



TUGAS PERTEMUAN: 2

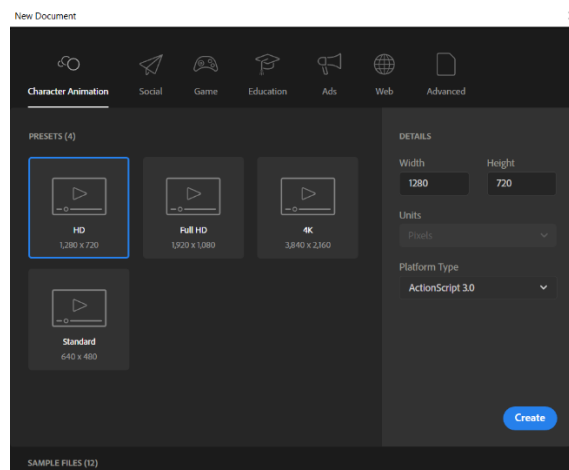
Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2018116
Nama	:	Ahmad Fatah Nurul Yaqin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M. RAFI FADDILANI (2118144)
Baju Adat	:	Adat Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Baju Adat Banjar - Homecare24

1.1 Tugas 1 : Menerapkan camera movement dan layer parenting

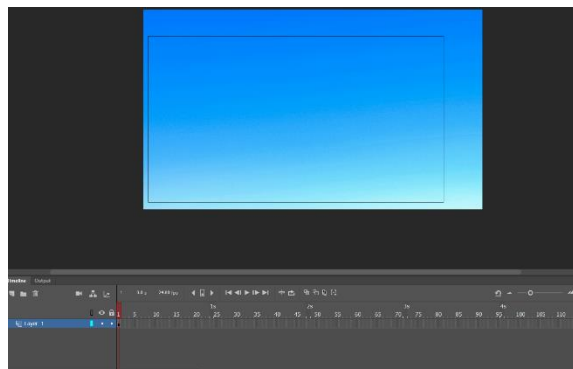
A. Menerapkan camera movement dan layer parenting

1. Pertama buat halaman kerjanya dengan pengaturan sesuai keinginan



Gambar 1.1 New Document

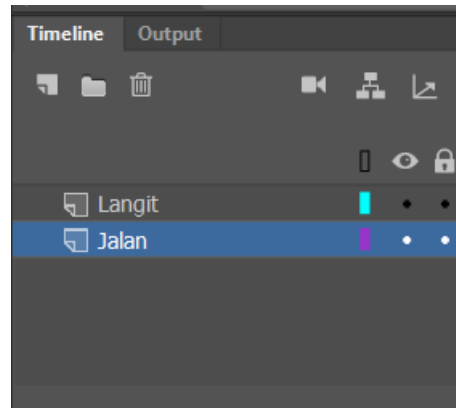
2. Importkan assets langit kedalam project



Gambar 1.2 Asset Langit

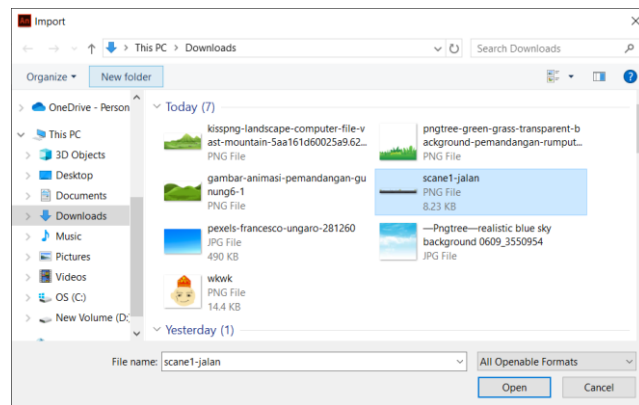


3. Buat layer baru dengan nama jalan



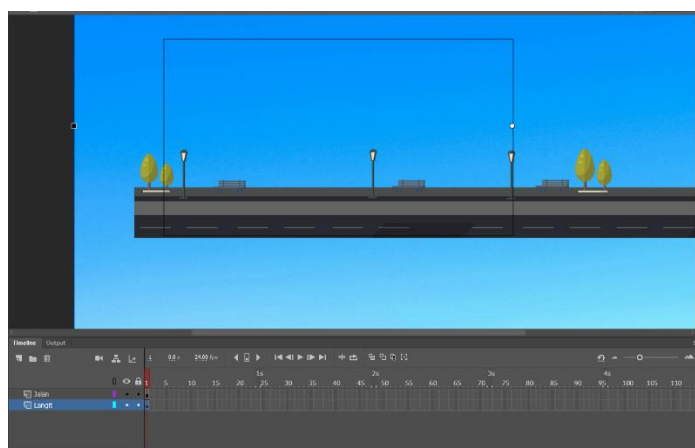
Gambar 1.3 New Layer Jalan

4. Importkan Asset tersebut kedalam project dan pastikan didalam layer jalan



Gambar 1.4 Directory Import Jalan

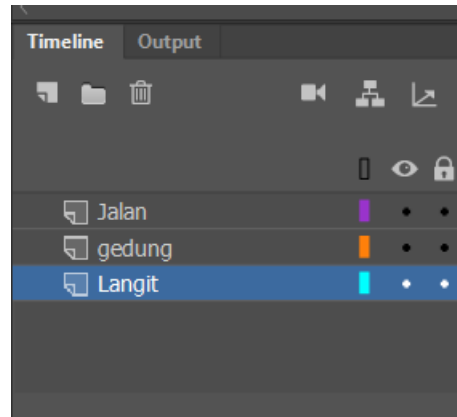
5. Atur ukuran dan penempatan tepat ke frame utama agar masuk ke dalam scene



Gambar 1.5 Asset Jalan



6. Buat lagi layer untuk Gedung



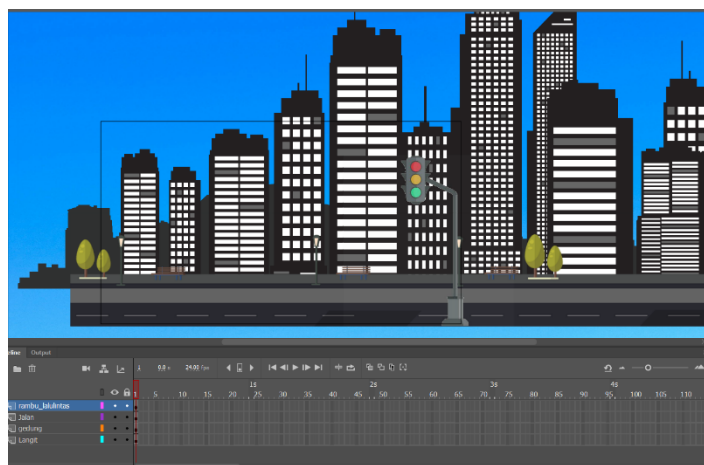
Gambar 1.6 Layer Gedung

7. Tempatkan asset Gedung tersebut ke layernya dan sesuaikan ukuran dan penempatannya



Gambar 1.7 Asset Gedung

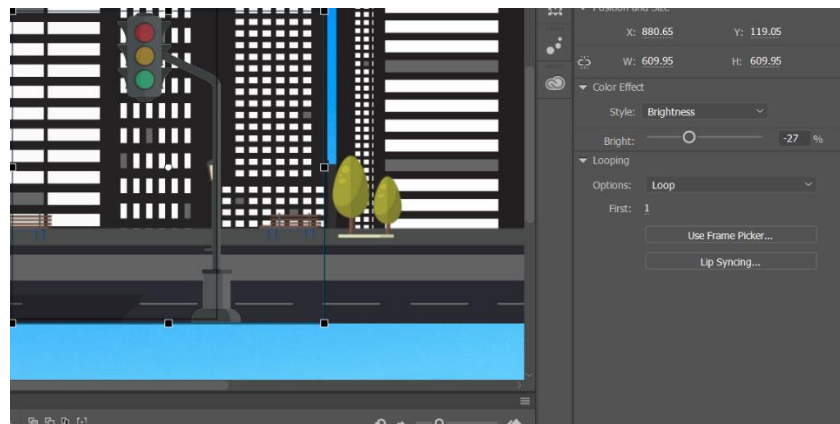
8. Buatkan lagi Layer untuk RambuLaluLintas dan import assetnya, lalu tempatkan dan sesuaikan ukurannya



Gambar 1.8 Asset Rambu Lalu Lintas

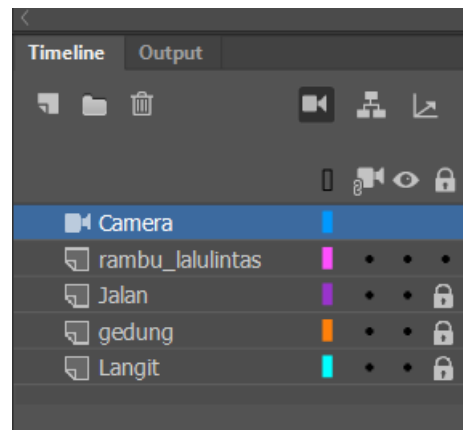


9. Lalu convert ke symbol dan ubah brightnessnya agar bisa menyatu dengan backgroundnya



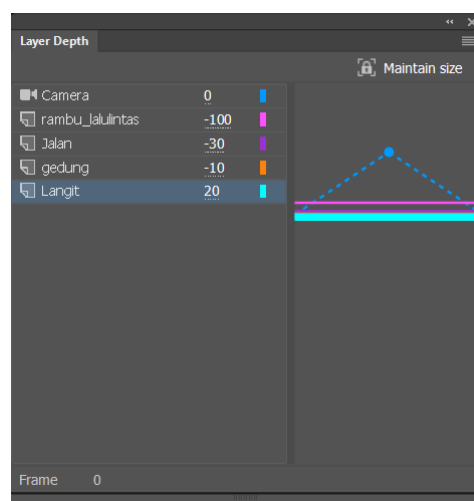
Gambar 1.9 Brightness setting

10. Lalu pilih fitur kamera diatas layer



Gambar 1.10 Camera Fitur

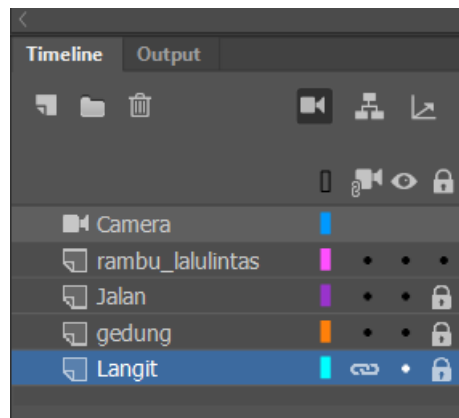
11. Ubah Layer Depthnya sesuai dengan aturannya



Gambar 1.11 Layer Depth

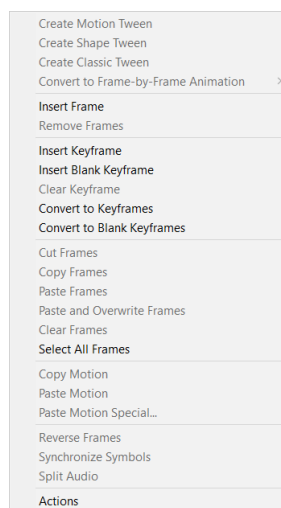


12. Setelah itu Klik Attach pada layer 'Langit' agar tidak berubah saat camera bergeser



Gambar 1.12 Attact Camera Langit

13. Block frame pada semua layer di frame 215, lalu klik kanan insert keyframe



Gambar 1.13 Keyframe

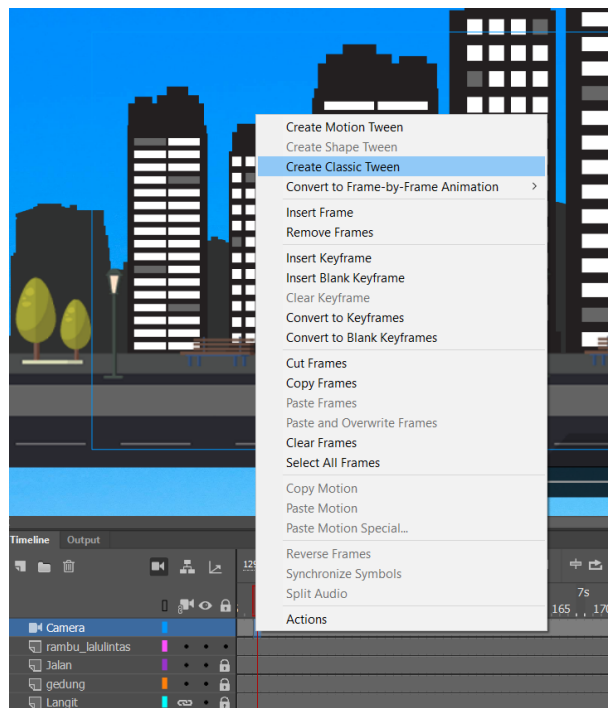
14. Lalu pindah ke frame 215 dan Gerakan camera ke kanan dengan perlahan sambil menekan shift



Gambar 1.14 Camera Movement

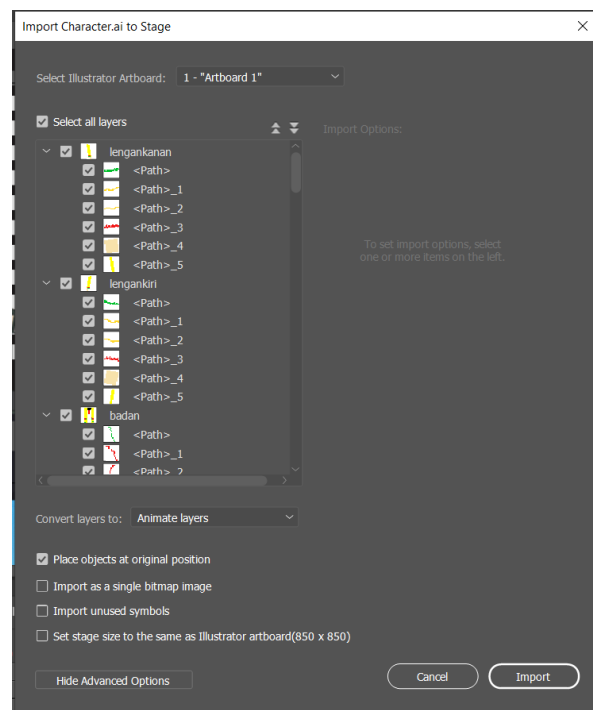


15. Berikan Classic tween diantara frame 1-215 dengan klik kanan framenya



Gambar 1.15 Create Classic Tween

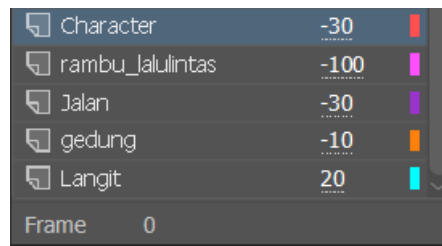
16. Jika sudah import lagi karakter yang akan dibuat animasinya



Gambar 1.16 Import Character to Stage

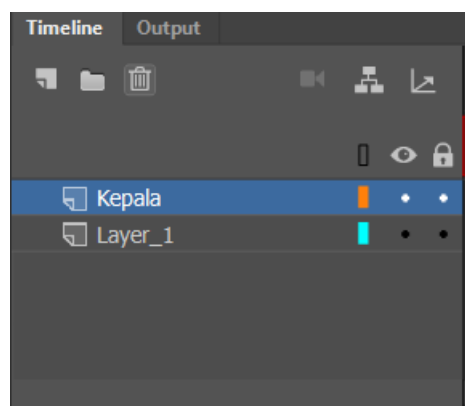


17. Setelah itu masuk Kembali ke Layer Depth dan atur untuk layer character sebagai berikut



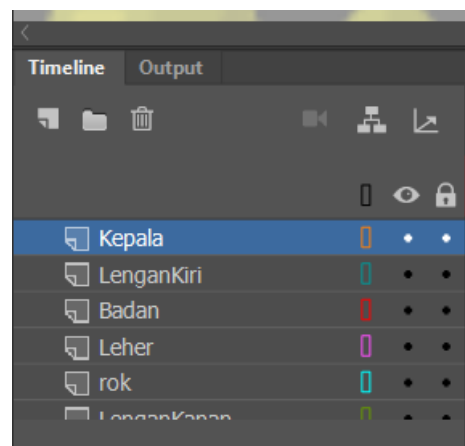
Gambar 1.17 Character Layer Depth

18. Setelah itu buat Layer kepala pada bagian character dan pastikan sudah memindahkan bagian tubuh seperti kepalanya kedalam layernya



Gambar 1.18 Layer Kepala Dalam Karakter

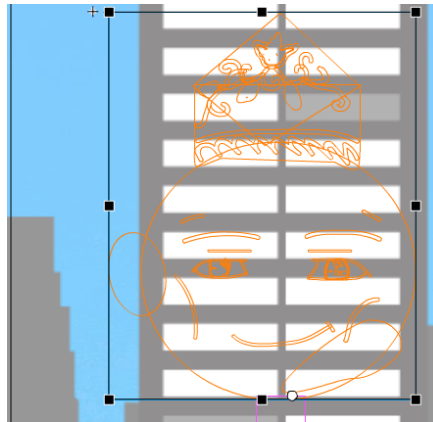
19. Lakukan juga ke bagian tubuh lainnya



Gambar 1.19 Layer Seluruh tubuh dalam karakter

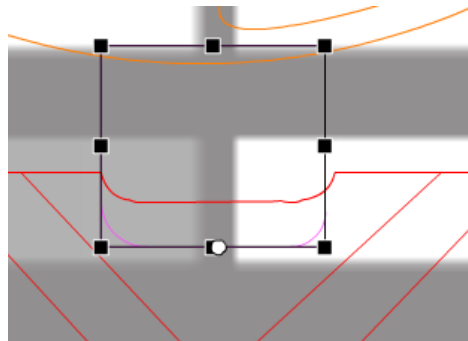


20. Setelah itu Klik Show All Layers as Outline, agar karakter terlihat garis tepinya lalu putar titik pusat bagian kepalanya



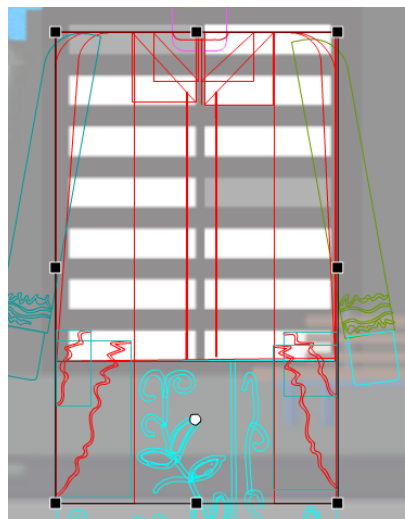
Gambar 1.20 Titik Pusat Kepala

21. Ubah titik pusat Leher



Gambar 1.21 Titik Pusat Leher

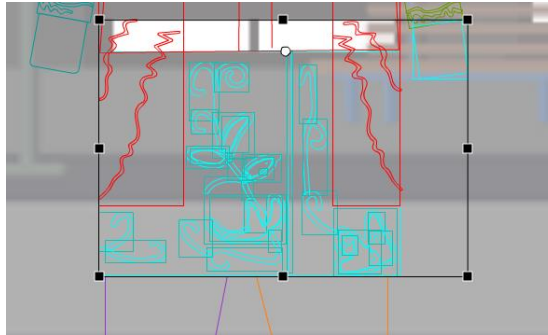
22. Ubah titik pusat Badan



Gambar 1.22 Titik Pusat Badan

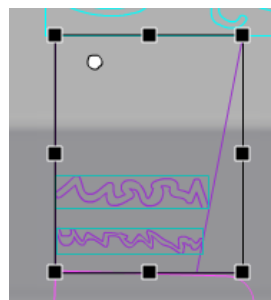


23. Ubah titik pusat Rok/Celanya



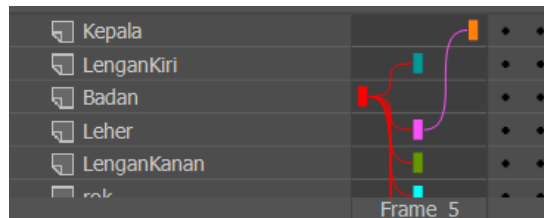
Gambar 1.23 Titik pusat Rok/Celana

24. Ubah juga titik pusat kakinya



Gambar 1.24 Titik Pusat Kaki

25. Aturlah parenting view agar sesuai dengan pergerakannya nanti



Gambar 1.25 Parenting View

26. Buat pergerakan masing masing frame dimulai dari frame 5 sesuaikan dengan imajinasi dan logika agar bergerak sesuai keinginan



Gambar 1.26 Frame 5



27. Ubah juga pada frame 10



Gambar 1.27 Frame 10

28. Ubah juga pada frame 20



Gambar 1.28 Frame 20

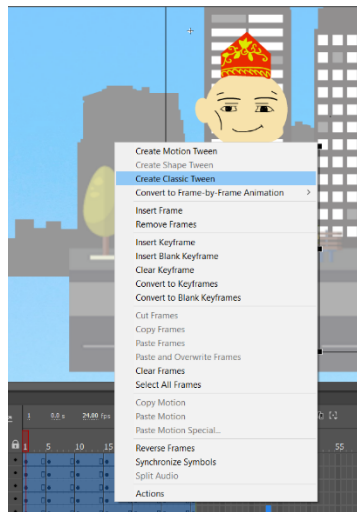
29. Ubah juga pada frame 30



Gambar 1.29 Frame 30



30. Setelah itu blok seluruh frame dan Create Classic tween pada bagian karakter



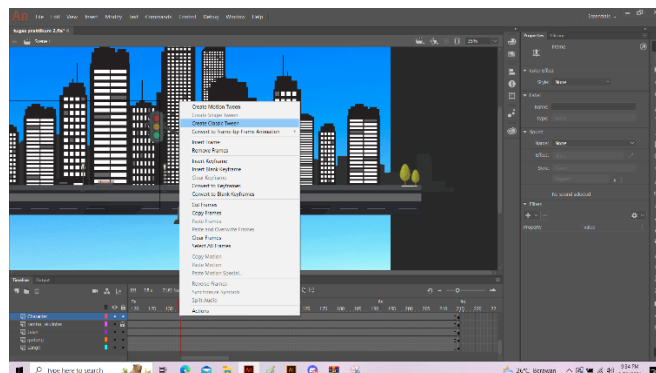
Gambar 1.30 Create Classic Tween pada karakter

31. Selanjutnya adalah membuat animasi tadi agar bisa bergerak mengikuti kamera dengan menggeser karakter ke bagian paling kanan di camera pada frame 215



Gambar 1.31 Pindahkan Karakter Kekanan

32. Setelah itu Create Classic Tween untuk membuat animasi berjalan dan mengikuti camera



Gambar 1.32 Classic Tween pada scene 1



33. Hasil Tampilannya



Gambar 1.33 Hasil Tampilan Animasi