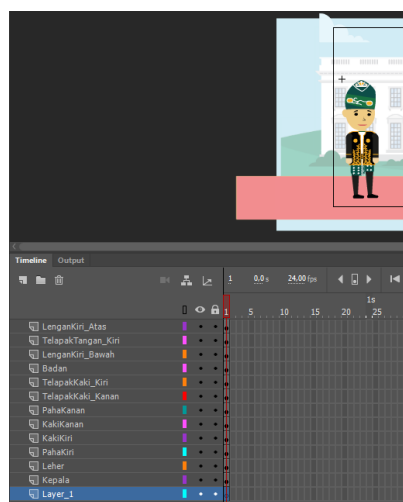
Gambar 1.21 Tampilan Memisahkan Kepala

6. Lalu buat layer baru, beri nama Kepala. Klik kanan lalu pilih Paste in Place



Gambar 1.22 Tampilan Paste In Place

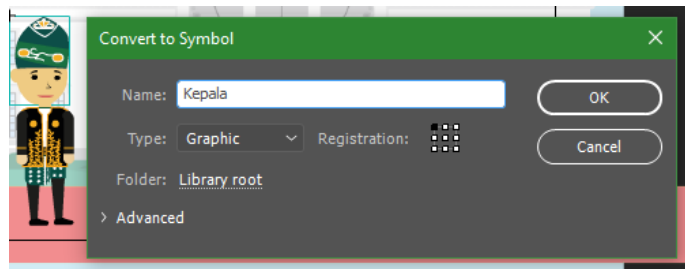
7. Lakukan proses yang sama terhadap semua anggota badan. Berikut hasilnya ketika sudah selesai.



Gambar 1.23 Tampilan Layer Anggota Badan

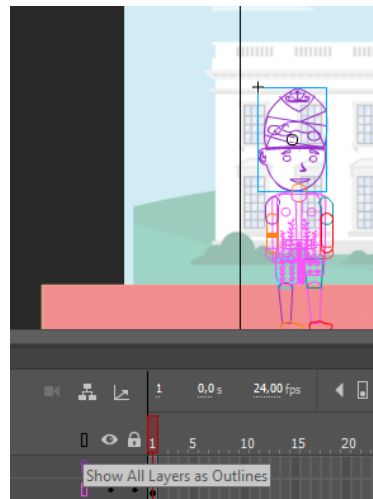


8. Selanjutnya lakukan Convert to Symbol ke semua Anggota Badan. Beri Nama sesuai anggota badan.



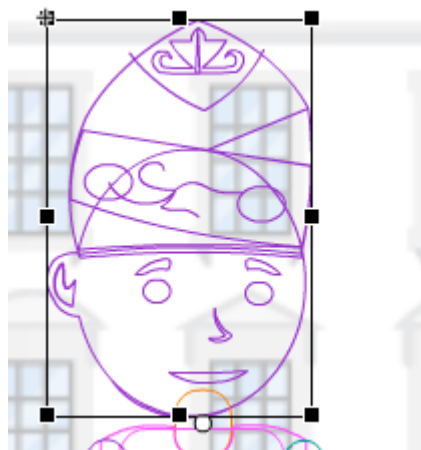
Gambar 1.24 Tampilan Convert to Symbol

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



Gambar 1.25 Tampilan Show All Layer as Line

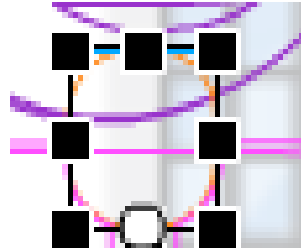
10. Lalu klik pada Kepala, geser titik putar kepala seperti gambar



Gambar 1.26 Tampilan Titik Putar Kepala

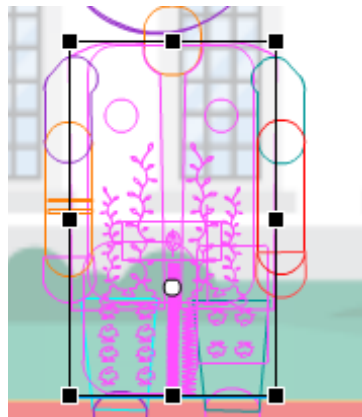


11. Lalu klik pada Leher, geser titik putar leher seperti gambar



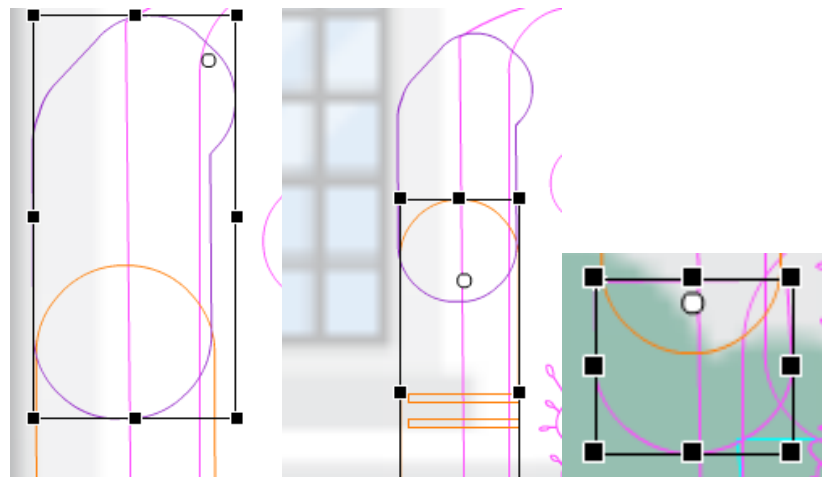
Gambar 1.27 Tampilan Titik Putar Leher

12. Lalu klik pada Badan, geser titik putar badan seperti gambar



Gambar 1.28 Tampilan Titik Putar Badan

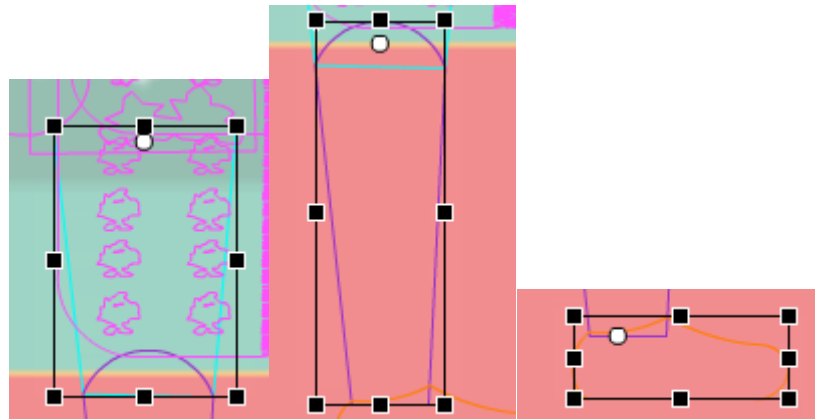
13. Lalu sesuaikan titik untuk LenganAtas, LenganBawah, TelapakTangan



Gambar 1.29 Tampilan Titik Putar Lengan dan Telapak

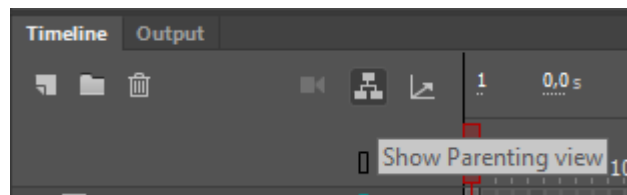


14. Lalu sesuaikan titik untuk Paha, Kaki, TelapakKaki.



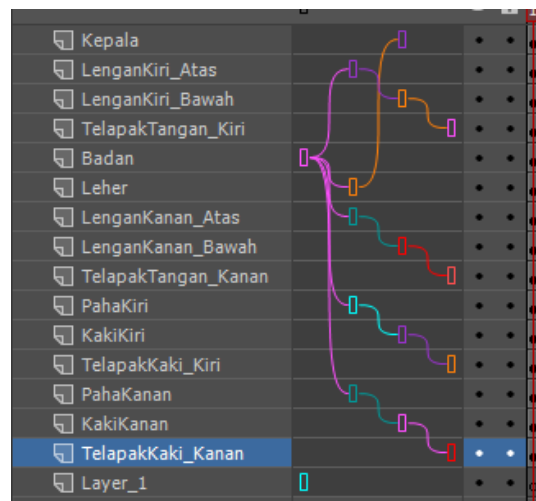
Gambar 1.30 Tampilan Titik Putar Paha dan Kaki

15. Klik Show Parenting View



Gambar 1.31 Tampilan Show Parenting View

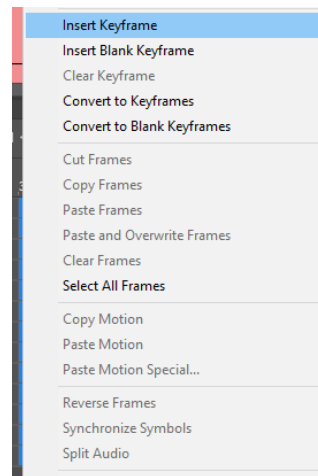
16. Sambungkan layer anggota badan dengan yang lain, drag kotak warna frame untuk ke layer anggota badan yang terpisah sesuai dengan jalutnya seperti pada gambar di bawah ini



Gambar 1.32 Tampilan Sambungan Layer

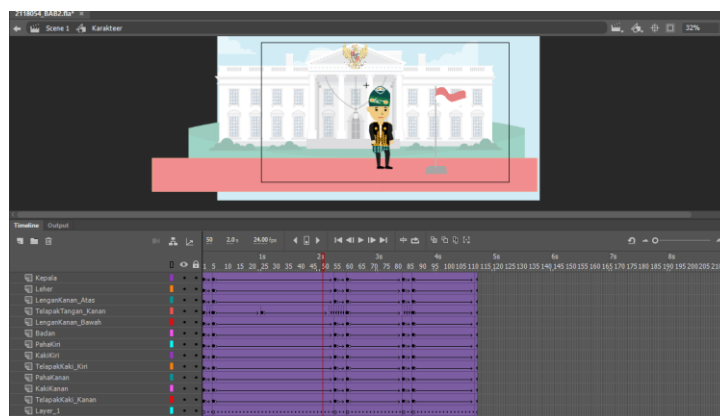


17. Blok semua layer pada frame 110, klik kanan dan klik Insert Keyframe



Gambar 1.33 Tampilan Insert Keyframe

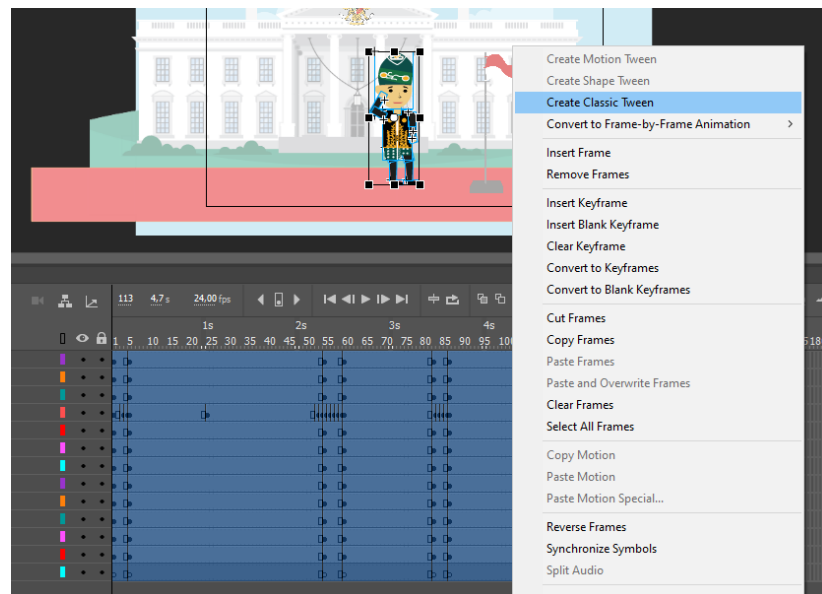
18. Blok semua layer pada frame 5. Kemudian klik kanan dan insert keyframe. Lalu gerakkan karakter. Lakukan hal yang serupa pada frame 55, 60, 85, 110.



Gambar 1.34 Tampilan Gerakkan Karakter

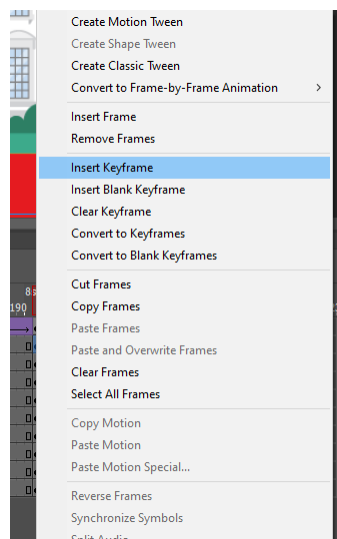


19. Blok frame 1 – 110 pada semua layer, lalu klik kanan, klik Create Classic Tween



Gambar 1.34 Tampilan Create Classic Tween

20. Lalu kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan pada frame 190 layer Karakter, kemudian klik Insert Keyframe



Gambar 1.35 Tampilan Insert Keyframe

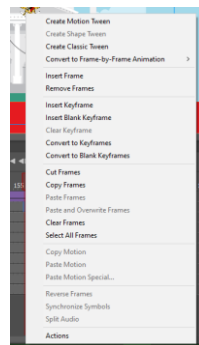


21. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan



Gambar 1.36 Tampilan Ubah Posisi

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



Gambar 1.37 Tampilan Create Classic Tween

23. Hasil Akhir Animasi.



Gambar 1.38 Tampilan Hasil Animasi

D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/rishramaa/2118054_PRAK_ANIGAME