



TUGAS PERTEMUAN: 2

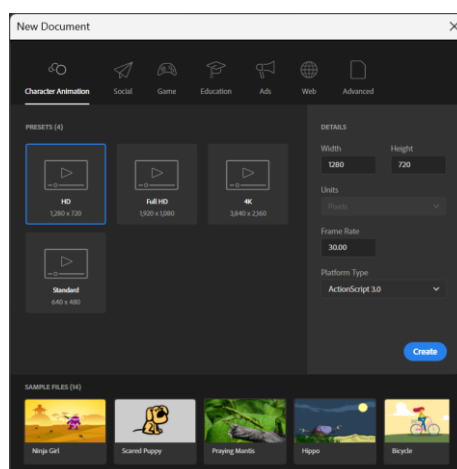
Camera Movement & Layer Parenting

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Baju Manteren Lamo (Maluku Utara-Indonesia Timur)
Referensi	:	https://pin.it/bC8Da2cts

2.1 Tugas 2 : Menerapkan camera movement dan layer parenting pada karakter

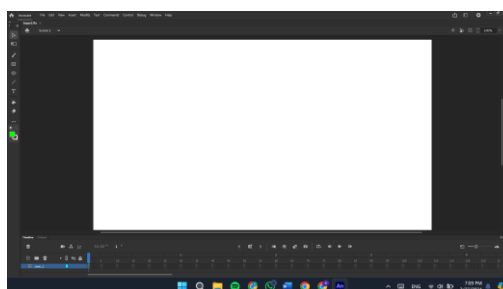
A. Camera Movement

1. Buka animate cc lalu buat dokumen baru dengan pilih *create new*, lalu akan muncul *window new document* dan atur ukuran dokumen. Jika sudah pilih *create*.



Gambar 2.1 Tampilan Membuat Dokumen Baru

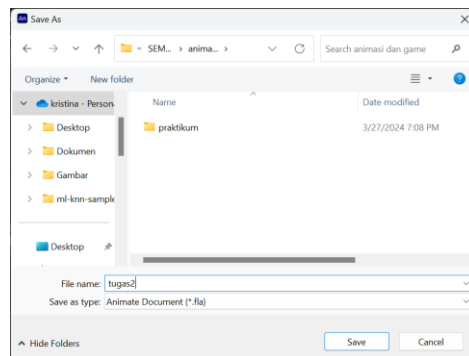
2. Setelah itu akan muncul halaman kerja





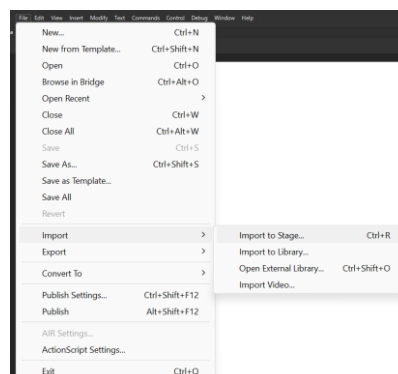
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Kerja Baru

3. Simpan dahulu dengan nama tugas2



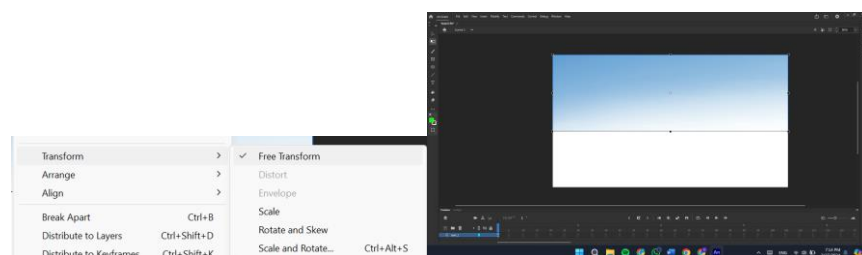
Gambar 2.3 Tampilan Menyimpan Proyek

4. Pada menu file lalu cari import dan pilih import to stage



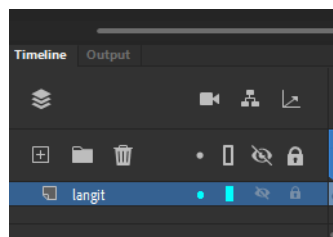
Gambar 2.4 Tampilan Import

5. Import file langit kemudian klik kanan pilih free transform.



Gambar 2.5 Tampilan Import Langit

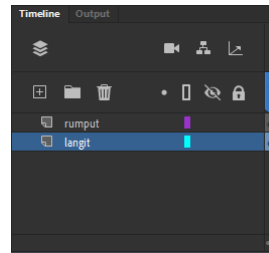
6. Ubah nama layer menjadi langit



Gambar 2.6 Tampilan Layer Langit

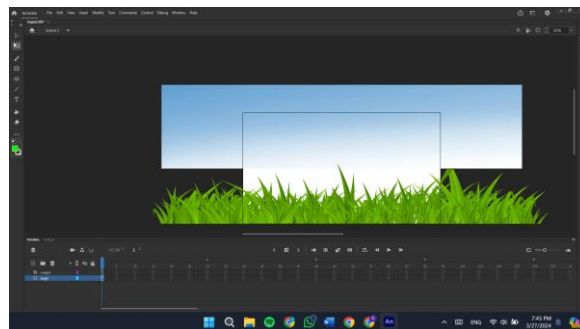


7. Buat layer baru lalu ubah namanya menjadi rumput



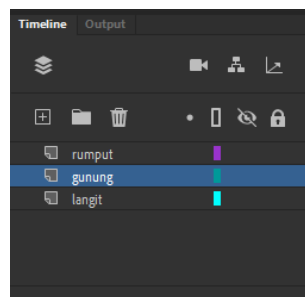
Gambar 2.7 Tampilan Layer Rumput

8. Import rumput pada layer rumput



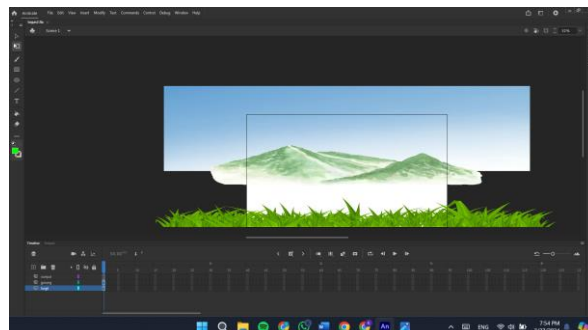
Gambar 2.8 Tampilan Import Rumput

9. Buat layer baru lalu ubah nama layer menjadi gunung



Gambar 2.9 Tampilan Layer Gunung

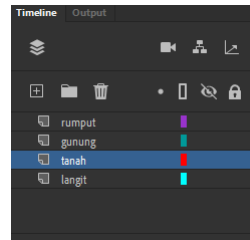
10. Import gunung pada layer gunung



Gambar 2.10 Tampilan Import gunung

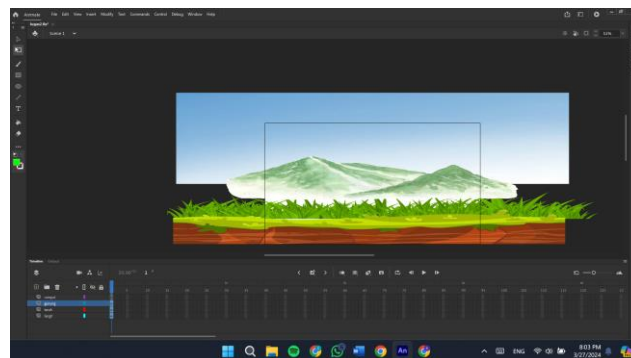


11. Buat layer baru lalu ubah menjadi tanah



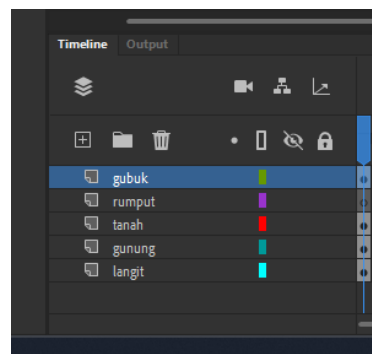
Gambar 2.11 Tampilan Layer Tanah

12. Import tanah pada layer tanah



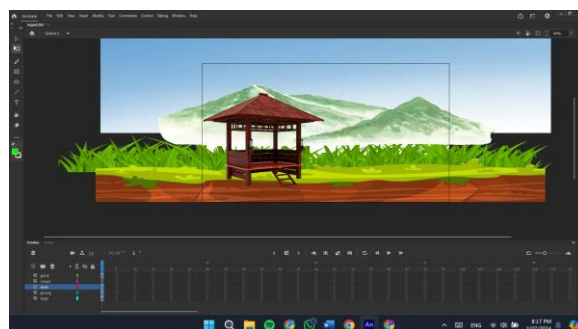
Gambar 2.12 Tampilan Import Tanah

13. Buat layer baru dan beri nama gubuk



Gambar 2.13 Tampilan Layer Gubuk

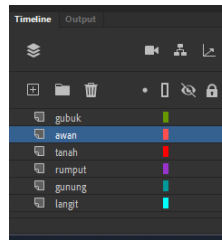
14. Import gubuk pada layer gubuk dan sesuaikan posisinya



Gambar 2.14 Tampilan Import Gubuk

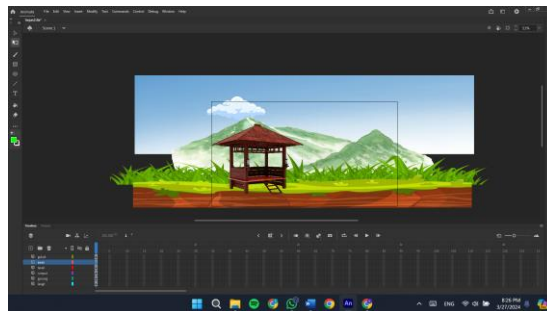


15. Buat layer baru dan beri nama dengan awan



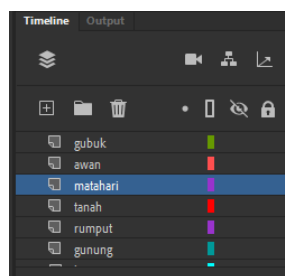
Gambar 2.15 Tampilan Layer Awan

16. Import awan pada layer awan



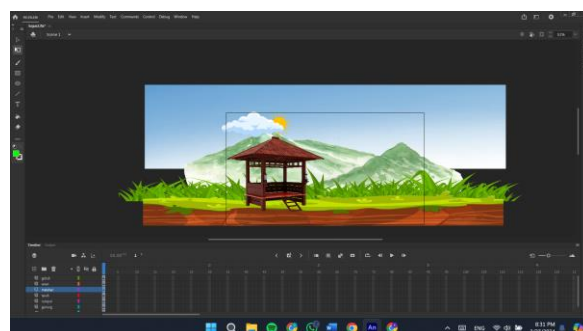
Gambar 2.16 Tampilan Import Awan

17. Buat layer baru dan beri nama dengan matahari



Gambar 2.17 Tampilan Layer Matahari

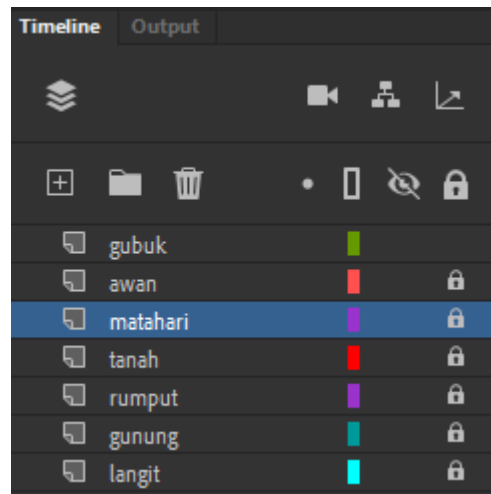
18. Import matahari pada layer matahari



Gambar 2.18 Tampilan Import Matahari

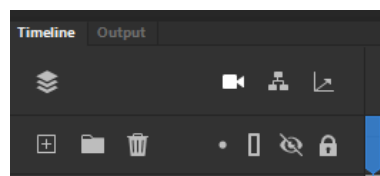


19. Kunci semua layer kecuali layer gubuk



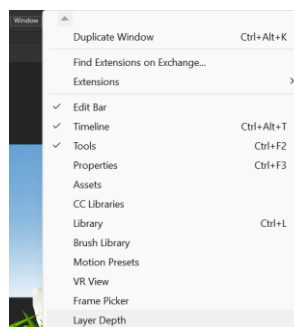
Gambar 2.19 Tampilan Kunci Layer

20. Pilih camera maka akan muncul layer Camera dilayer paling atas



Gambar 2.20 Tampilan Layer Camera

21. Pada menu windows pilih layer depth



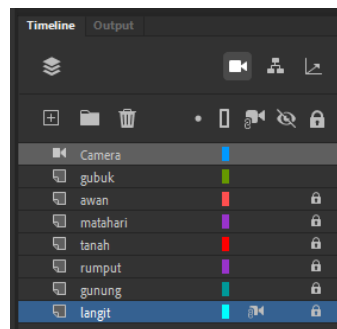
22. Isi nilai layer depth sesuai keinginan, semakin kecil nilai semakin dekat objek dengan kamera



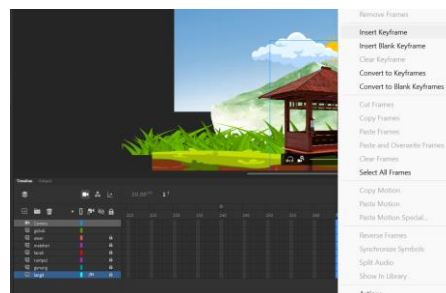
Gambar 2.21 Tampilan Layer Depth



23. Klik attach pada layer langit, hal ini bertujuan agar layer langit tetap berada di tempat saat menggunakan camera

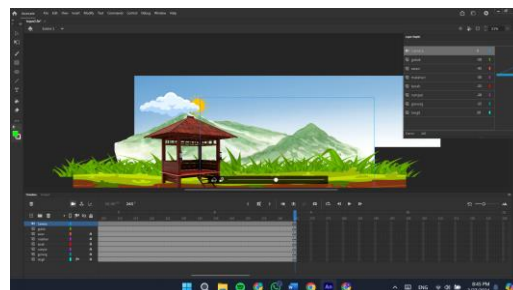


24. Blok layer pada frame 265 lalu klik kanan dan pilih insert keyframe



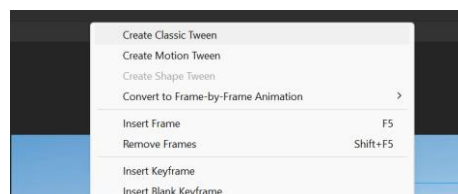
Gambar 2.22 Tampilan Insert Keyframe

25. Pada frame 265 gunakan camera tool untuk menggeser kursor ke kanan sambil menekan shift.



Gambar 2.23 Tampilan Camera Tool

26. Klik kanan di antara frame camera lalu pilih Create Classic Tween

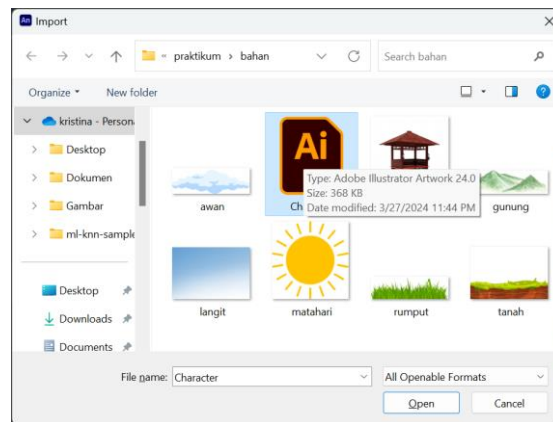


Gambar 2.24 Tampilan Create Classic Tween



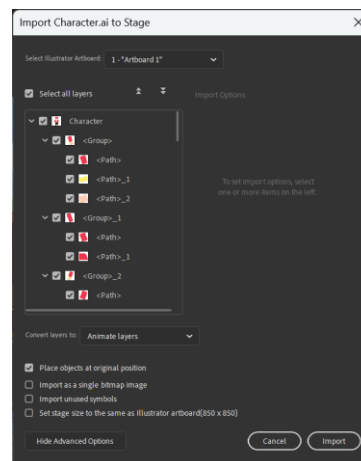
B. Layer Parenting

1. Pada menu file pilih import lalu import file character



Gambar 2.25 Tampilan Import Character

2. Setelah itu akan muncul jendela import lalu klik import



Gambar 2.26 Tampilan Import Character

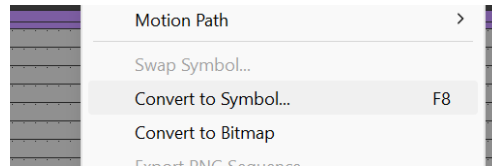
3. Pada layer depth sesuaikan nilai karakter



Gambar 2.27 Tampilan Layer Depth

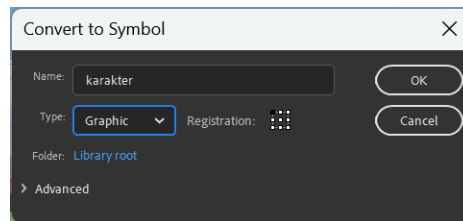


4. Klik kanan pada character lalu pilih Covert to Symbol



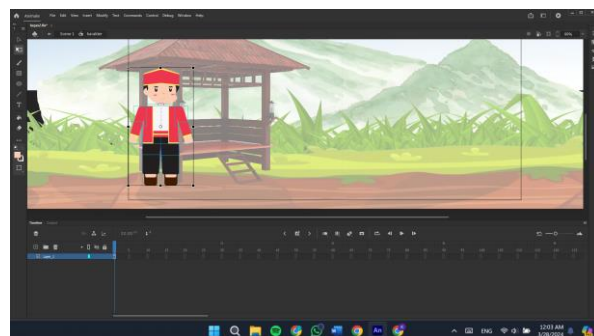
Gambar 2.28 Tampilan Convert to Symbol

5. Pada window Convert to Symbol ubah name menjadi karakter dan type Graphic lalu klik OK



Gambar 2.29 Tampilan Convert to Symbol

6. Klik kanan dua kali pada karakter untuk menganimasikan gerakan dan memisahkan tiap bagian menjadi sebuah layer, jadi 1 layer 1 bagian tubuh



Gambar 2.30 Layer Karakter

7. Pilih bagian kepala lalu cut atau CTRL+X



Gambar 2.31 Tampilan Cut Kepala



8. Buat layer baru dengan nama kepala lalu paste in Place atau CTRL+SHIF+V pada layer kepala



Gambar 2.32 Tampilan Layer Kepala

9. Lalu, cut bagian leher



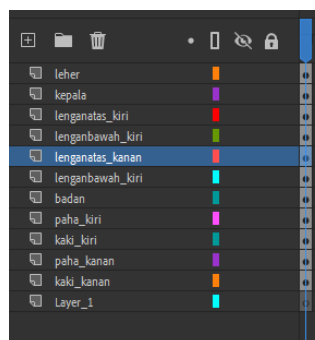
Gambar 2.33 Tampilan Cut Leher

10. Buat layer baru dengan nama leher lalu paste pada layar leher



Gambar 2.34 Tampilan Layer Leher

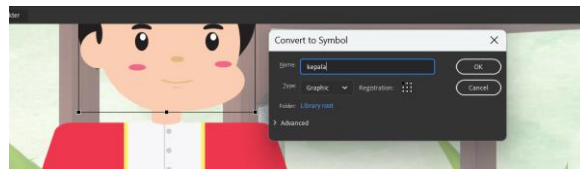
11. Lakukan Langkah diatas untuk semua bagian tubuh



Gambar 2.35 Tampilan Layer Semua Badan

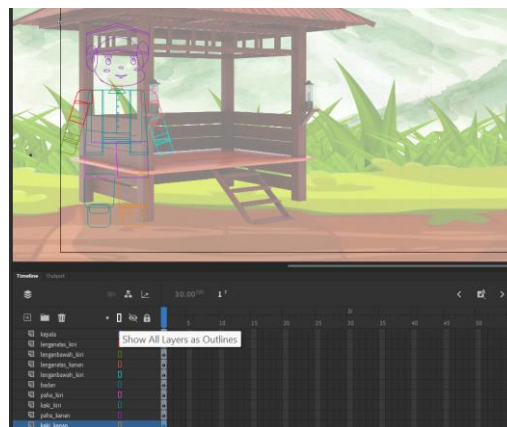


12. Pilih kepala lalu ubah menjadi symbol dengan nama kepala. Lakukan untuk bagian tubuh lainnya juga



Gambar 2.36 Tampilan Convert to Symbol

13. Klik Show All Layers as Outline untuk menampilkan garis tepi agar mempermudah saat memindahkan titik perputaran



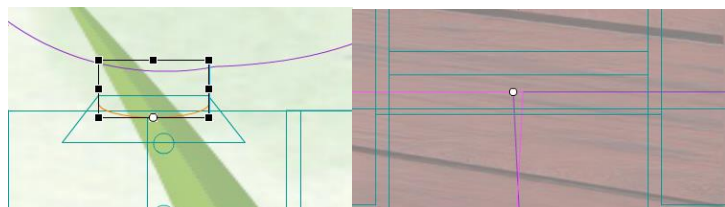
Gambar 2.37 Tampilan Show All Layers as Outline

14. Geser titik perputaran bagian kepala



Gambar 2.38 Tampilan Titik Putar Kepala

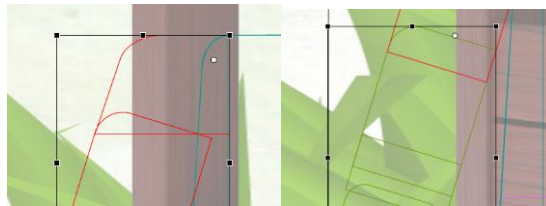
15. Titik putar leher dan badan



Gambar 2.39 Tampilan Titik Putar Leher dan Badan

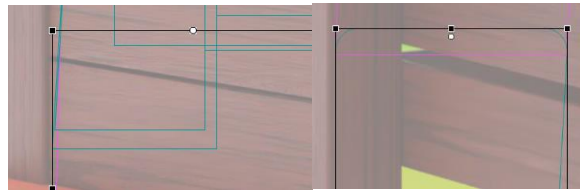


16. Titik putar lenganatas_kiri, lenganatas_kanan, lenganbawah_kiri, dan lenganbawah_kanan



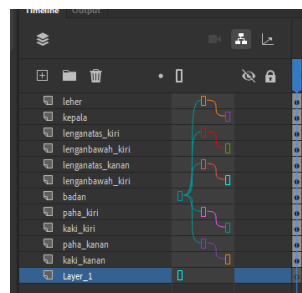
Gambar 2.40 Tampilan Titik Putar Lengan Atas dan Bawah

17. Titik Putar paha_kiri, paha_kanan, kaki_kiri, dan kaki_kanan



Gambar 2.41 Tampilan Titik Putar Paha dan Kaki

18. Klik show parenting view untuk menyambungkan layer satu dengan lainnya



Gambar 2.42 Tampilan Parenting View

19. Pada frame satu ubah objek menjadi seperti pada gambar



Gambar 2.43 Tampilan Frame Saturday

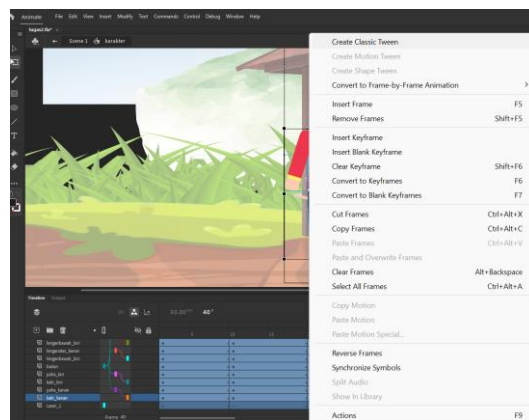


20. Lalu pada frame 10, 20, 30 dan 40 ubah seperti pada gambar



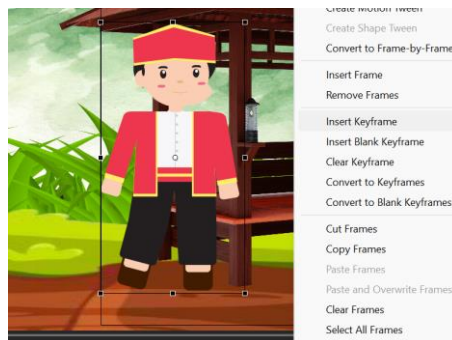
Gambar 2.44 Tampilan Frame 10 hingga 40

21. Blok semua frame lalu klik kanan dan pilih Create Classic Tween



Gambar 2.45 Tampilan Create Classic Tween

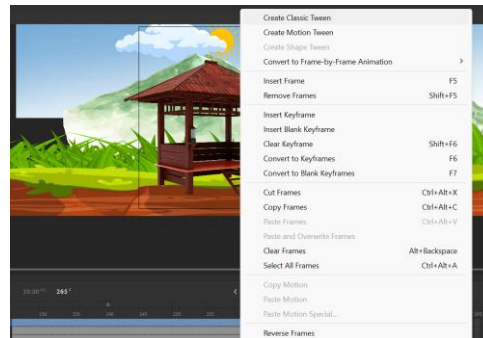
22. Kembali ke scene 1 klik kanan pada frame 265 lalu klik kanan dan pilih insert keyframe dan geser karakter ke bagian kanan



Gambar 2.46 Tampilan Insert Keyframe



23. Blok semua frame lalu klik kanan dan pilih create classic tween



Gambar 2.47 Tampilan Create Classic Tween

24. Jika sudah tekan CTRL+ENTER untuk menjalankan objek



Gambar 2.48 Tampilan Menjalankan Objek

C. Link Github

https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git