



TUGAS PERTEMUAN: 2

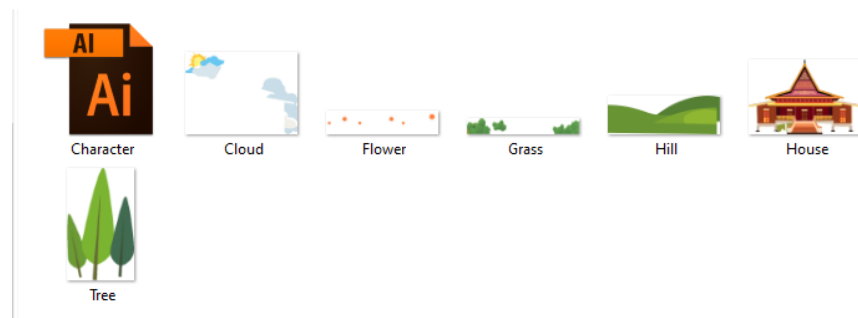
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	2118118
Nama	:	Legming Dwi Anggraini
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)
Baju Adat	:	Baju Kurung dan Songket Tradisional Riau (Riau-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://www.youtube.com/watch?v=756Y3Vd2W7s

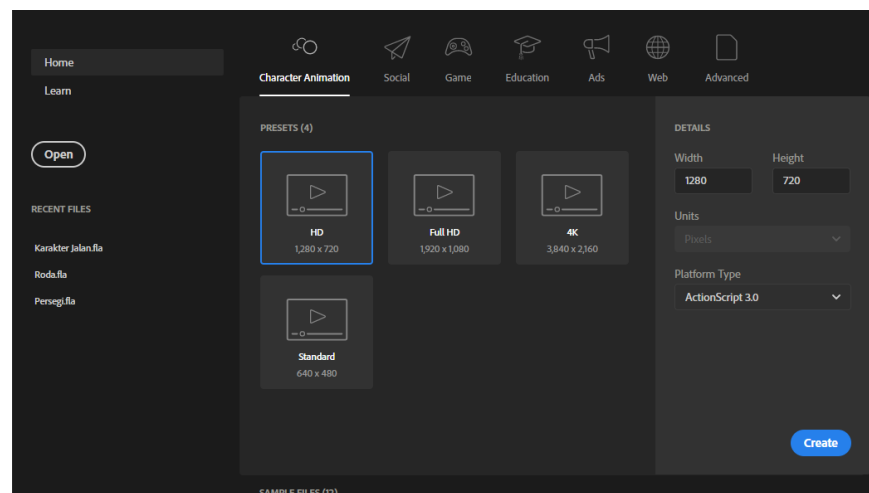
1.1 Tugas 2 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

A. Camera Movement

1. Menyiapkan asset-asset yang akan digunakan untuk membuat animasi.

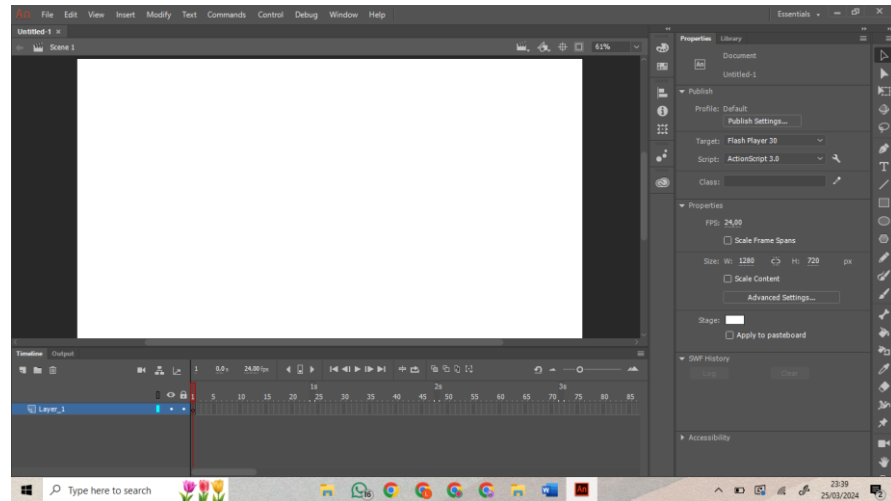


2. Memilih preset HD dengan ukuran 1280x720, lalu klik button create.

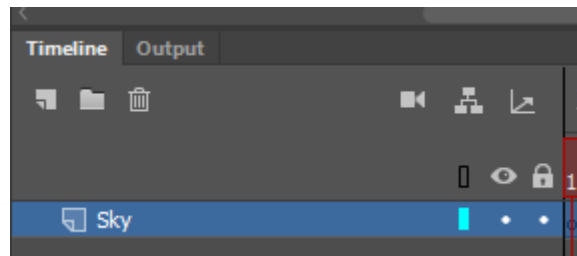




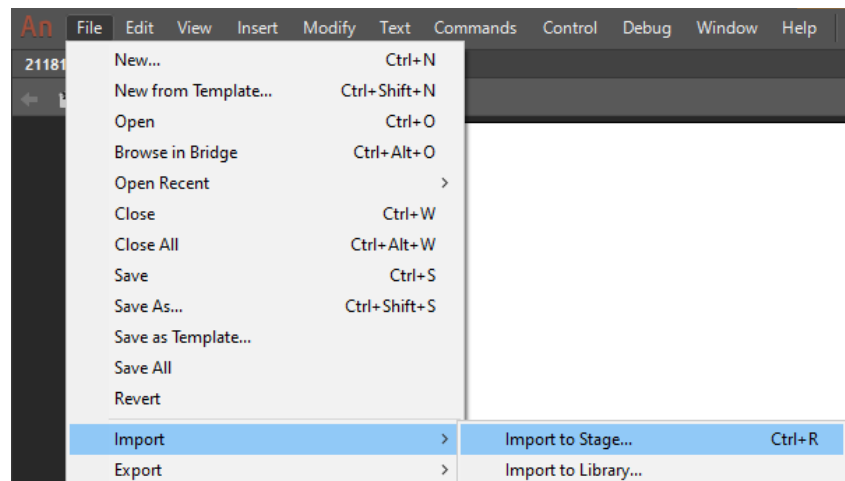
3. Tampilan halaman awal dokumen baru



4. Membuat layer baru dengan nama Sky.

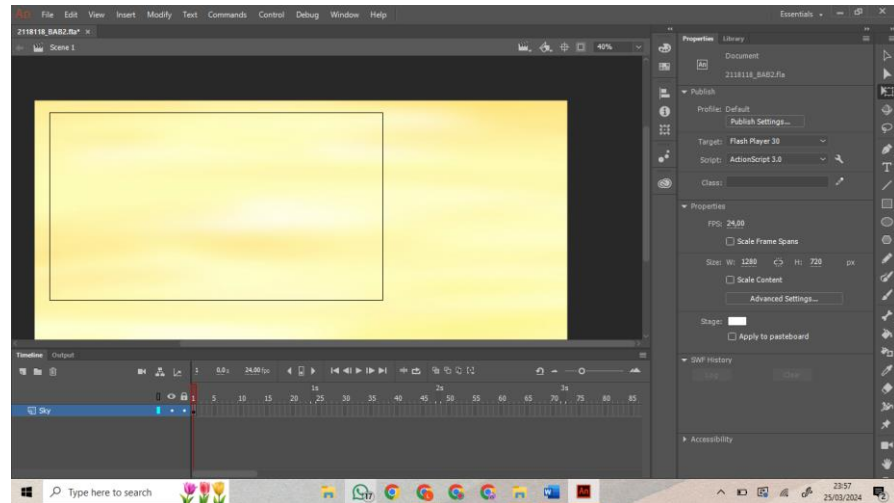


5. Lakukan import asset sky yang sudah disiapkan dengan cara klik tab File lalu import dan pilih import to stage atau dengan shortcut Ctrl+R

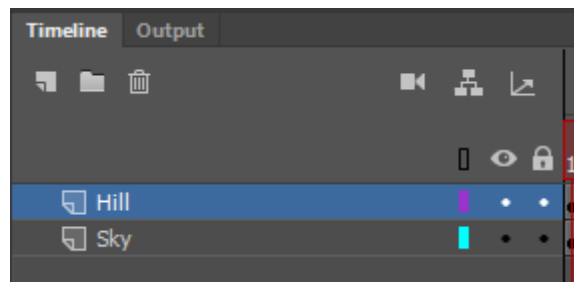




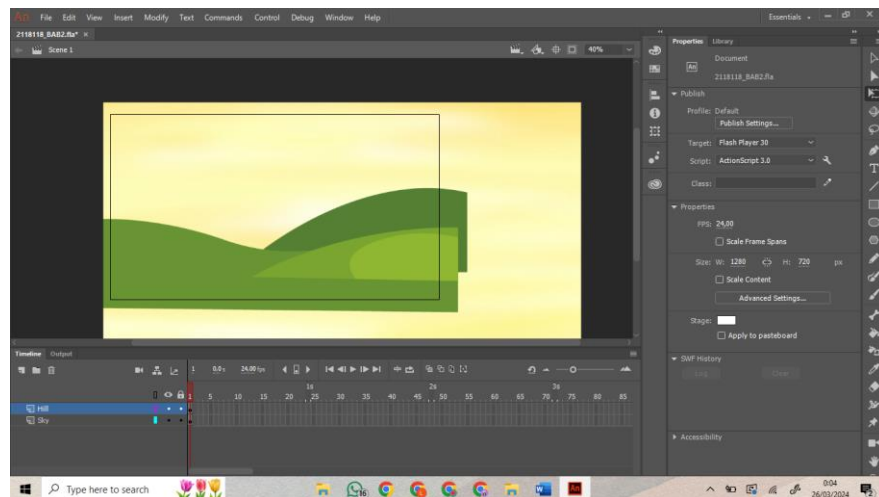
6. Sesuaikan asset dengan halaman kerjanya.



7. Menambahkan layer baru dengan nama Hill

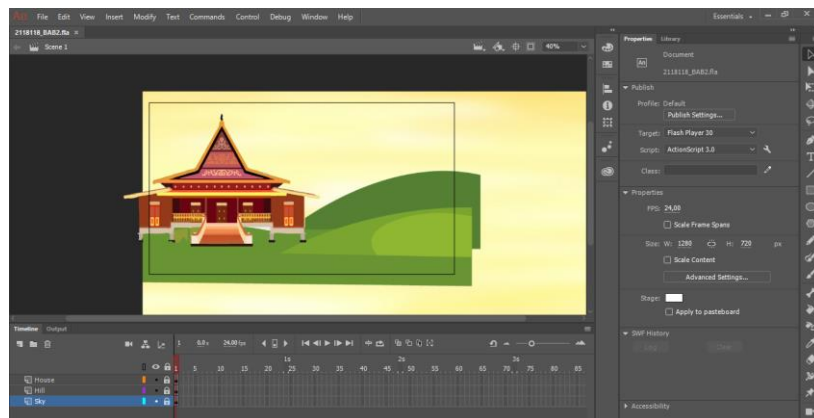


8. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-5 untuk mengimport asset Hill

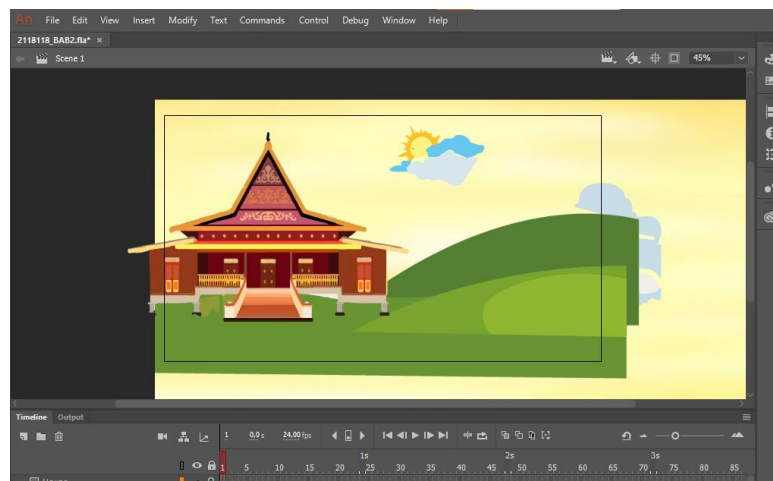




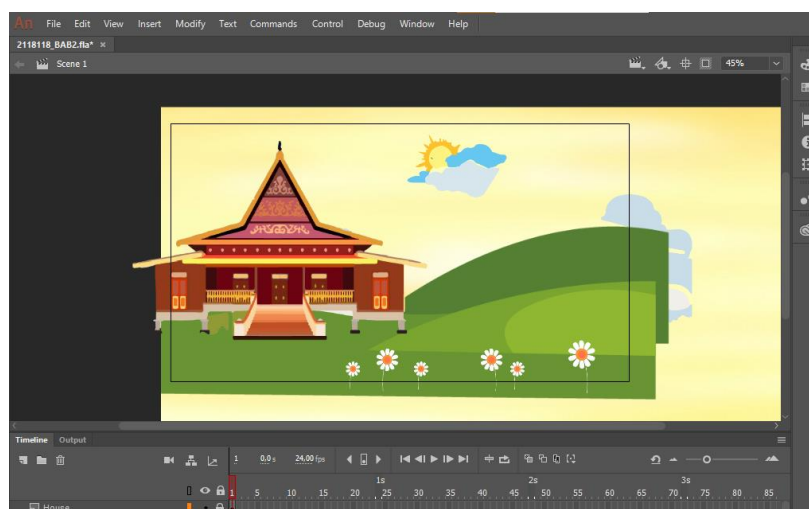
9. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-4 dan 5 untuk mengimport asset House



10. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-4 dan 5 untuk mengimport asset Cloud

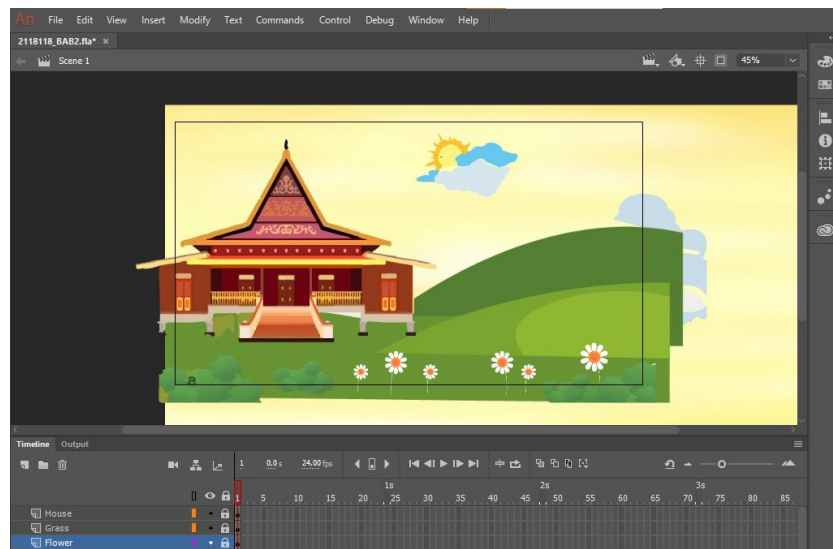


11. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-4 dan 5 untuk mengimport asset Flower

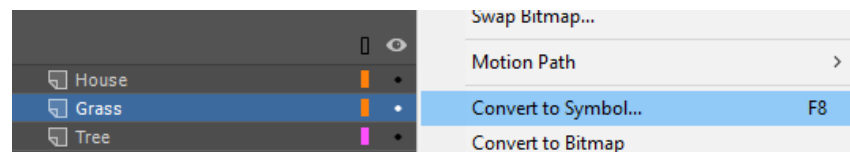




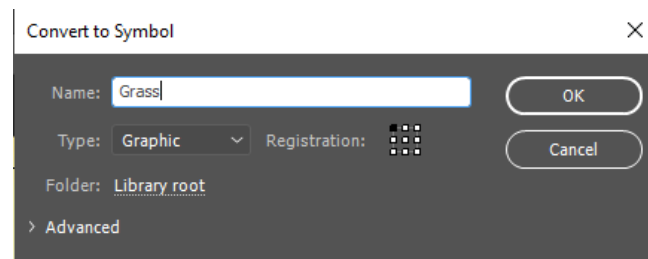
12. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-4 dan 5 untuk mengimport asset Grass



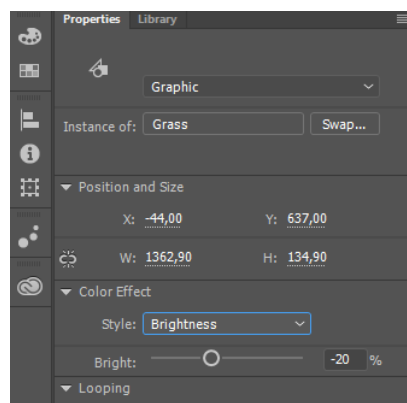
13. Pada asset grass klik kanan kemudian pilih convert to symbol atau dengan shortcut F8



14. Ubah nama menjadi Grass, lalu pilih OK

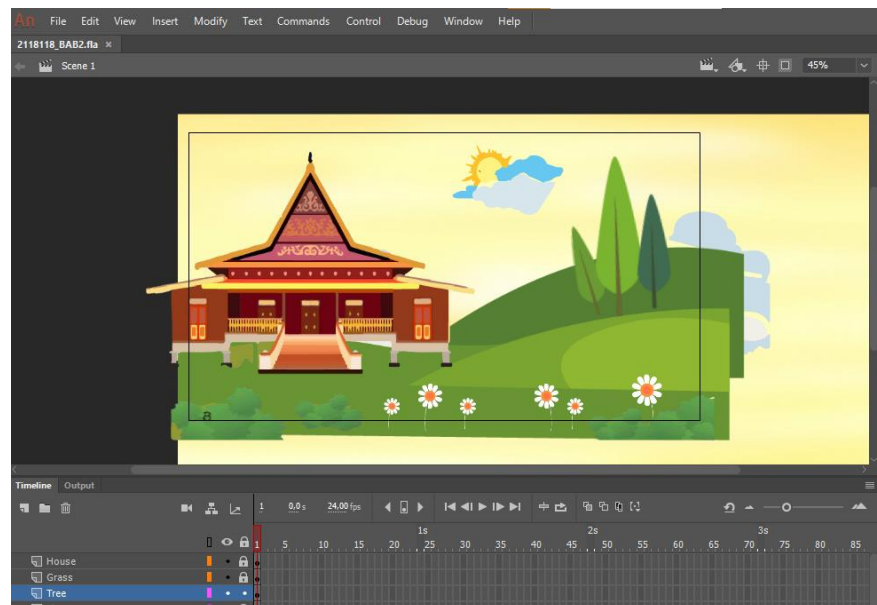


15. Pada bagian properties color effect, ubah brightness menjadi -20.

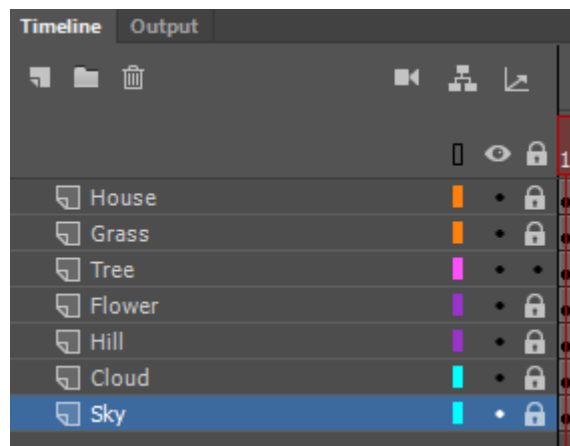




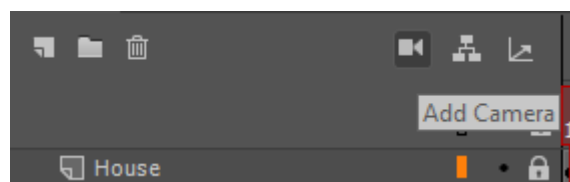
16. Lakukan hal yang sama seperti langkah ke-4 dan 5 untuk mengimport asset Tree



17. Sesuaikan susunan layer seperti gambar berikut dan kunci semua layer agar asset tidak berubah posisi.

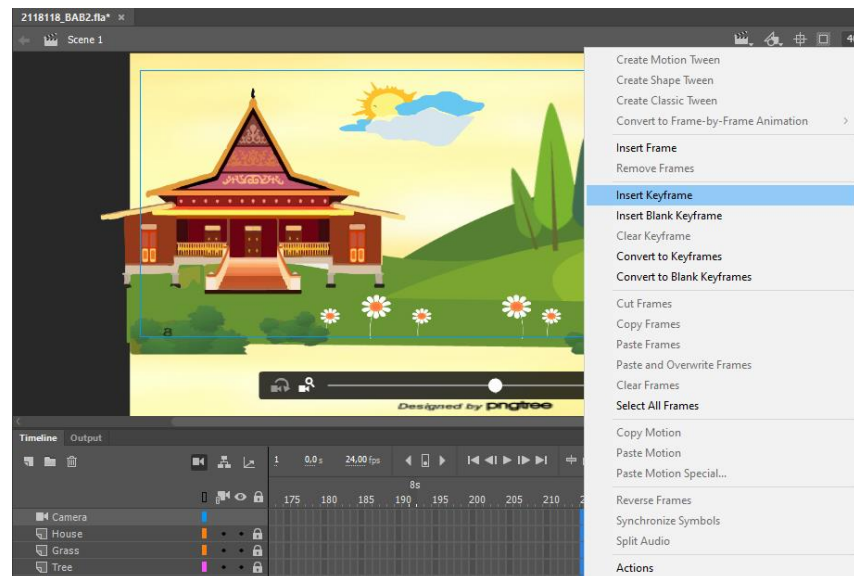


18. Klik icon camera untuk menambahkan camera

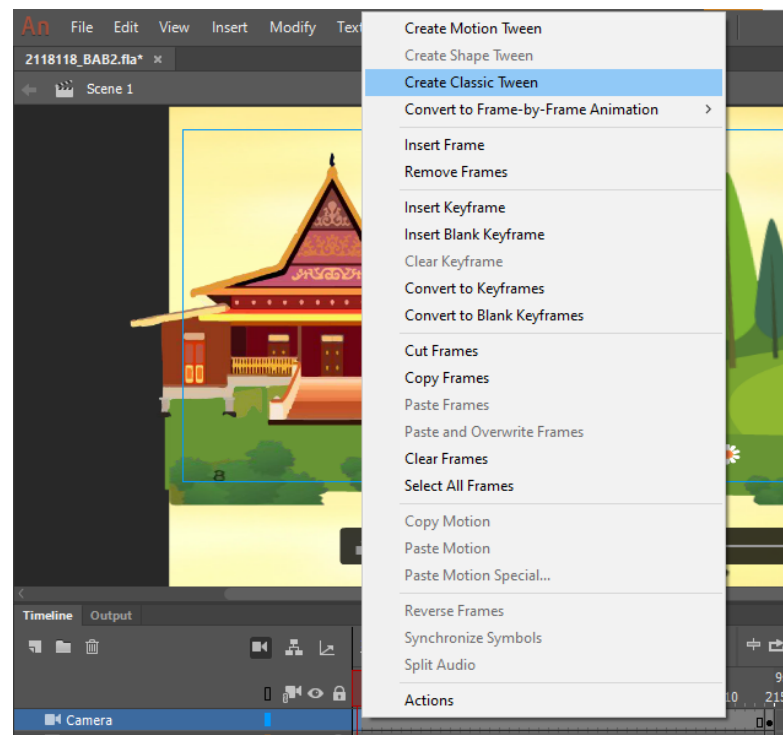




19. Pada frame ke-215 blok semua layer, klik kanan dan pilih insert keyframe



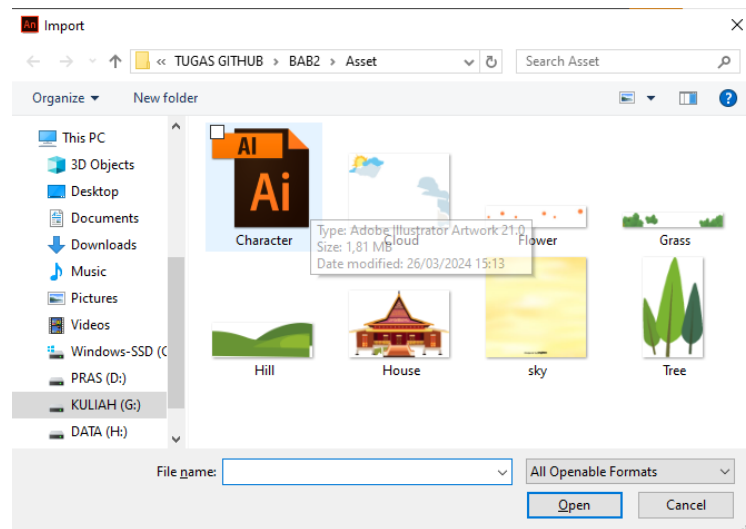
20. Kemudian, klik kanan di antara frame 1 dan 215 untuk create classic tween. Gunakan Ctrl+Enter untuk tes camera movement.



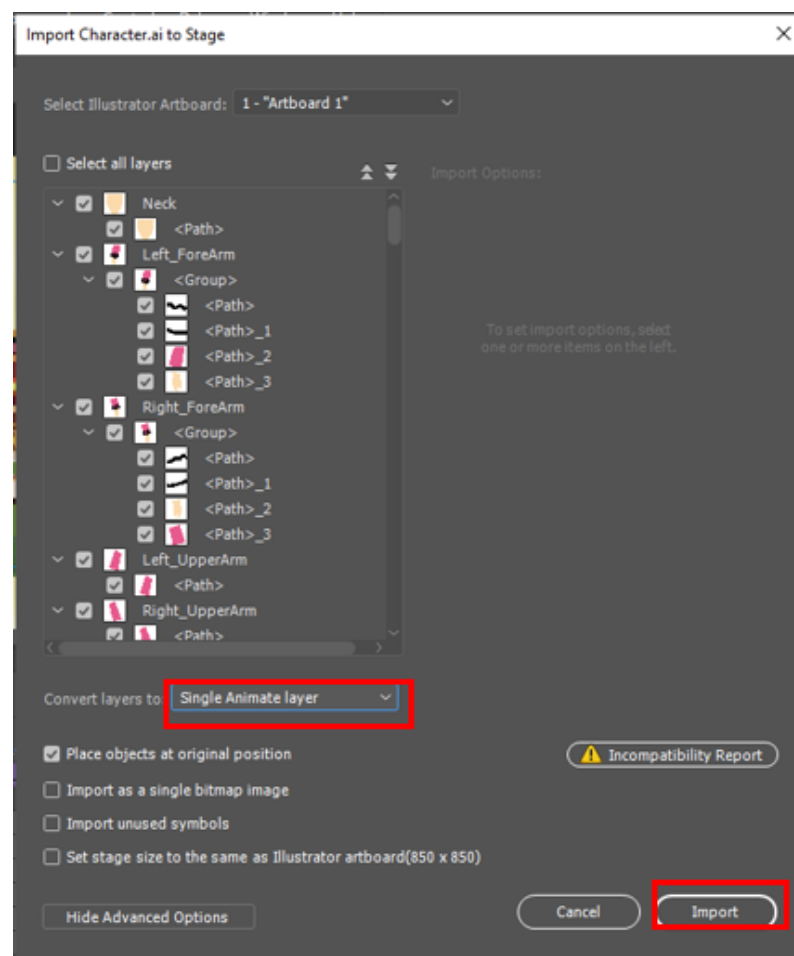


B. Layer Parenting

1. Lakukan import asset karakter

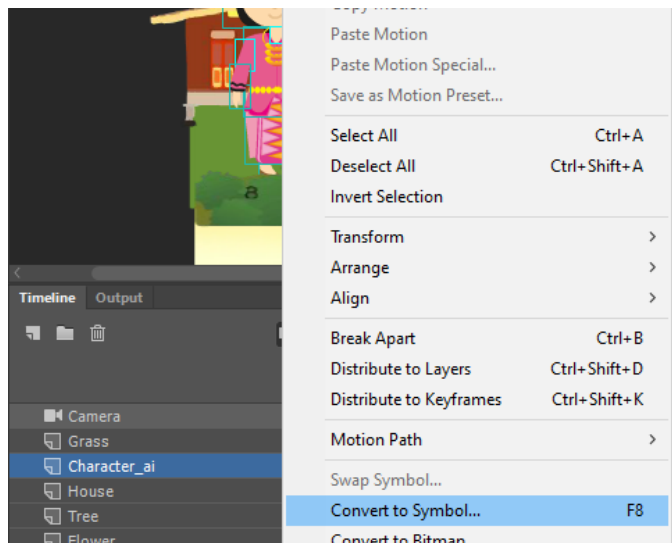


2. Pilih single animate layer pada convert layer, kemudian klik button import.

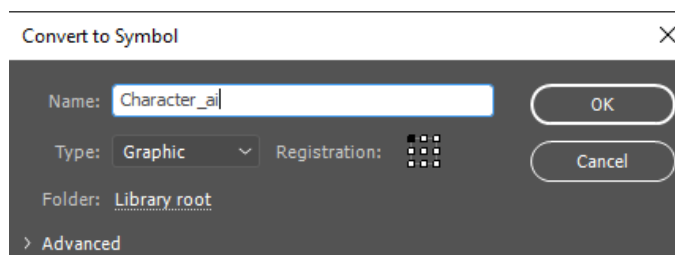




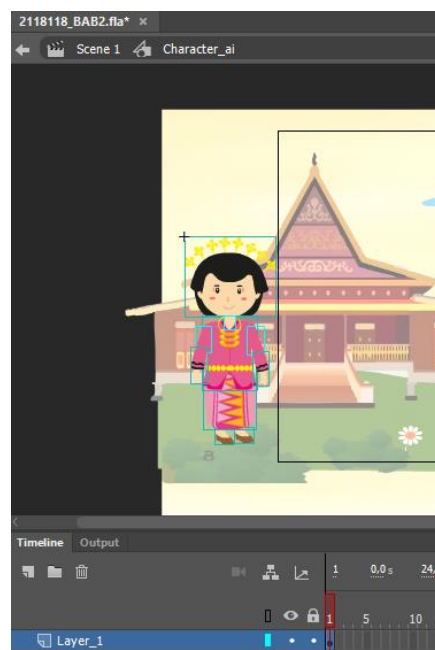
3. Klik kanan pada karakter yang sudah diimport, lalu pilih convert to symbol.



4. Ubah nama menjadi character_ai, lalu OK



5. Lalu klik dua kali pada bagian karakternya, hingga seperti gambar berikut.

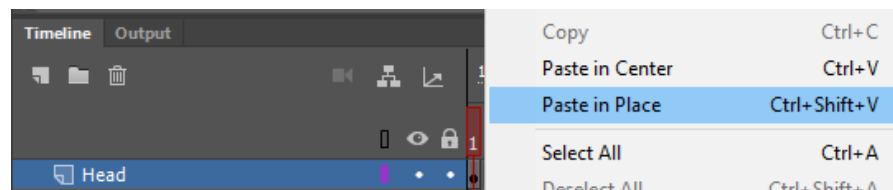




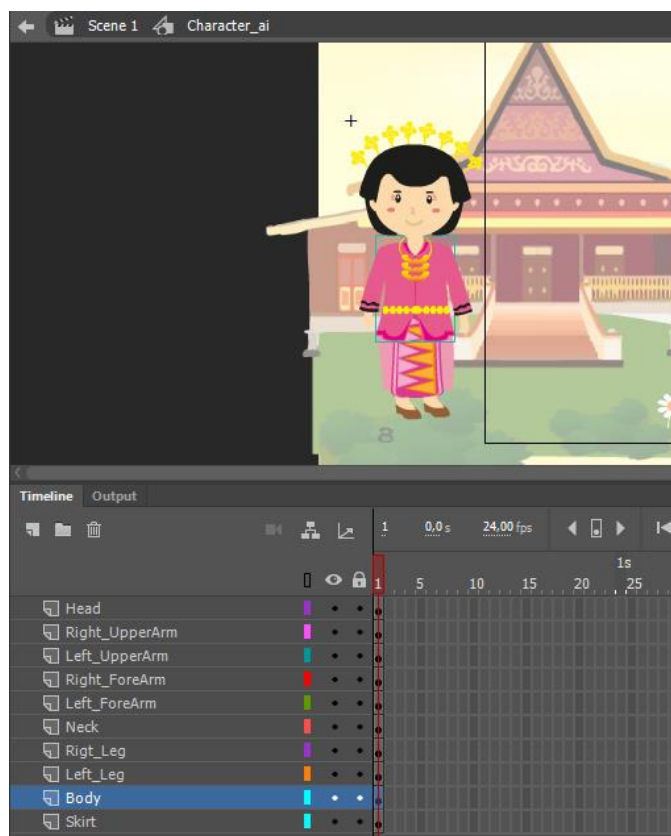
6. Pilih bagian kepala, lalu klik kanan pilih cut atau dengan shortcut Ctrl+X. Kemudian, buat layer baru dengan nama Head.



7. Pada layer Head, klik kanan pilih paste in place atau dengan shortcut Ctrl+Shift+V

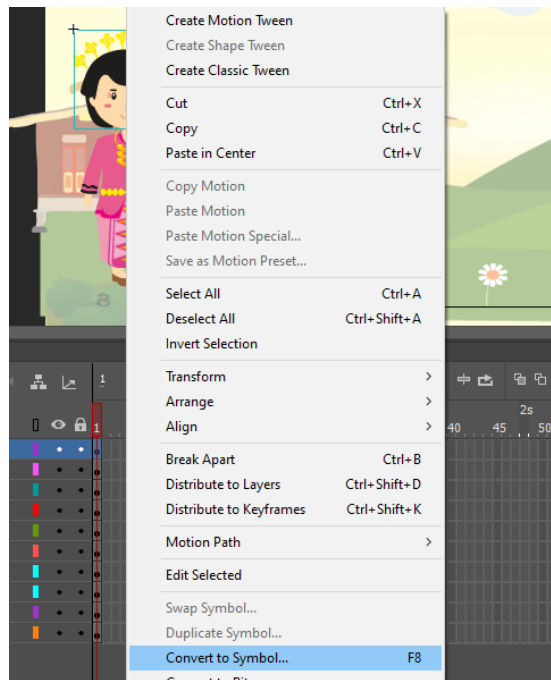


8. Lakukan hal yang sama untuk bagian badan yang lain, hingga terbentuk susunan layer seperti berikut.





9. Pilih objek kepala, kemudian klik kanan untuk convert to symbol

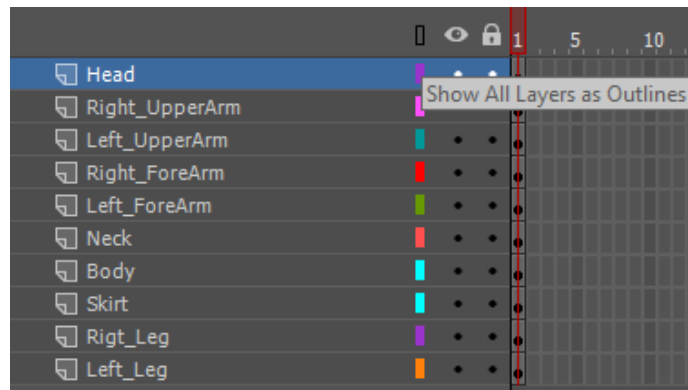


10. Lakukan langkah ke-9 untuk semua bagian tubuhnya.

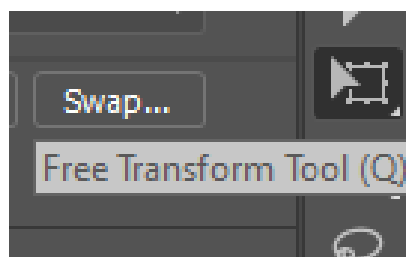




11. Klik icon rectangle di samping mata untuk show all layers as outlines.



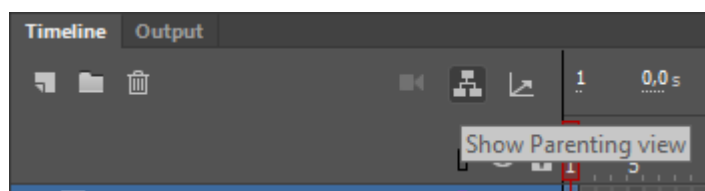
12. Pilih Free Transform Tool atau shortcut Q



13. Pindahkan posisi titik yang awalnya di tengah menjadi dekat dengan leher. Lakukan hal yang sama untuk bagian tubuh yang lain.

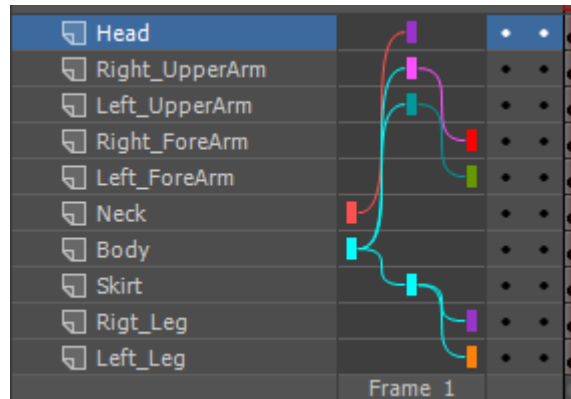


14. Klik icon tree untuk show pparenting view

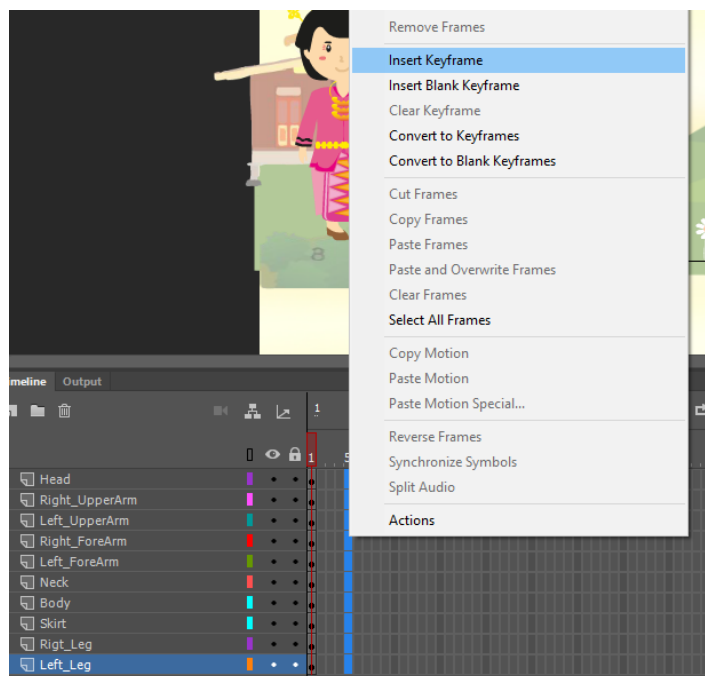




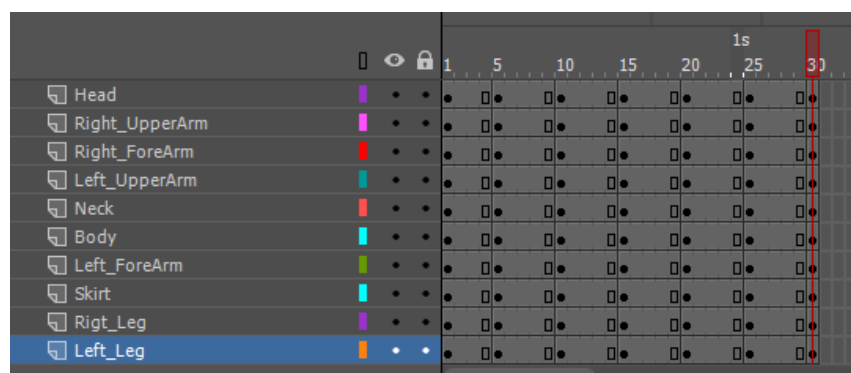
15. Tarik masing-masing rectangle agar terhubung sesuai bagian tubuhnya.



16. Pada frame 5, blok semua layer dan insert keyframe. Putar bagian tubuh yang nantinya akan dibuat seolah-olah bergerak.

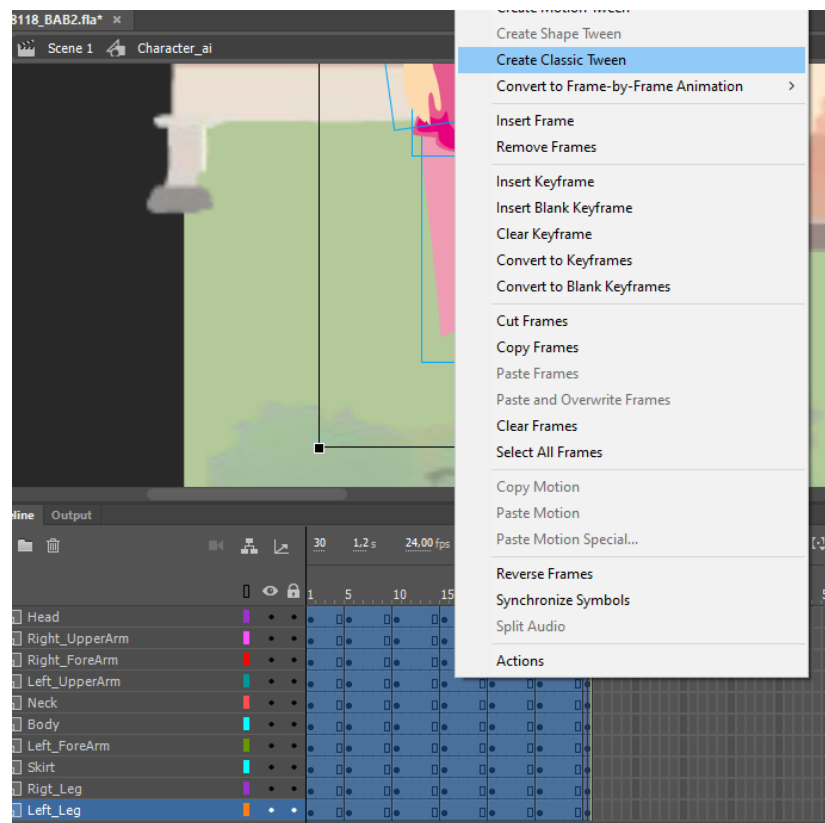


17. Lakukan langkah ke-16 untuk frame ke-10, 15, 20, dan 30.

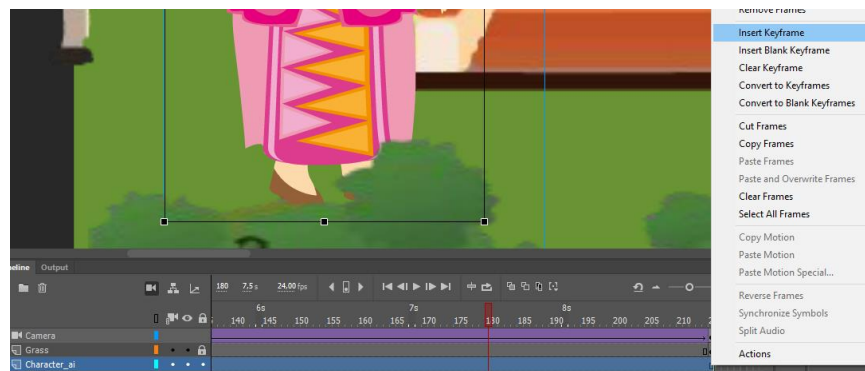




18. Blok semua frame pada semua layer, klik kanan pilih create classic tween

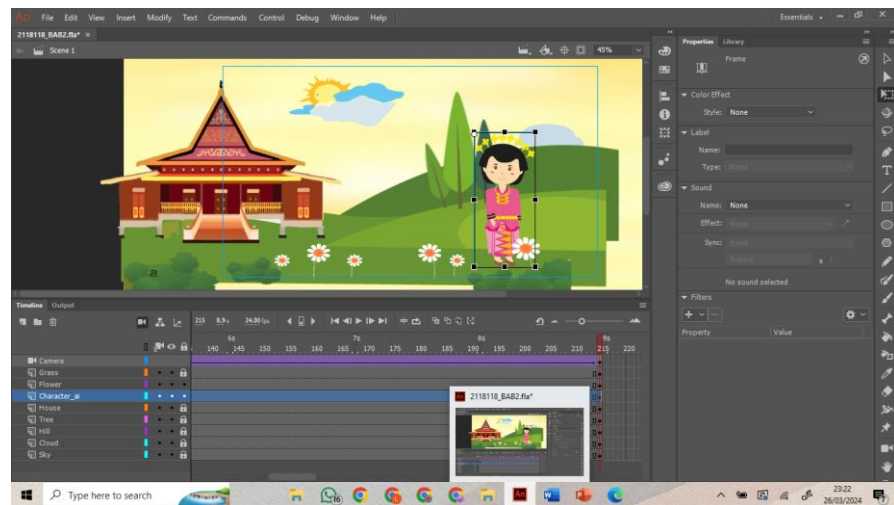


19. Kembali ke scene 1, pada frame ke-215 di layer karakter insert keyframe

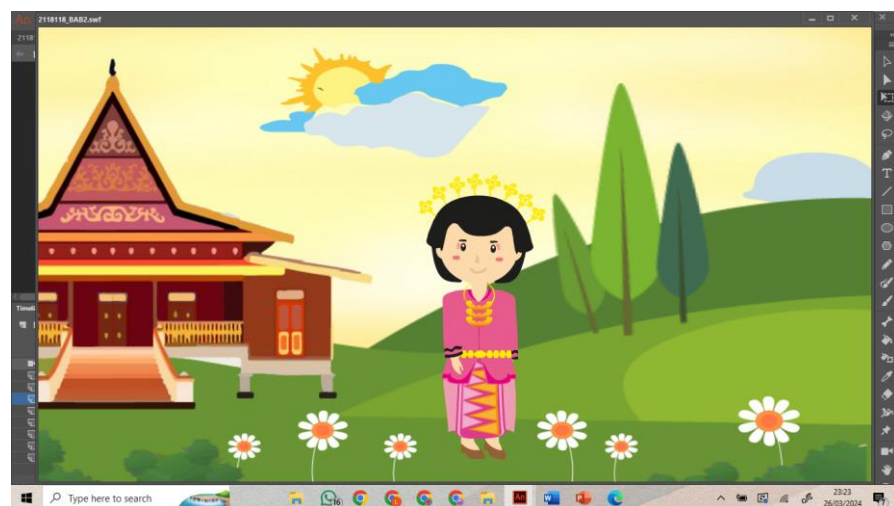




20. Kemudian, pindahkan objek karakter dengan tetap posisinya berada dalam kotak kamera. Create classic tween di antara frame 1 dan 215.



21. Berikut merupakan hasil tampilannya.



C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Legming-DA/2118118_PRAK_ANIGAME.git