



TUGAS PERTEMUAN: 2

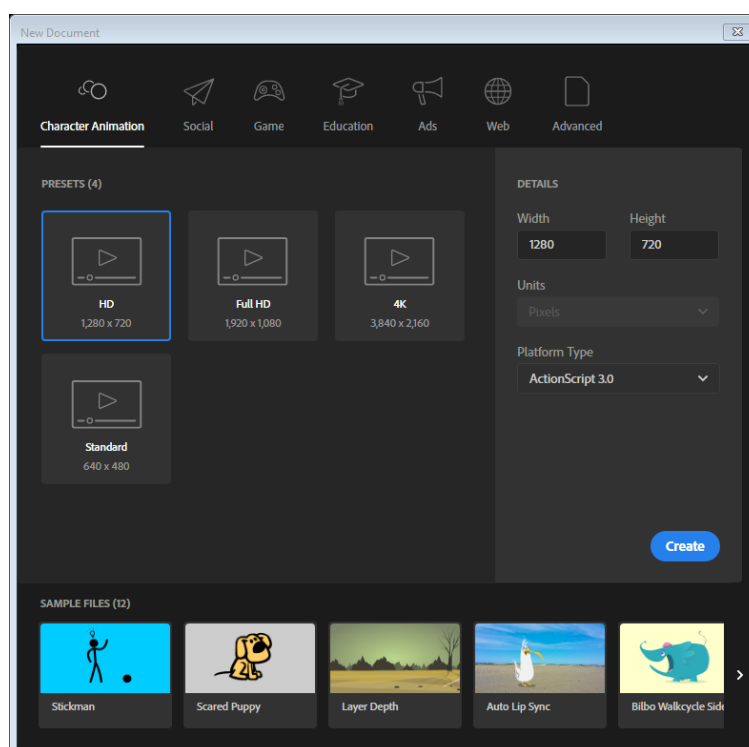
CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

NIM	:	191082
Nama	:	Dimas Fariski Setyawan Putra
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118114)
Baju Adat	:	Baju Buang Kuureng (Kalimantan Barat-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-Adat-Kalimantan-Barat-4-yuksinau.jpg

1.1 Tugas 1 : Camera Movement dan Layer Parenting

A. Membuat Camera Movement

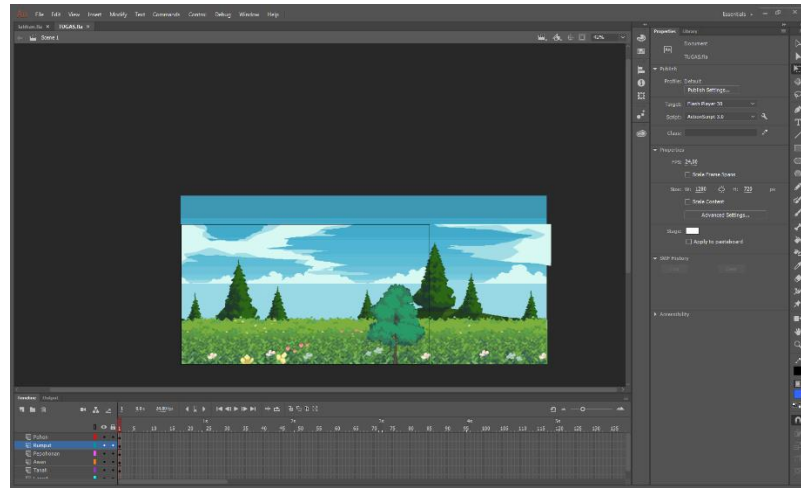
1. Buat *document* baru terlebih dahulu



Gambar 2.1 Membuat *Document* Baru

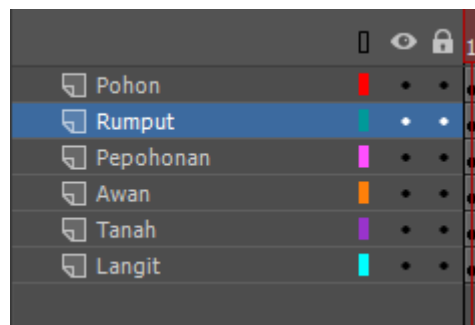


- Setelah membuat *document* baru, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan. Pilih file gambar Bernama *resources* lalu klik open.



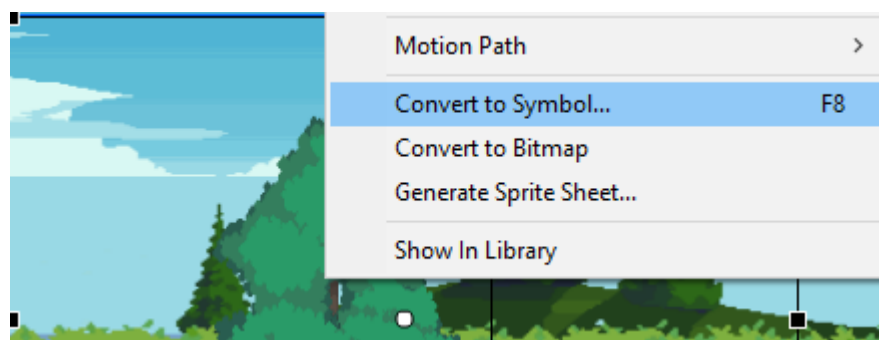
Gambar 2.2 Memasukkan Gambar Bahan

- Untuk setiap gambar, pastikan buat pada layer baru seperti berikut



Gambar 2.3 Menentukan Layer Gambar

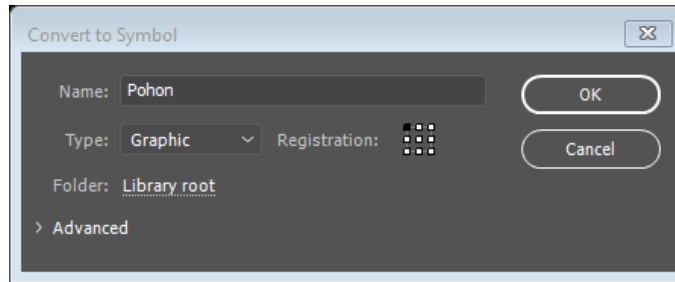
- Pada gambar “pohon”, klik kanan dan pilih convert to symbol



Gambar 2.4 Membuat Pohon Menjadi Symbol

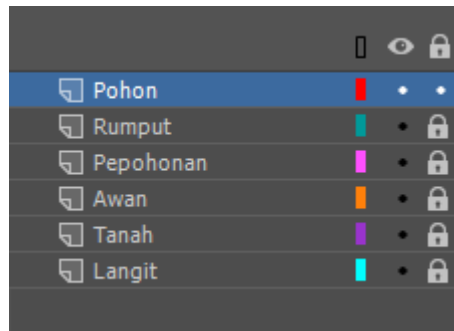


5. Konfigurasi Symbol seperti berikut



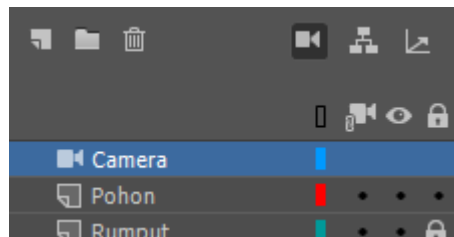
Gambar 2.5 Konfigurasi Symbol

6. Kunci semua layer kecuali layer “Pohon” dan “Pohon”



Gambar 2.6 Mengunci Layer

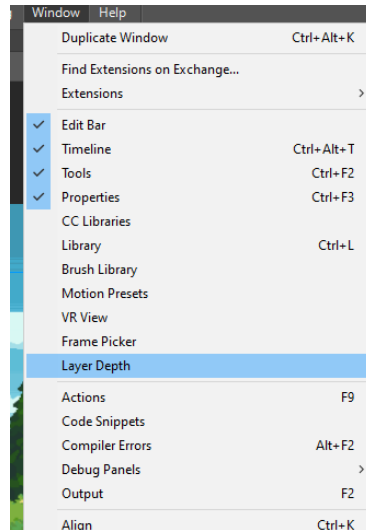
7. Klik Camera maka Layer Camera akan muncul di atas sendiri.



Gambar 2.7 Menambah Layer Camera

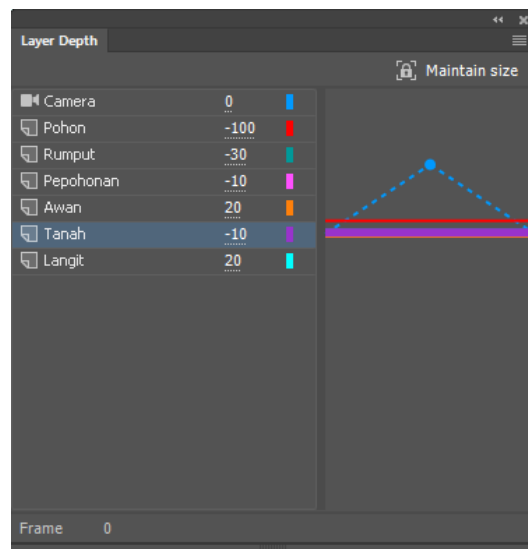


8. Klik menu Windows di menu bar, pilih Layer Depth



Gambar 2.8 Memilih Layer Depth

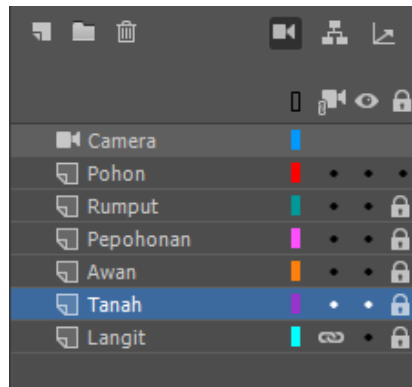
9. Isikan nilai Layer Depth seperti gambar dibawah ini atau bisa disesuaikan. Layer Depth ini jika nilai semakin kecil maka objek akan lebih dekat ke kamera. Pada saat mengatur nilai depth, objek akan terlihat mengecil atau membesar maka dari itu butuh penyesuaian ukuran, gunakan Free Ttransform Tool(Q)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



Gambar 2.9 Konfigurasi Layer Depth

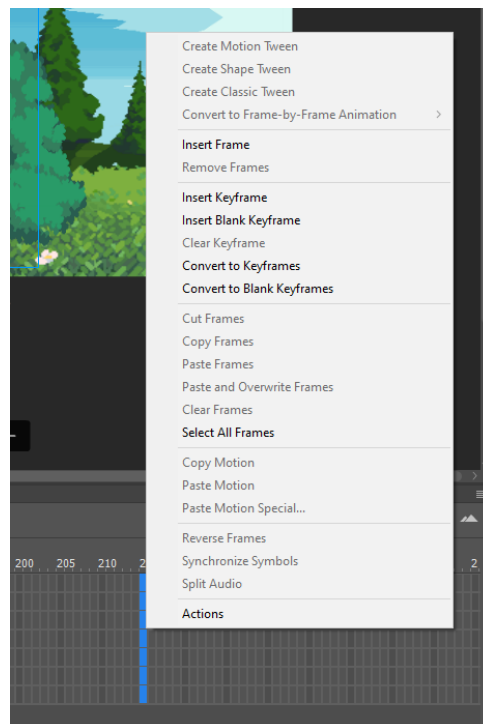


10. Klik Attach pada layer 'Langit' seperti gambar dibawah ini, agar layer 'Langit' tetap berada di tempat saat Camera digunakan.



Gambar 2.10 Melakukan Attach Camera

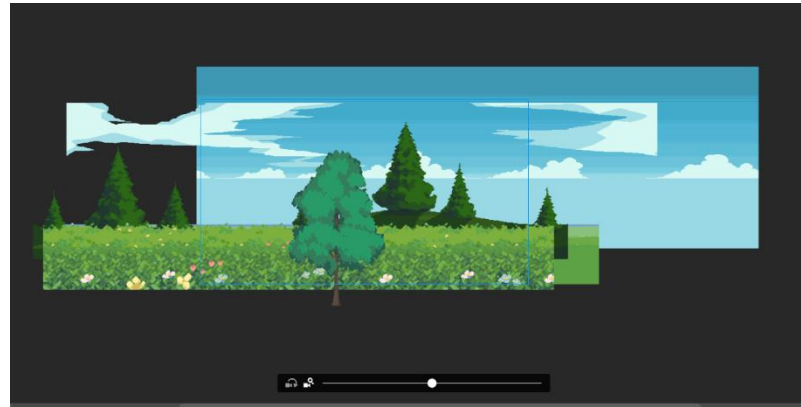
11. Block frame pada semua layer di detik 9 atau di frame 215, klik kanan pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.11 Memasukkan Keyframe

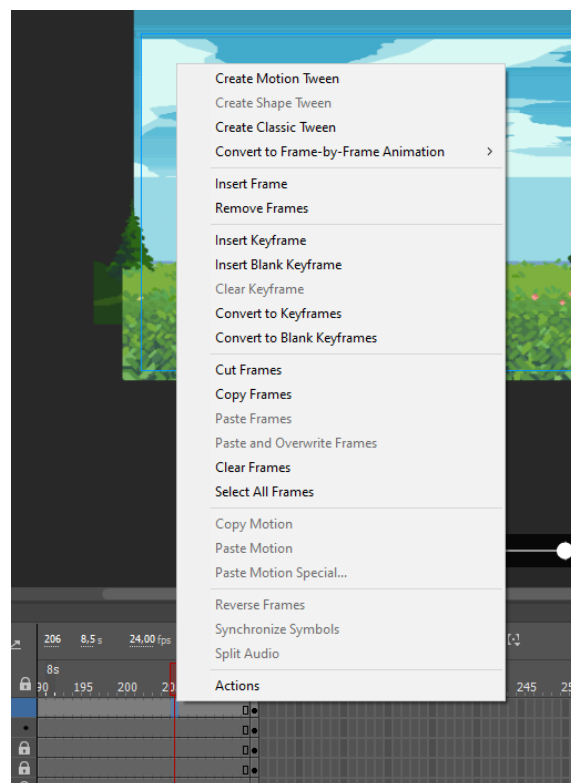


12. Pada Frame ke 215 gunakan Camera Tool kemudian arahkan cursor ke tengah halaman, tahan dan geser kursor ke kanan sambil menekan tahan Shift, maka objek-objek tersebut akan bergerak ke kiri mengikuti arahan kamera.



Gambar 2.12 Menggerakkan Kamera

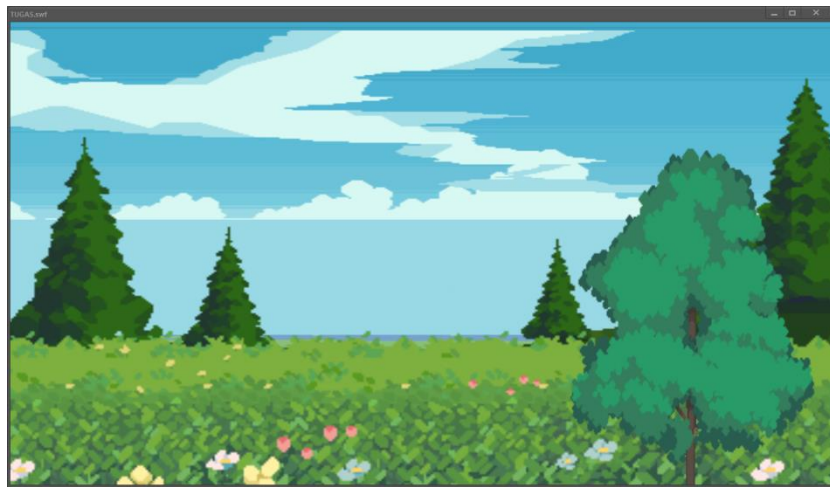
13. Klik frame mana saja diantara frame 1- 215 di layer 'Camera', klik kanan kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.13 Membuat Classic Tween



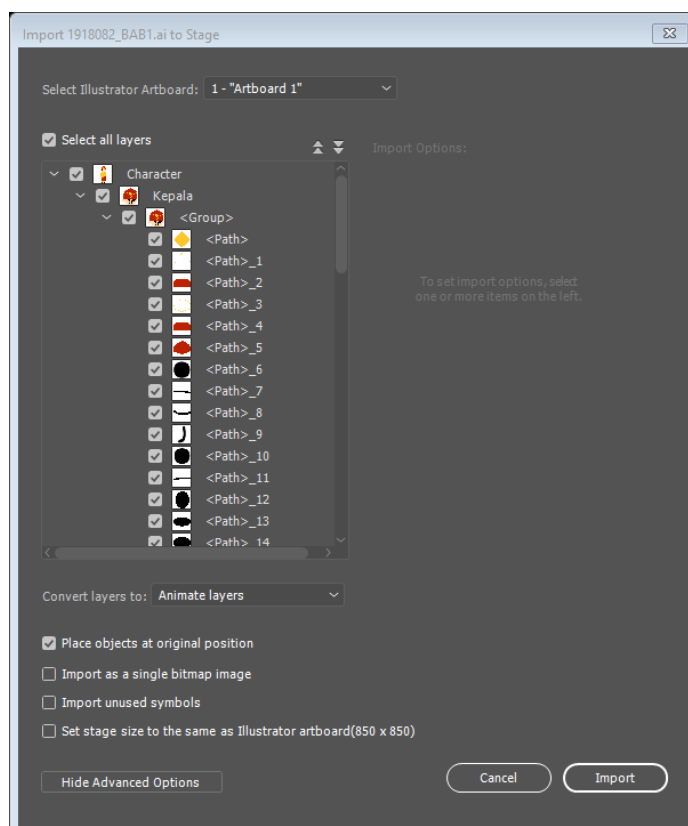
14. Tekan Ctrl+Enter untuk menjalankan Animasi, maka akan tercipta efek background parallax menggunakan camera movement.



Gambar 2.14 Hasil Tampilan Camera Movement

B. Membuat Layer Parenting

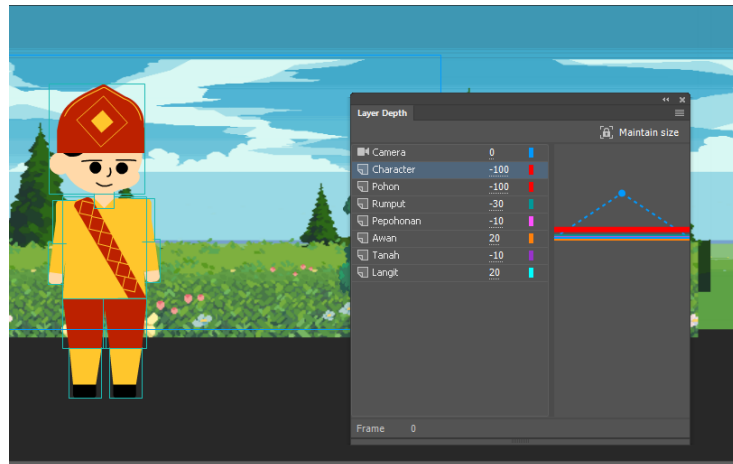
15. *Import* gambar karakter yang dibuat sebelumnya



Gambar 2.15 Import Gambar Karakter

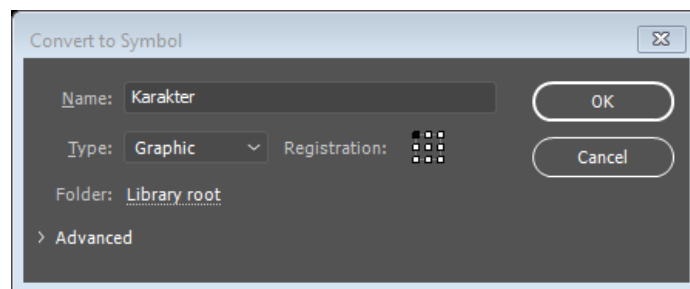


16. Buka Layer Depth dan sesuaikan lokasi karakter



Gambar 2.16 Menyesuaikan Layer Depth

17. Klik kanan pada karakter dan convert to symbol



Gambar 2.17 Mengubah Karakter Menjadi Symbol

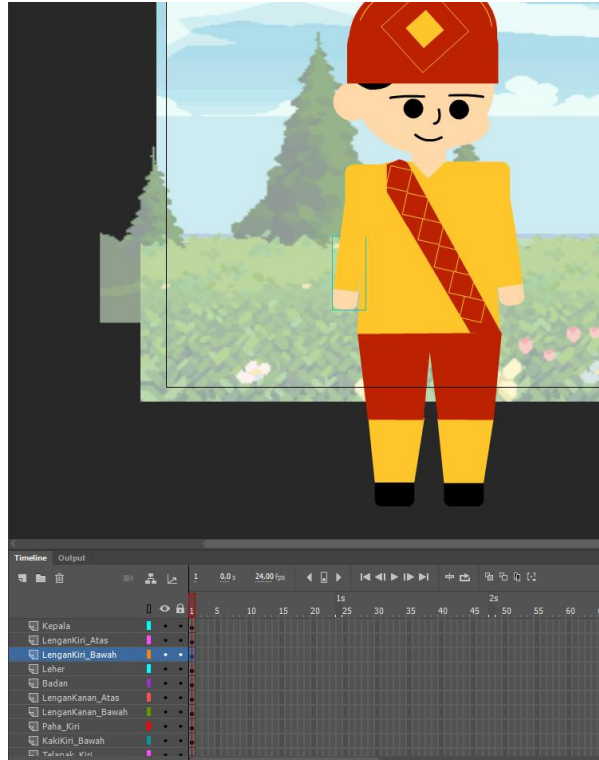
18. Klik 2x pada karakter untuk masuk ke dalam layer karakter



Gambar 2.18 Masuk Ke Dalam Layer Character

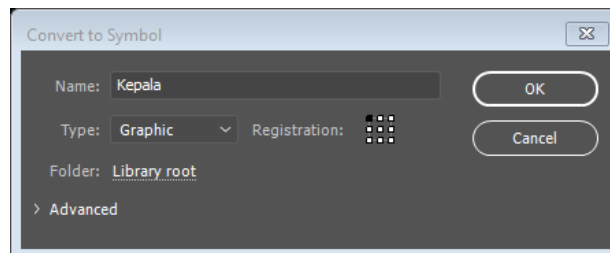


19. Pecah bagian karakter menjadi setiap layer seperti di bawah, CTRL+X untuk meng-cut, dan CTRL+SHIFT+V untuk mem-paste objek ke posisi sebelumnya.



Gambar 2.19 Memecah Objek Badan Kesetiap Layer

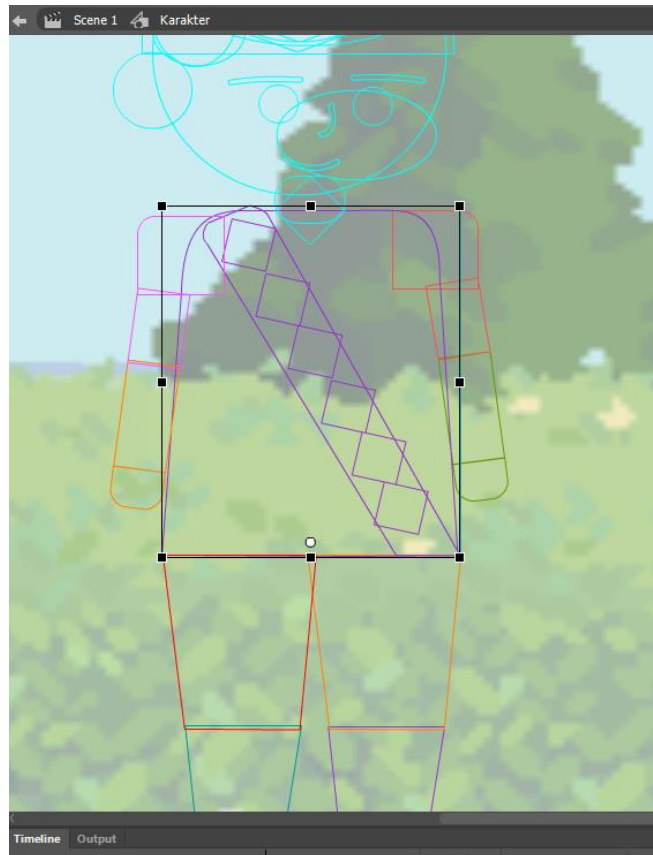
20. Klik kanan kepala dan convert to symbol



Gambar 2.20 Mengubah Kepala Menjadi Symbol

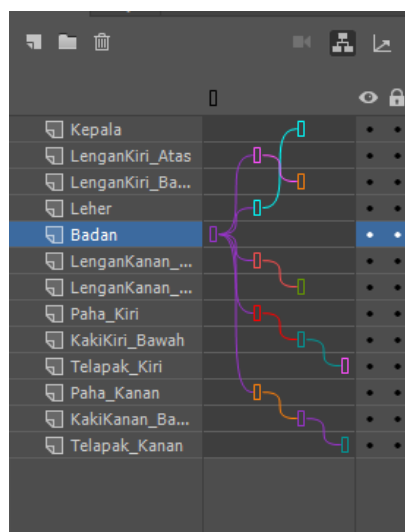


21. Klik show all layer as outline dan ubak titik putarnya sesuai keinginan



Gambar 2.21 Mengubah Titik Putar Objek

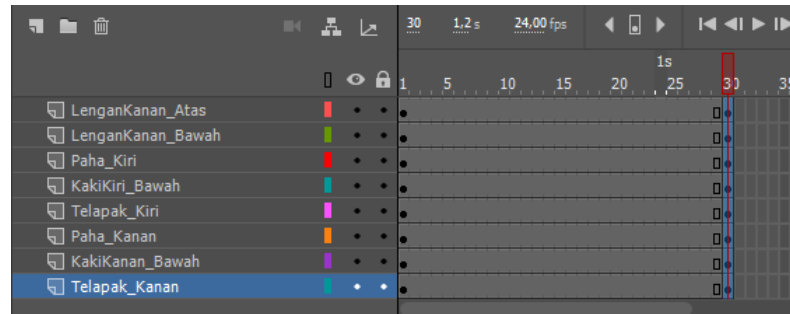
22. Klik show parenting view dan sambungkan anggota badan seperti di bawah



Gambar 2.22 Menyambungkan Objek – Objek



23. Blok semua layer pada frame 30, dan tambahkan *keyframe*



Gambar 2.23 Menambahkan Keyframe Pada Karakter

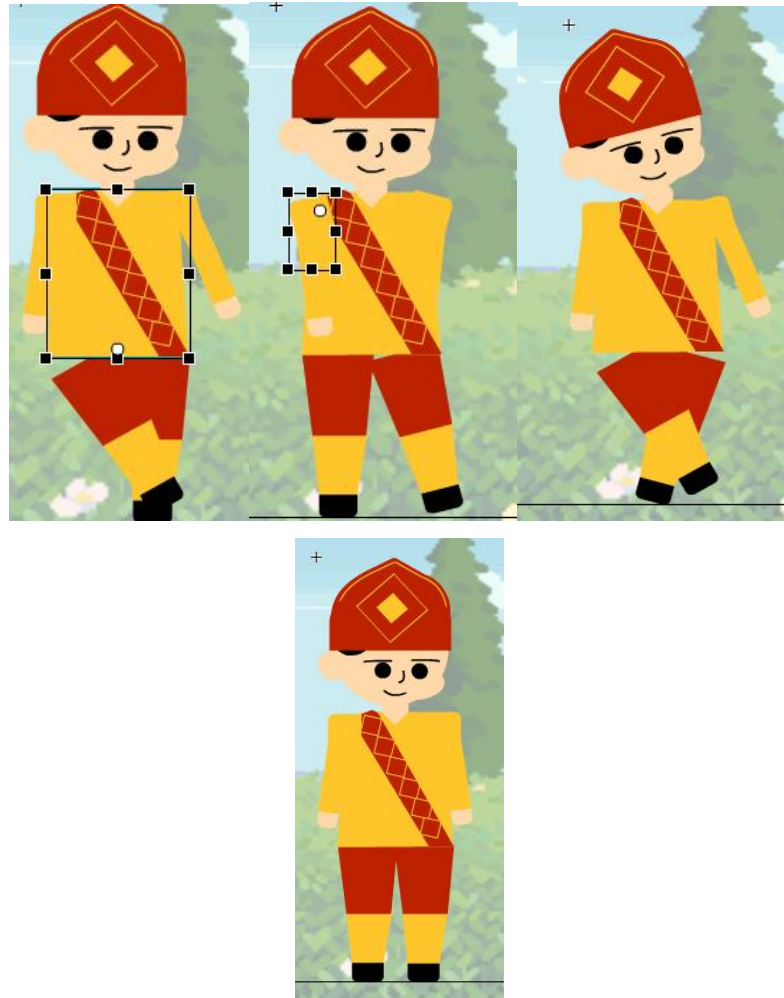
24. Blok semua pada frame 5, kemudian Insert Keyframe, dan ubah posisi karakter seperti berikut



Gambar 2.24 Posisi Karakter Pada Frame 5



25. Lakukan hal yang sama pada frame 10, 15, 20, 25



Gambar 2.25 Gerakan Karakter Pada Setiap Frame

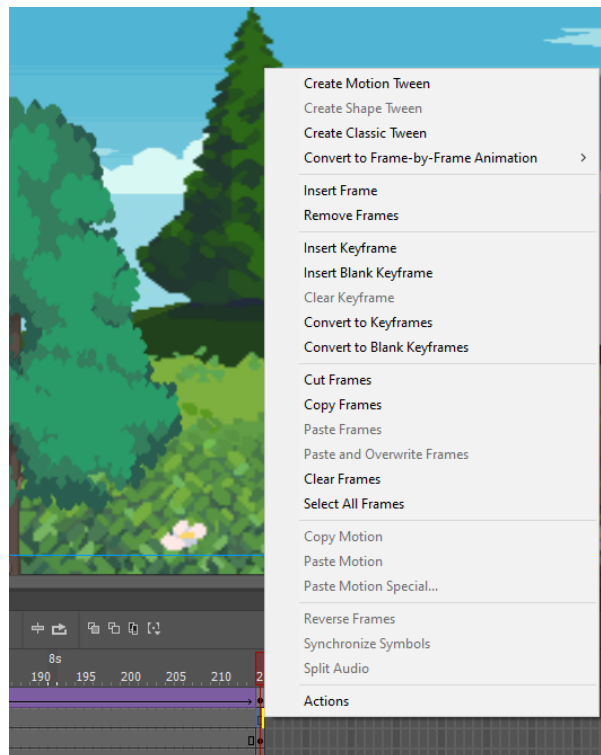


26. Blok semua frame dan klik Create Classic Tween



Gambar 2.26 Buat Classic Tween Pada Karakter

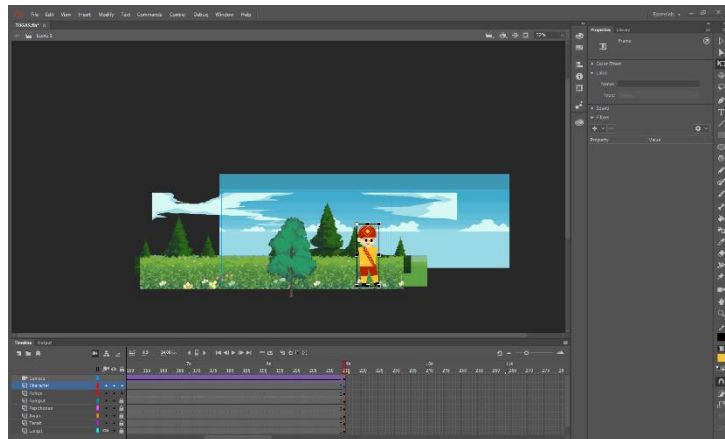
27. Kembali ke Scene 1, kemudian klik kanan Frame 215 pada layer 'Character' kemudian pilih Insert Keyframe.



Gambar 2.27 Menambahkan Keyframe Pada Frame 215

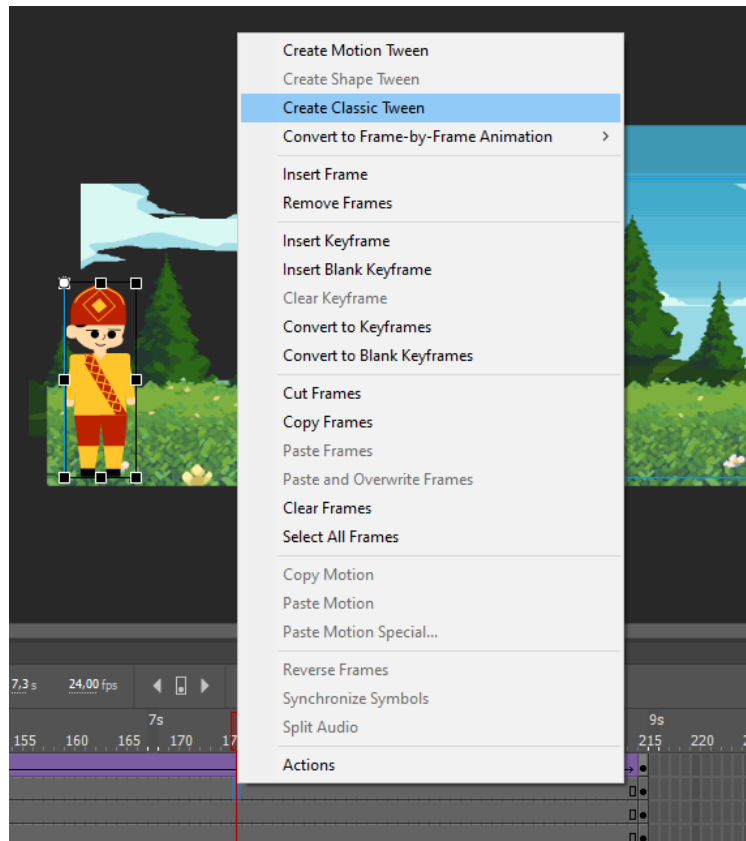


28. Ubah posisi karakter dengan menggesernya ke kanan



Gambar 2.28 Menggeser Karakter Ke Kanan

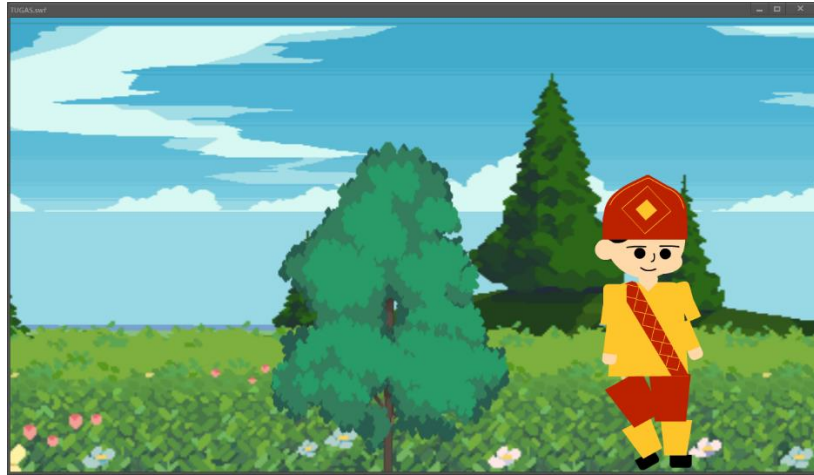
29. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 di layer 'Charater', kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.29 Menambahkan Classic Tween Pada Layer Character



30. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.30 Hasil Tampilan

C. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/a-blue-moon/animasi-dan-game/tree/main/BAB%202>