



TUGAS PERTEMUAN: 2

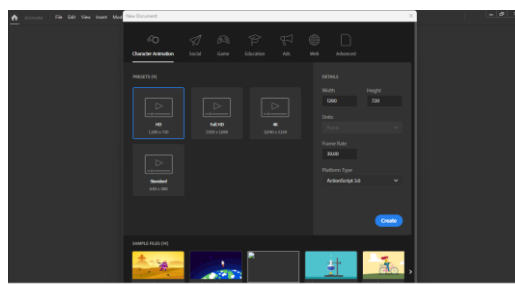
CAMERA MOVEMENT & LAYER PARENTING

NIM	:	2118018
Nama	:	Syalsia Fatiha Yunkanabilla
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Ta'a (Kalimantan Timur)
Referensi	:	Contoh : https://www.istockphoto.com/id/vektor/dayak-kalimantan-borneo-pakaian-adat-indonesia-wanita-berpakaian-vektor-kartun-gm498717248-79803943

1.1 Tugas 1 : Membuat Efek Backgorund Parallax dan Karakter Berjalan

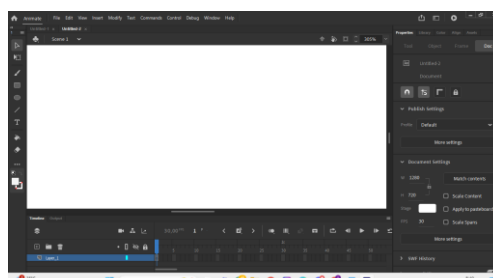
A. Membuat Camera Movement

1. Langkah pertama untuk membuat file baru pada Adobe Animate dengan cara klik file.



Gambar 2.1 Tampilan Adobe Animate

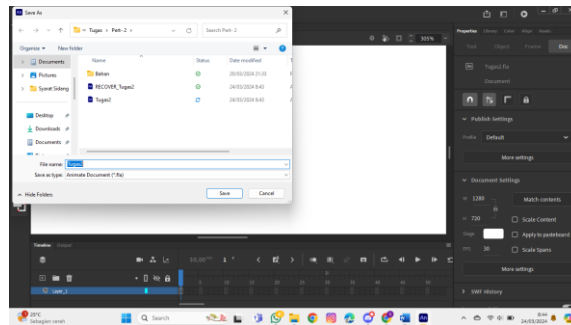
2. Kemudian pilih HD kemudian create untuk membuat tampilan dokumen baru.



Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja

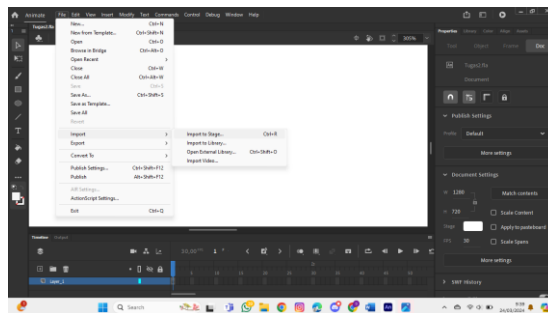


- Langkah selanjutnya, save as dan simpan dengan nama Tugas2 seperti tampilan berikut



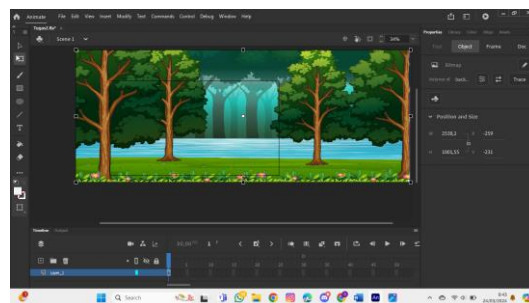
Gambar 2.3 Tampilan Menyimpan File

- Kemudian untuk mengimport bahan, pilih menu file kemudian cari option import lalu pilih import to stage.



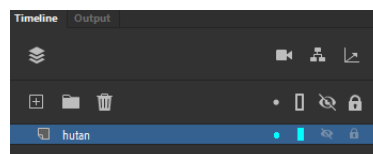
Gambar 2.4 Tampilan Import Bahan

- Setelah import background hutan, maka sesuaikan ukurannya dengan bantuan tool Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.5 Tampilan Background Hutan

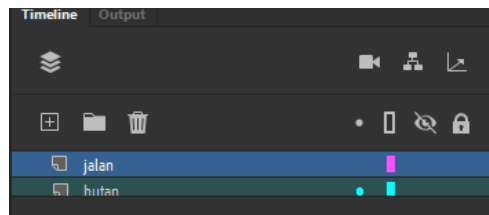
- Kemudian ubah layer1 dengan nama hutan.



Gambar 2.6 Tampilan Layer1

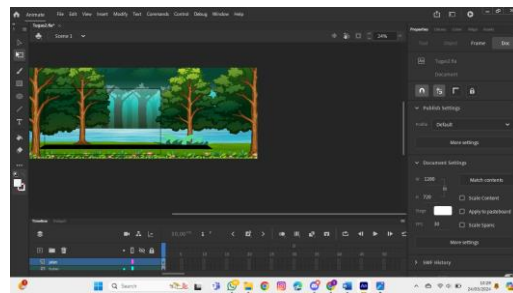


7. Buat layer baru dengan nama burung dengan cara pilih new layer kemudian layer2 simpan dengan nama jalan.



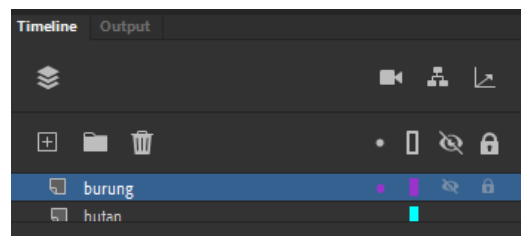
Gambar 2.7 Tampilan Layer2

8. Setelah itu, import to stage bahan burung ke dalam halaman kerja seperti tampilan berikut.



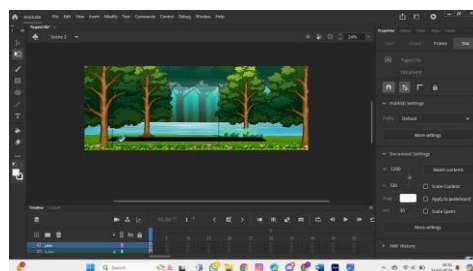
Gambar 2.8 Tampilan Import Jalan

9. Langkah selanjutnya tambahkan layer pada tampilan layer dengan nama burung.



Gambar 2.9 Tampilan Layer3

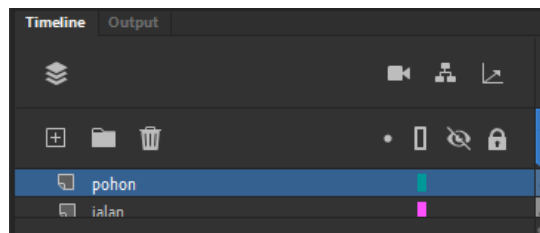
10. Import gambar burung pada halaman kerja kemudian atur letak burung tersebut



Gambar 2.10 Tampilan Import Burung

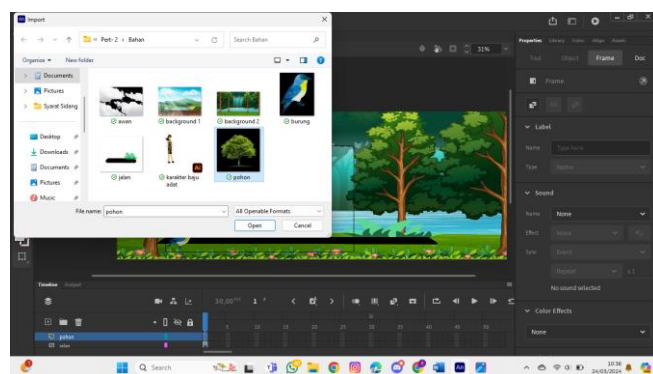


11. Lakukan langkah yang sama pada step ini dengan menambahkan layer dan diberi nama pohon.



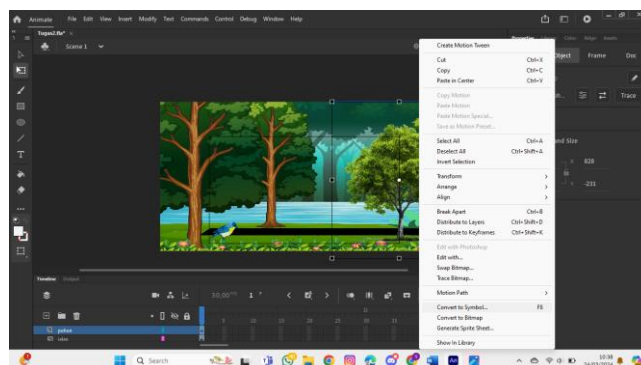
Gambar 2.11 Tampilan Layer4

12. Import gambar pohon pada file kemudian atur tata letak pada halaman kerja tersebut.



Gambar 2.12 Tampilan Import Pohon

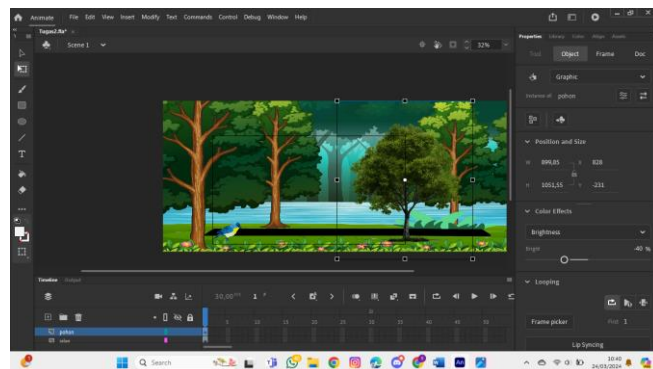
13. Langkah selanjutnya adalah klik kanan pada pohon kemudian pilih convert to symbol kemudian isi nama menjadi pohon dengan type graphic.



Gambar 2.13 Tampilan Convert to symbol

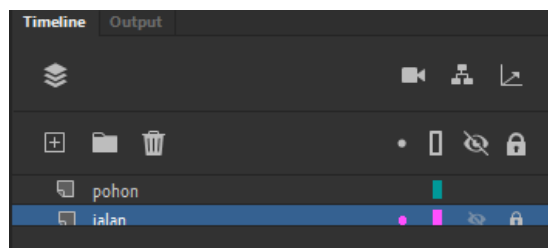


14. Berikutnya, pada properties pilih color effectnya menjadi brightness dengan skala -40.



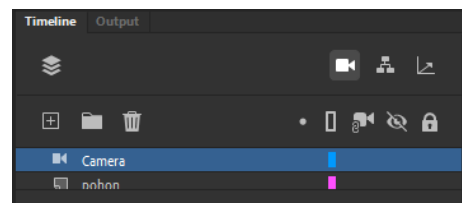
Gambar 2.14 Tampilan Color Effect

15. Kemudian kunci semua layer kecuali pohon.



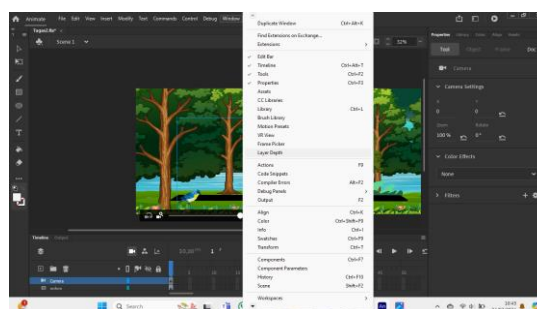
Gambar 2.15 Tampilan Kunci Layer

16. Kemudian pilih option camera maka, camera akan muncul pada tampilan layer.



Gambar 2.16 Tampilan Camera

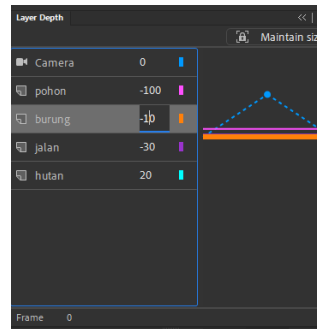
17. Selanjutnya pada tampilan window klik kemudian pilih layer depth.



Gambar 2.17 Tampilan Window

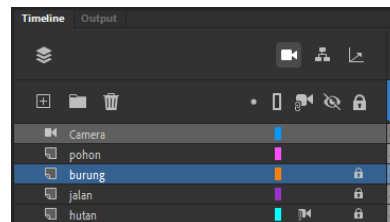


18. Kemudian isikan sesuai dengan nilai seperti dibawah ini.



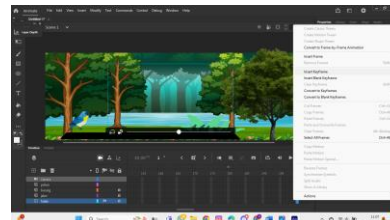
Gambar 2.18 Tampilan Layer Depth

19. Kemudian klik attach pada layer hutan maka akan muncul kamera dengan tujuane agar pada layer hutan akan tetap berada ditempat saat kamera digunakan.



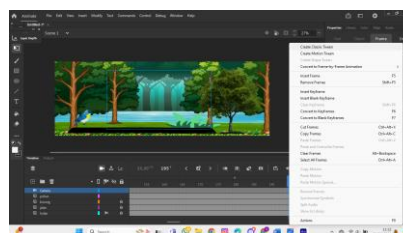
Gambar 2.19 Tampilan Attach

20. Kemudian pada frame 220 blok semua layer kemudian klik kanan dan *insert keyframe*.



Gambar 2.20 Tampilan Insert Keyframe

21. Kemudian pilih frame antara 225 pada layer camera kemudian klik kanan dan pilih *create classic tween*.



Gambar 2.21 Tampilan Create Classic Tween



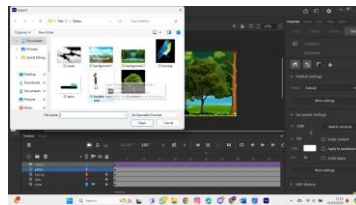
22. Langkah berikutnya adalah tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan animasi dan kemudian akan tampil background parallax yang telah dibuat.



Gambar 2.22 Tampilan Background Parallax

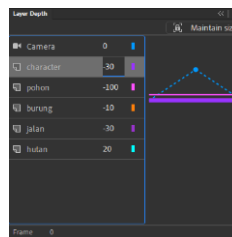
B. Layer Parenting

1. Untuk membuat layer parenting, langkah pertama yang dilakukan adalah mengimport bahan ke dalam tampilan dengan cara pilih menu file kemudian pilih *import-> import to stage*.



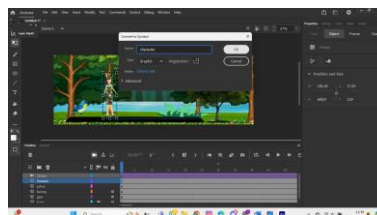
Gambar 2.23 Tampilan Import bahan

2. Kemudian pilih menu window dan pilih layer depth kemudian sesuaikan skala seperti tampilan dibawah ini.



Gambar 2.24 Tampilan *Layer Depth*

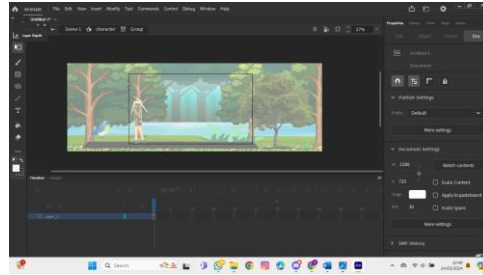
3. Langkah selanjutnya pada layer karakter klik kanan dan pilih convert to symbol dan beri nama dengan nama karakter.



Gambar 2.25 Tampilan *Convert To Symbol*

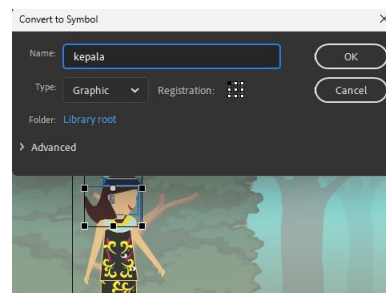


- Selanjutnya, double klik pada karakter tersebut dan pilih bagian kepala kemudian klik Ctrl+X untuk cut bagian kepala tersebut dan klik kanan *paste in place* dan lakukan langkah yang sama ke setiap bagian layer.



Gambar 2.26 Tampilan Layer Kepala

- Kemudian pilih bagian kepala dan *convert to symbol* dan beri nama dengan nama kepala kemudian pilih ok.



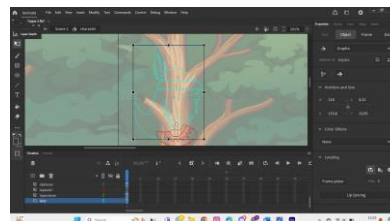
Gambar 2.27 Tampilan *Convert To Symbol*

- Berikutnya pilih *show all layer as outline* agar terlihat semua garis tepi saja untuk memudahkan penggeseran titik perputaran.



Gambar 2.28 Tampilan *Show All Layer As Outline*

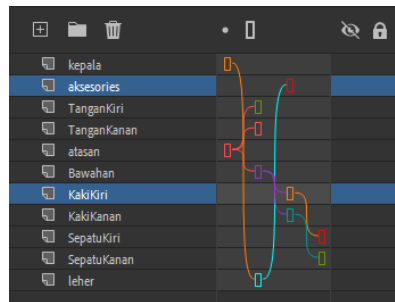
- Kemudian pilih bagian kepala dan arahkan titik perputaran tersebut ke bagian leher. Ulangi langkah yang sama pada setiap bagian.



Gambar 2.29 Tampilan Penggeseran Titik

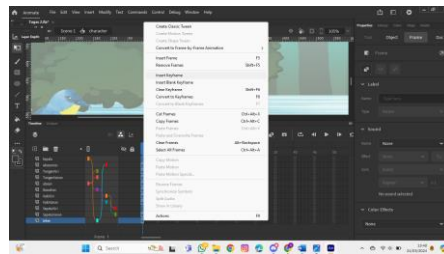


8. Kemudian pilih show parenting view untuk menyambungkan antara layer satu dengan layer lainnya.



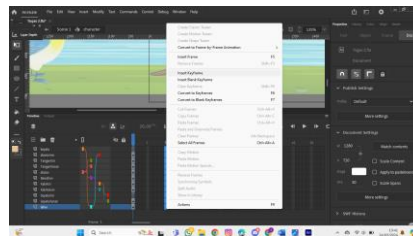
Gambar 2.30 Tampilan *Show Parenting View*

9. Kemudian pada frame 30 blok semua layer klik kanan dan pilih *insert keyframe*.



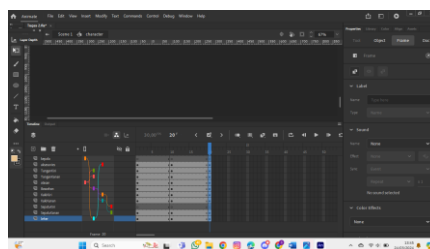
Gambar 2.31 Tampilan *Insert Keyframe*

10. Pada frame 5 blok semua layer dan ubah gerakan karakter tersebut kemudian pilih *insert keyframe* lakukan pada frame 10,15,20,25.



Gambar 2.32 Tampilan *Insert Keyframe*

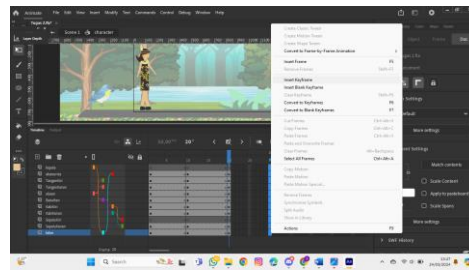
11. Langkah selanjutnya adalah blok semua frame pada layer tersebut kemudian klik kanan dan pilih *create classic tween*.



Gambar 2.33 Tampilan *Create Classic Tween*

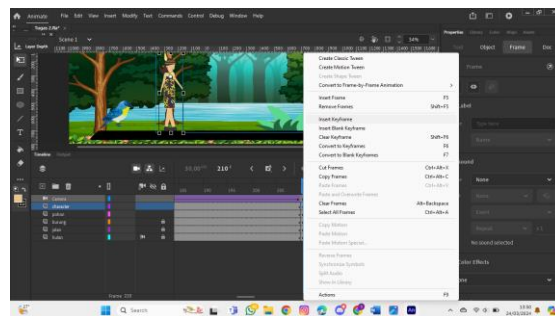


12. Kembali ke scene 1 dan pilih frame 215 pada layer karakter dan klik kanan pilih *insert keyframe*.



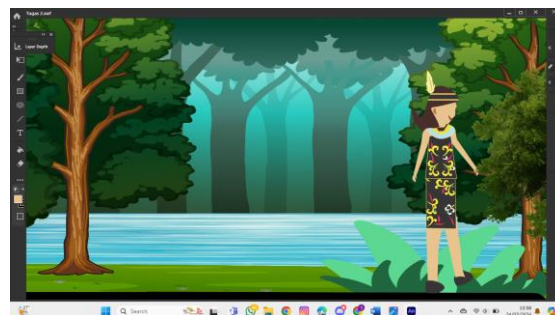
Gambar 2.34 Tampilan Scene 1

13. Pada layer karakter frame 215 klik kanan kemudian pilih *create classic tween*.



Gambar 2.35 Tampilan *Create Classic Tween*

14. Langkah terakhir adalah klik Ctrl+Enter untuk menjalankan tampilan hasil *running*.



Gambar 2.36 Tampilan Hasil *Running*