



TUGAS PERTEMUAN: 2

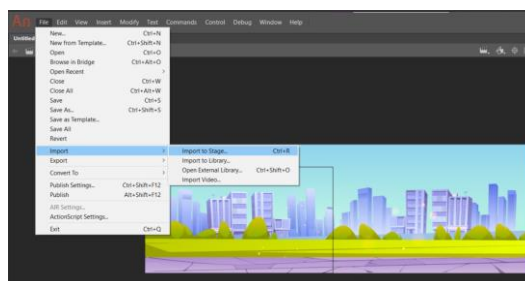
MEMBUAT KARAKTER BERJALAN

NIM	:	2118003
Nama	:	Kevin Majesta Ivano
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118144)
Baju Adat	:	Baju Adat Dayak (Provinsi-Indonesia Barat)
Referensi	:	Contoh : https://www.rumahpaud.com/produk/asesoris-pakaian-adat-kalimantan-tengah-155

1.1 Tugas 1 : Membuat animasi karakter berjalan

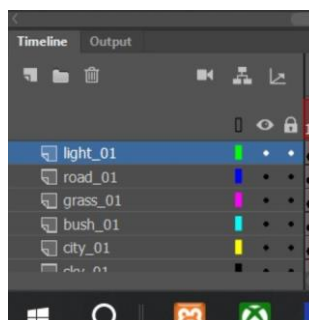
A. Membuat Animasi

1. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. lalu klik open.



Gambar 1.1 Import gambar

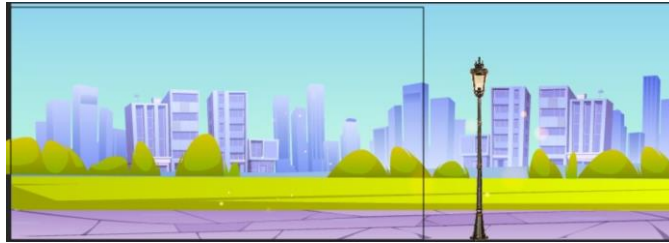
2. Ulangi step tersebut dan juga buat layer per bagian dari latar belakang



Gambar 1.2 Layer



3. Jika sudah, maka hasilnya akan menjadi seperti ini.



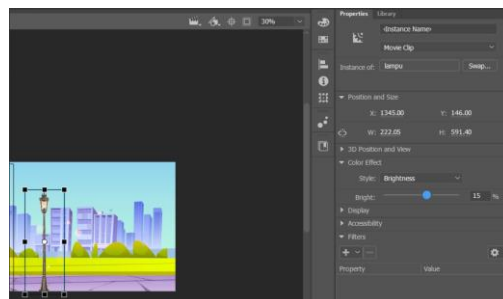
Gambar 1.3 Latar belakang

4. Di layer lampu kita klik kanan dan tekan “*Convert to Symbol*”.



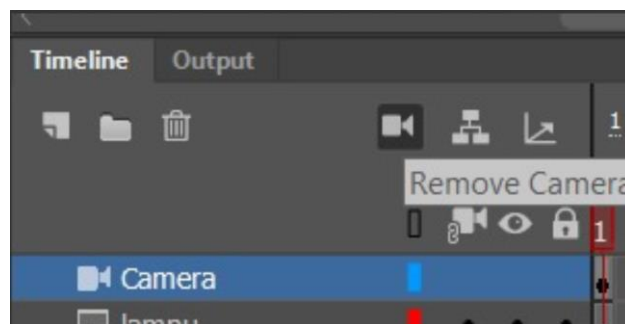
Gambar 1.4 Layer lampu

5. Ganti *Brightness* dari lampu sesuai dengan keadaan.



Gambar 1.5 *Brightness*

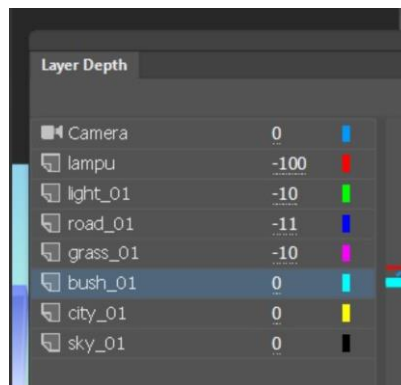
6. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 1.6 Camera

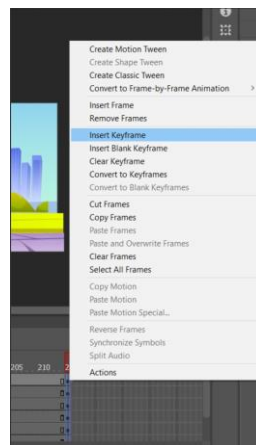


7. Isikan nilai *Layer Depth* seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. *Layer Depth* ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan *Free Transform Tool(Q)* untuk menyesuaikan ukuran objek dengan halaman kerja (garis berwarna biru adalah indikasi layar kamera).



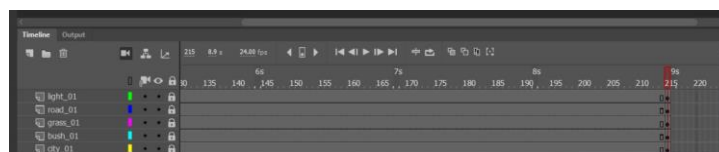
Gambar 1.7 Kedalaman Layer

8. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 1.8 *Insert Keyframe*

9. Maka akan menjadi seperti ini.



Gambar 1.9 Hasil *keyframe*



10. Klik *frame* mana saja diantara frame 1- 215 di layer '*Camera*', klik kanan kemudian pilih *Create Classic Tween*.



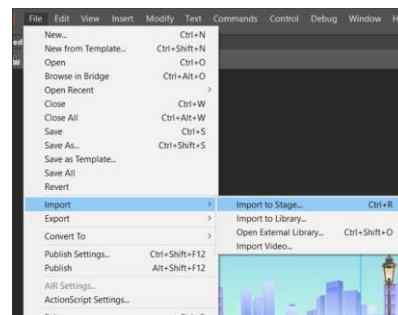
Gambar 1.10 *Create Classic Tween*

11. Tekan *Ctrl+Enter* untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan *camera movement*.



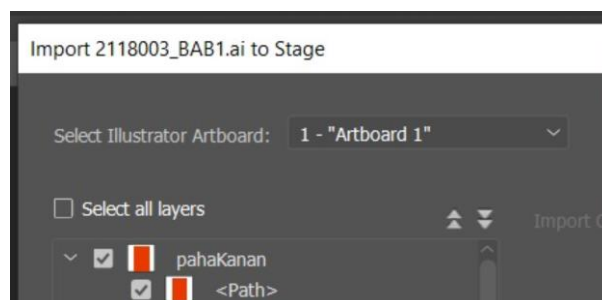
Gambar 1.11 Lihat Animasi

12. Tambahkan *import* baru dengan cara yang sama dengan sebelumnya.



Gambar 1.12 *Import* karakter

13. Tekan import jika sudah.



Gambar 1.13 *Import* karakter

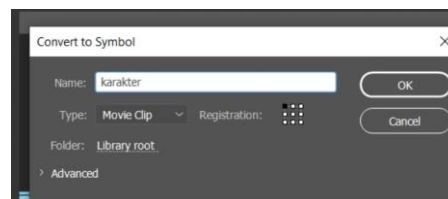


14. Jika sudah, kita bisa mengatur lagi kedalaman dari layer karakter agar menjadi di paling depan dan di belakang dari lampu.



Gambar 1.14 layer karakter

15. *Double klik* di layer karakter kemudian set ke symbol.



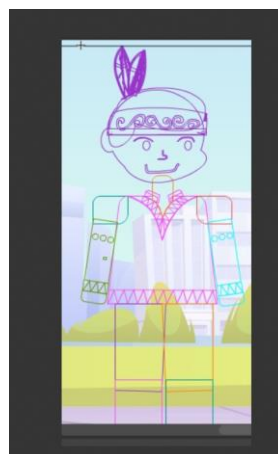
Gambar 1.15 *convert* menjadi simbol

16. *Double klik* lagi di setiap bagian badan dan masukkan ke layer yang berbeda.



Gambar 1.16 Layer baru

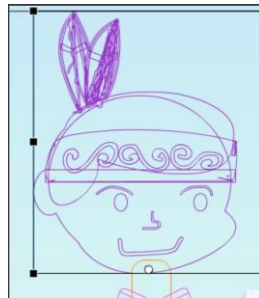
17. Jika sudah, maka kita bisa tekan *outline show*.



Gambar 1.17 *Outline*

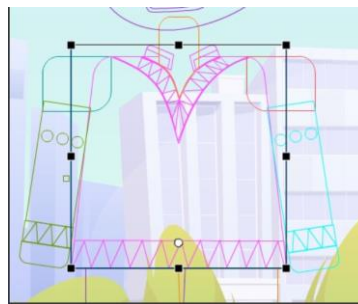


18. Klik objek kepala, tekan *Free Transform Tool(Q)* di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian kepala.



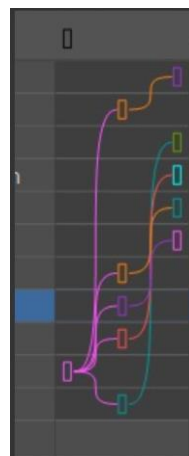
Gambar 1.18 Kepala

19. Klik objek baju, tekan *Free Transform Tool(Q)* di keyboard untuk menggeser titik putar. Berikut adalah titik putar bagian baju.



Gambar 1.19 Baju

20. 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 1.20 Sambung layer



21. Buat keyframe baru untuk memindfdahkan bagian tubuh dari krakter agar terlihat bergerak.



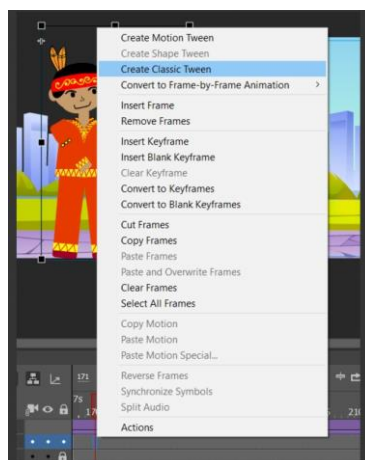
Gambar 1.20 Sambung layer

22. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan (usahakan didalam lingkup kamera).



Gambar 1.21 Sambung layer

23. Kemudian kita create classic tween di karakter.



Gambar 1.22 Sambung layer



24. Maka hasil dapat kita lihat dari CTRL + ENTER.



Gambar 1.23 Sambung layer

B. Repository GitHub

Kevinmajesta/2118003_PRAK_ANIGAME