



TUGAS PERTEMUAN : 3

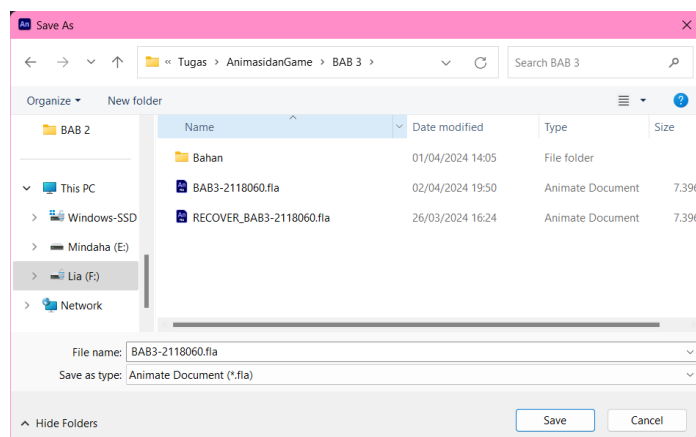
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118060
Nama	:	Cornelia Luba Tara Boro
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya Wijaya (2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Sumba (NTT)
Referensi	:	https://indonesiajuara.asia/blog/baju-adat-sumba/

1.1 Tugas 3 : Frame by Frame & Lyp Synchronation

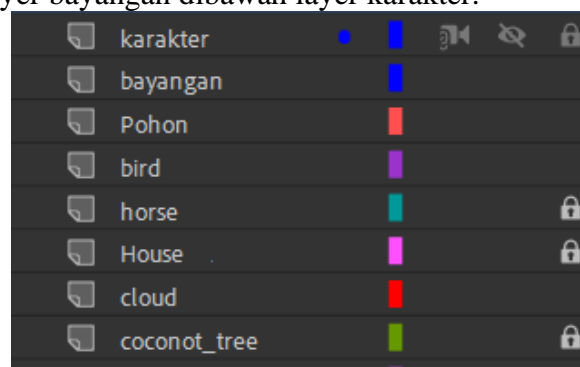
A. Menerapkan Frame by Frame

1. Buka file tugas bab 2, selanjutnya save as untuk menjadi tugas yang baru.



Gambar 3.1 Buka Aplikasi *Adobe Animate*

2. Selanjutnya, buat klik kanan pada karakter, lalu klik kanan dan pilih duplicate layer, lalu ubah nama layer tersebut dengan nama bayangan. Letakkan layer bayangan dibawah layer karakter.





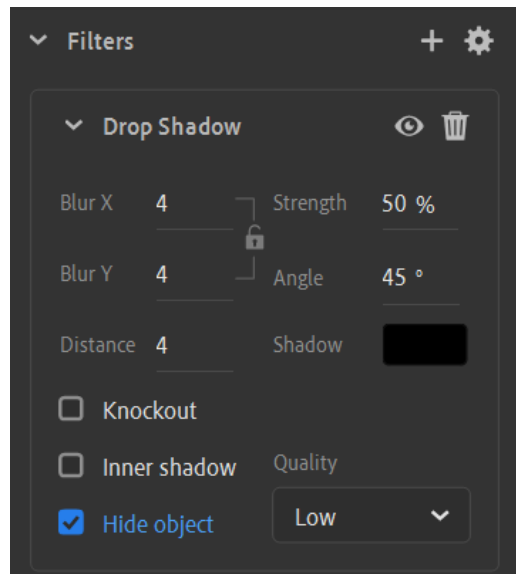
Gambar 3.2 Menambahkan Layer bayangan

3. Atur layer bayang seperti pada gambar.



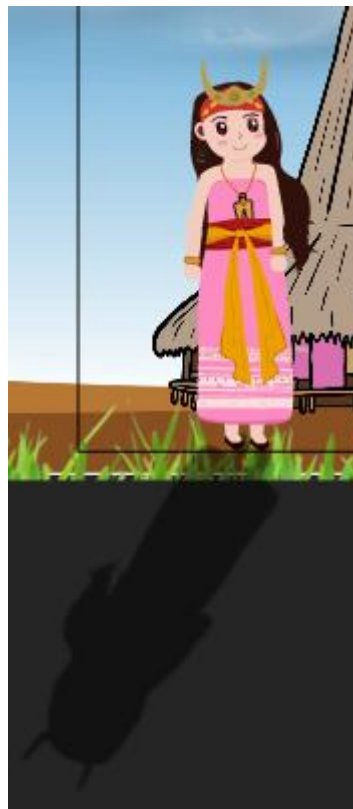
Gambar 3.3 Atur Posisi Layer

4. Langkah selanjutnya klik pada layer bayangan, lalu pada properties pilih effect dan pilih drop shadow lalu atur seperti gambar berikut untuk membuat efek bayangan.



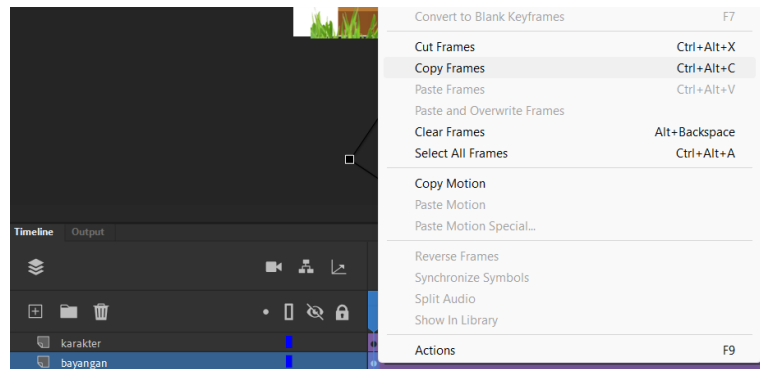
Gambar 3.4 Menambahkan effect

5. Setelah itu hasil dari bayangan akan menjadi seperti gambar dibawah ini.



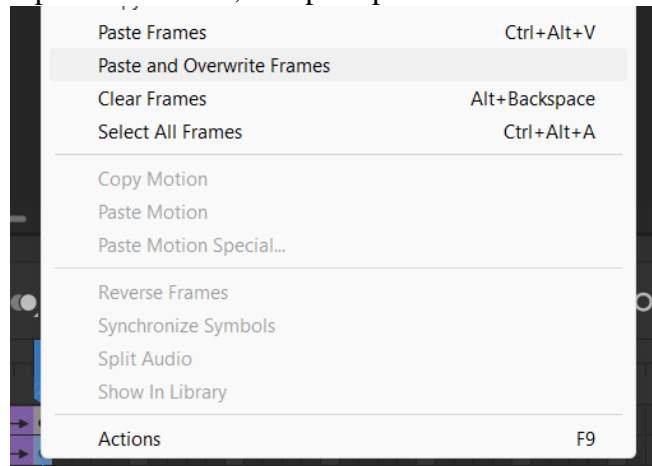
Gambar 3.5 Hasil Akhir Layer Bayangan

6. Langkah selanjutnya adalah klik kanan pada frame 1 kayer bayangan lalu pilih copy frames.



Gambar 3.6 Copy Frame

7. Klik kanan pada frame 215, lalu pilih paste and Overwrite Frames



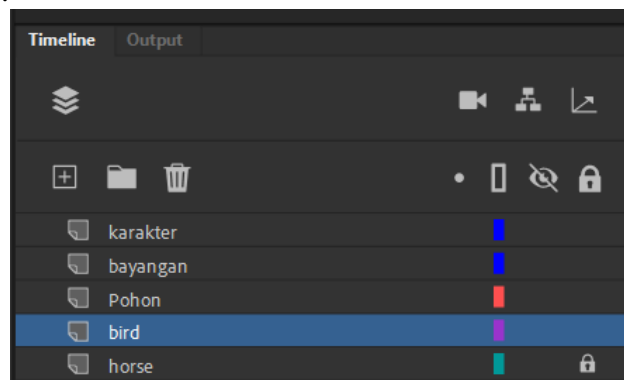
Gambar 3.7 Paste

8. Tetap pada frame 215, lalu geser object bayangan dan disesuaikan dengan objek karakter seperti gambar dibawah ini. Maka, jika dijalankan object telah memiliki bayangan.



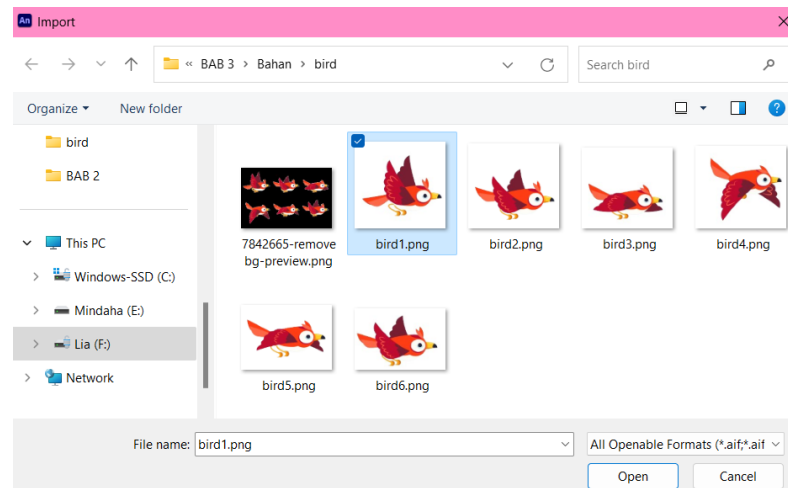
Gambar 3.8 Atur Posisi Layer

9. Selanjutnya adalah penerapan frame by frame yaitu dengan menambahkan objek burung. Pertama, tambahkan layer baru dengan nama bird.



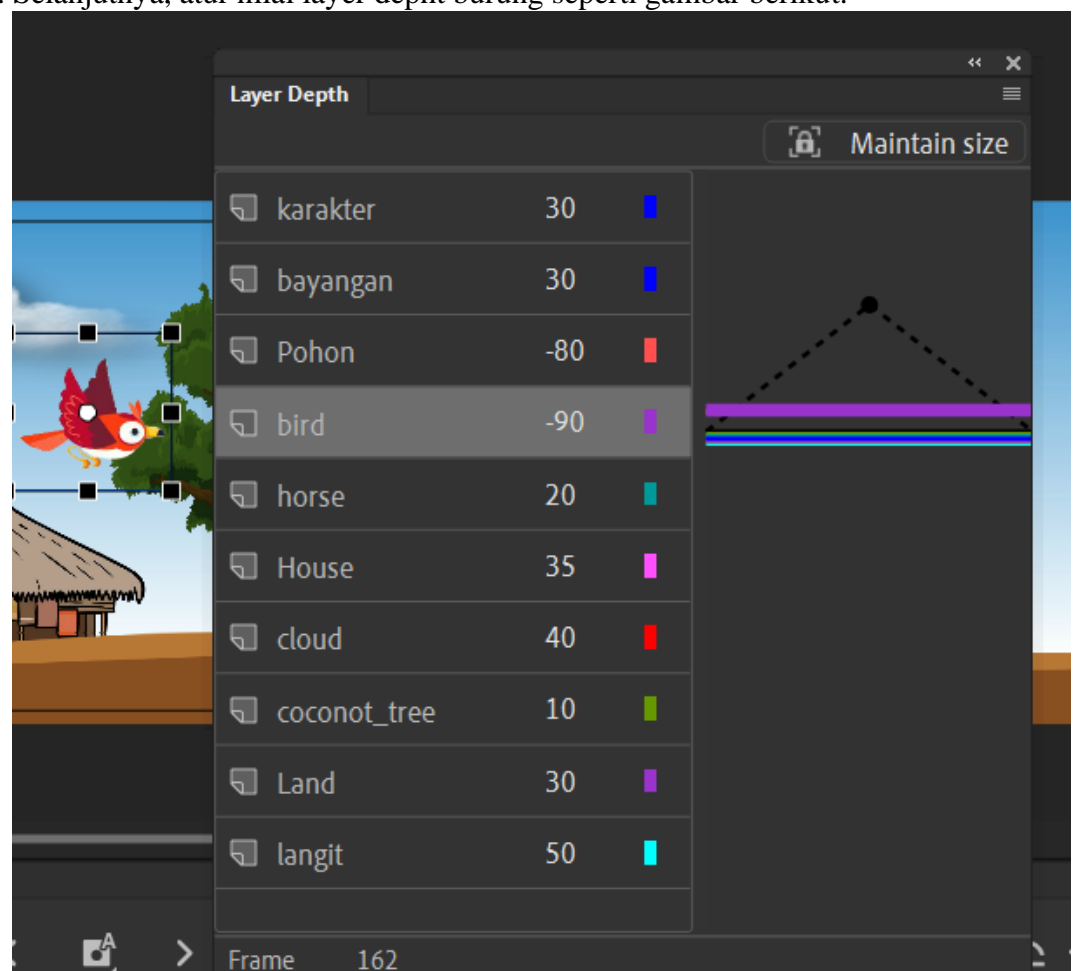
Gambar 3.9 Layer Bird

10. Selanjutnya pada frame 1 pilih file lalu import >> import to stage dan pilih gambar bird1 seperti pada gambar berikut lalu pilih open.



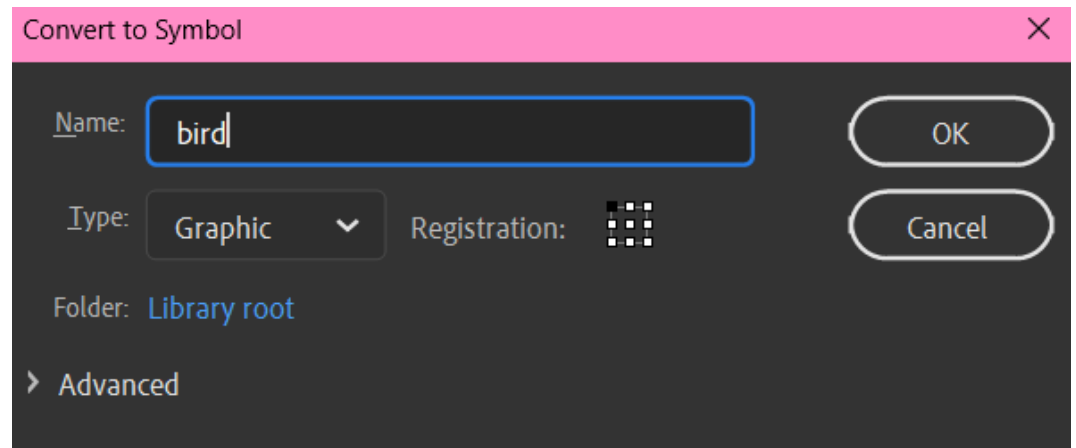
Gambar 3.10 Menambahkan Object Burung

11. Selanjutnya, atur nilai layer depht burung seperti gambar berikut.



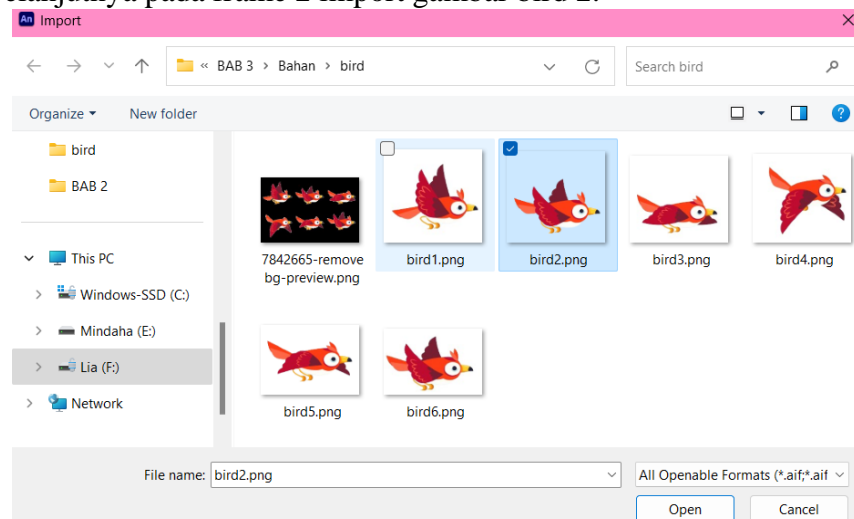
Gambar 3.11 Mengatur Layer Depht

12. Selanjutnya klik kanan pada object burung lalu pilih convert to symbol, lalu ubah nama symbol menjadi bird kemudian pilih OK.



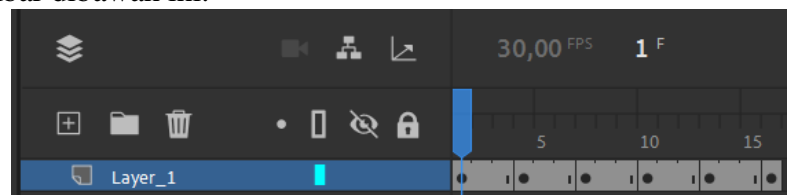
Gambar 3.12 Convert To Symbol

13. Selanjutnya pada frame 2 import gambar bird 2.



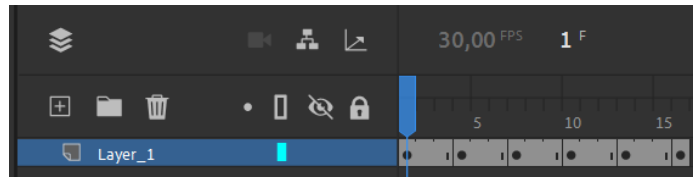
Gambar 3.13 Import bird2

14. Selanjutnya, jika muncul tampilan, image terdeteksi sequence maka pilih yes dan gambar akan otomatis terimport dan hasilnya akan seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.14 Import Gambar

15. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame



Gambar 3.15 Mengatur Frame

16. Selanjutnya kembali ke scene 1 dan atur posisi burung. Selanjutnya, pada frame 215, insert keyframe dan geser object seperti gambar dibawah ini.



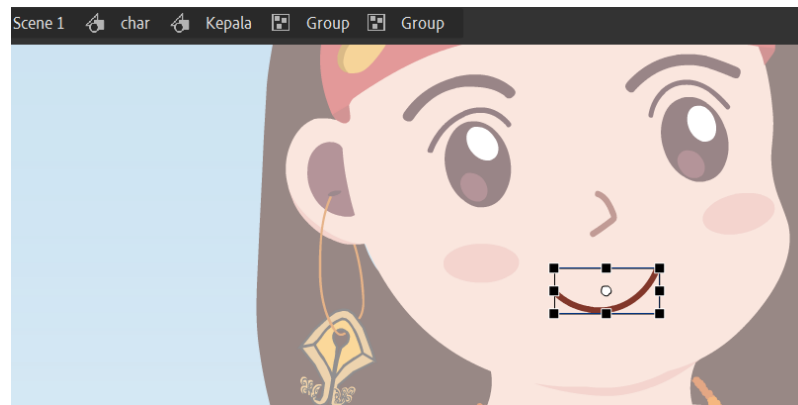
Gambar 3.16 Mengatur Posisi Object

17. Kemudian klik kanan diantara frame 1 hingga 215 pada layer bird, lalu pilih create classic tween lalu tekan CTRL+Enter untuk melihat hasilnya.

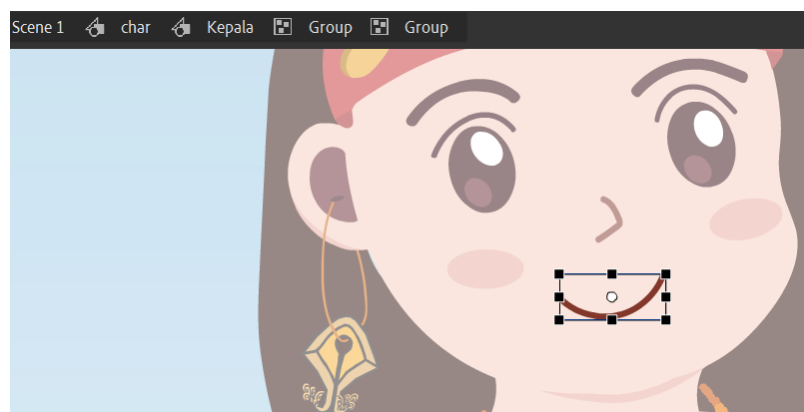


Gambar 3.17 Hasil

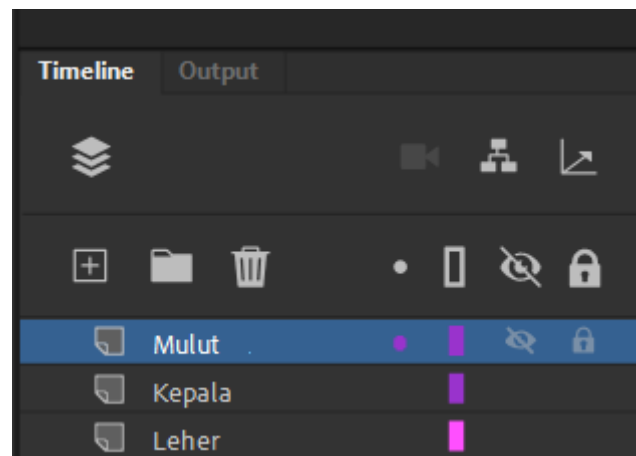
18. Selanjutnya adalah membuat Lyp Sycronation. Pertama, klik pada karakter, lalu klik pada bagian mulut hingga seperti ini.



Gambar 3.18 Membuat Lyp Synchronization
Selanjutnya hapus object mulut.

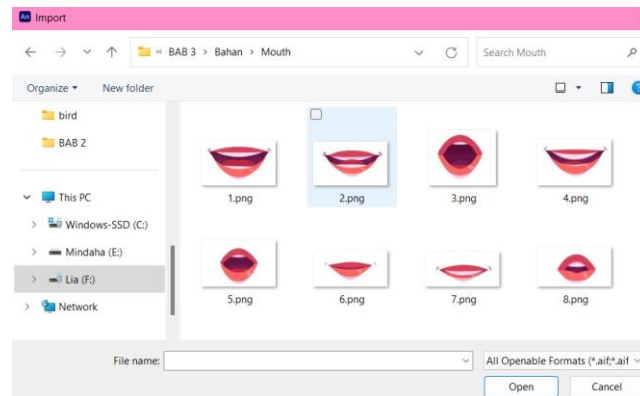


Gambar 3.19 Hapus Object Mulut
Kemudian buat layer baru dan beri nama layer tersebut mulut.



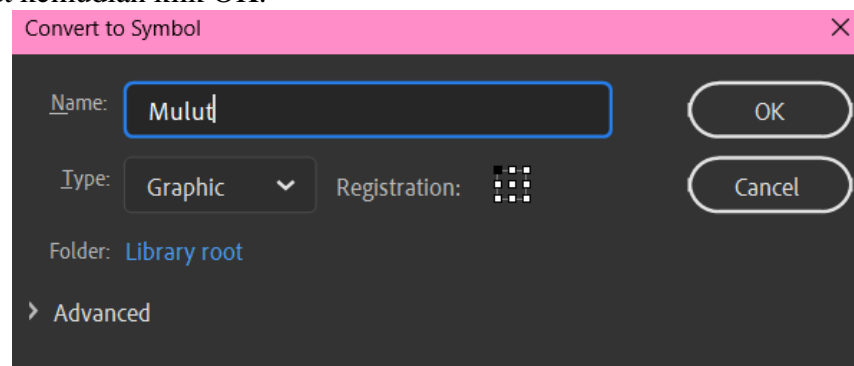
Gambar 3.20 Menambahkan layer mulut

Selanjutnya pada frame 1 import file 1, jika muncul deteksi image sebagai sequence pilih saja No.



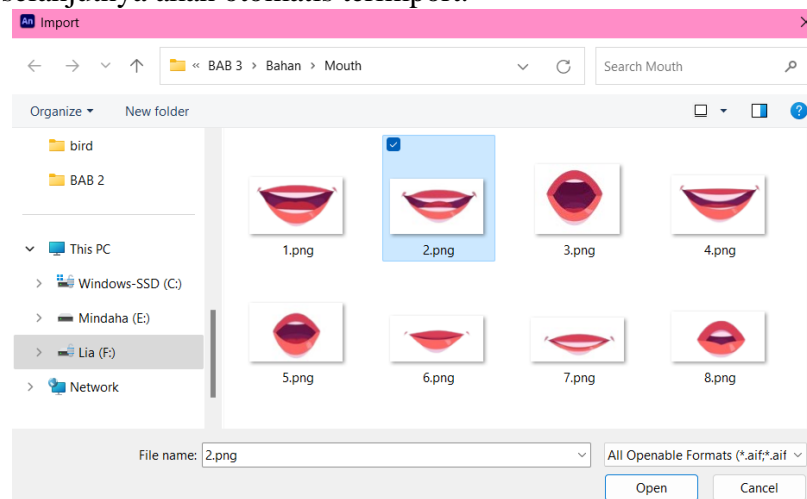
Gambar 3.21 Menambahkan Gambar Mulut

19. Klik kanan pada gambar tersebut lalu pilih convert to symbol lalu beri nama mulut kemudian klik OK.



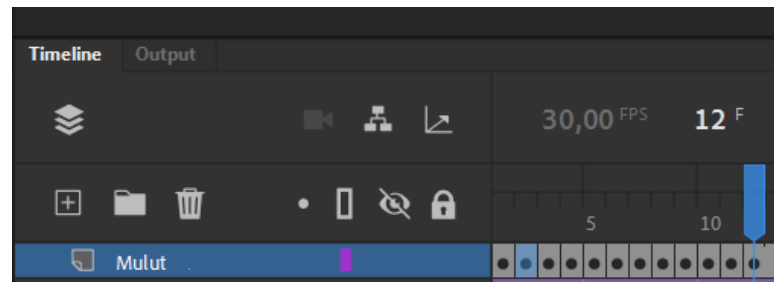
Gambar 3.22 Convert To Symbol

Selanjutnya, klik kanan pada frame 2 dan pilih insert blank keyframe. Selanjutnya import file selanjutnya. Jika muncul deteksi gambar adalah sequence pilih Yes, maka gambar selanjutnya akan otomatis terimport.



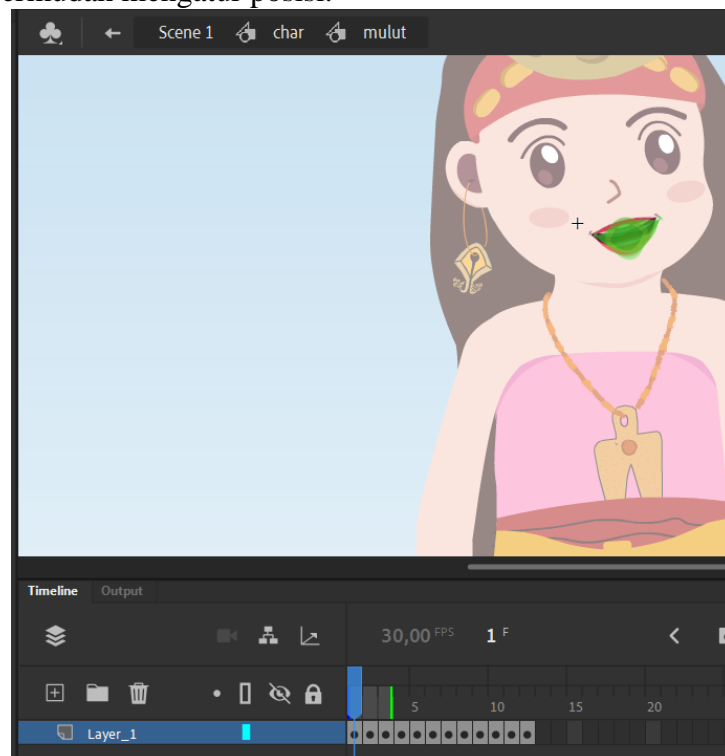
Gambar 3.23 Menambahkan Gambar

Maka, hasilnya akan seperti berikut.



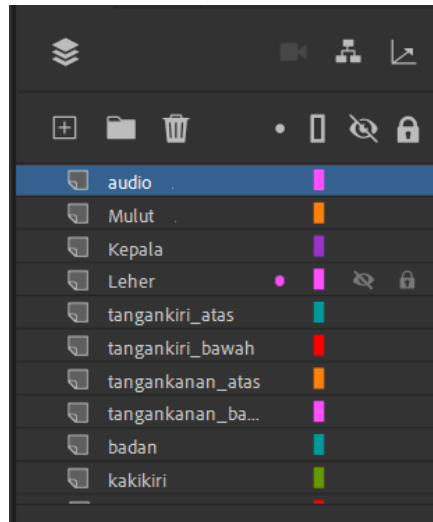
Gambar 3.24 Hasil Import

20. Selanjutnya atur posisi mulut, kemudia klik pada object mulut lalu atur posisi mulut sesuai dengan urutannya. Aktifkan Onion Skin untuk mempermudah mengatur posisi.



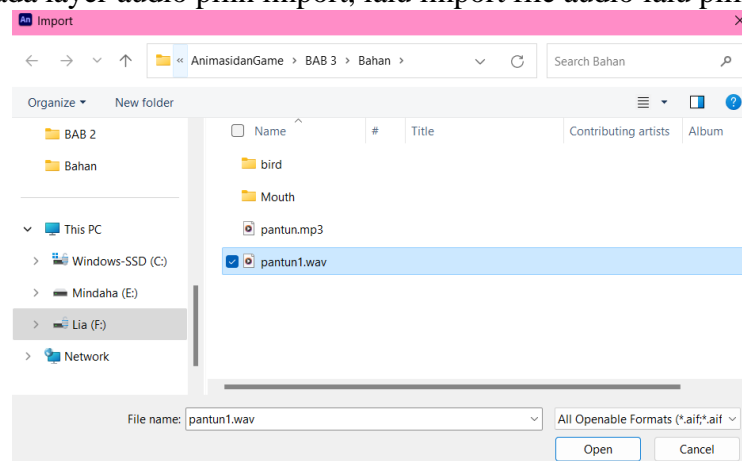
Gambar 3.24 Mengatur Posisi

21. Selanjutnya buat layer baru dan beri nama audio.



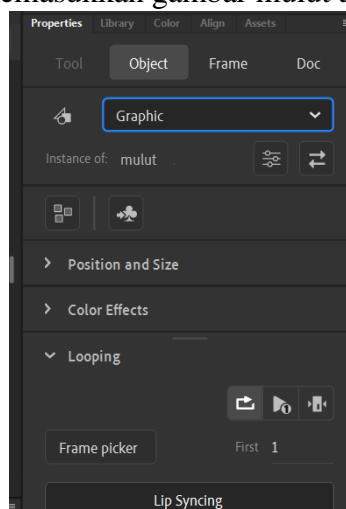
Gambar 3.26 Menambahkan Layer Audio

22. Pada layer audio pilih import, lalu import file audio lalu pilih open.



Gambar 3.27 Import Audio

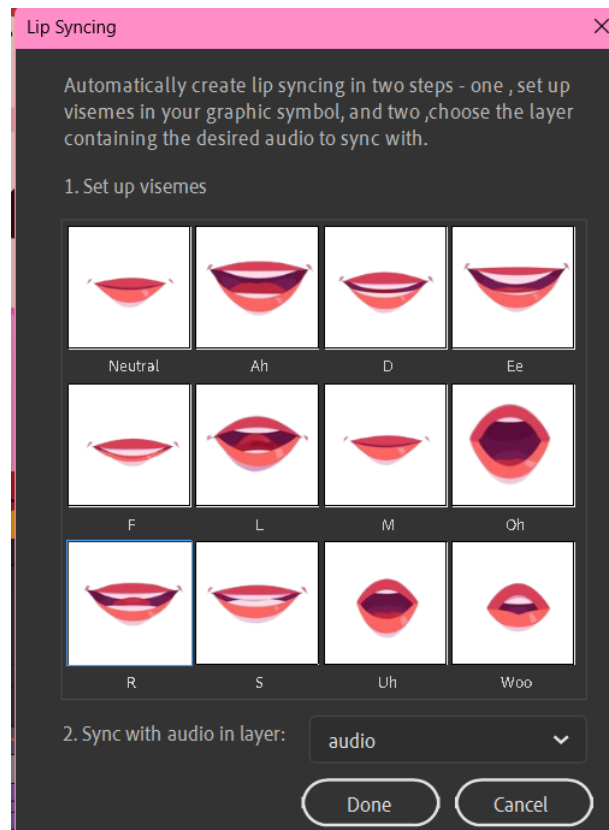
23. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.28 Tambahkan Lip Syncing

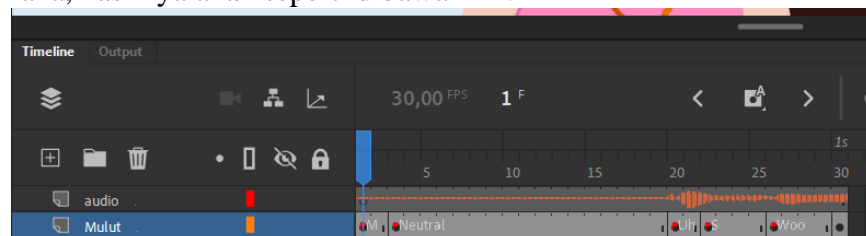


24. Atur gambar satu persatu sesuaikan dengan bentuk ucapan dan gambar mulut. Selanjutnya, pada sync audio pilih layer audio. Kemudian, pilih done.



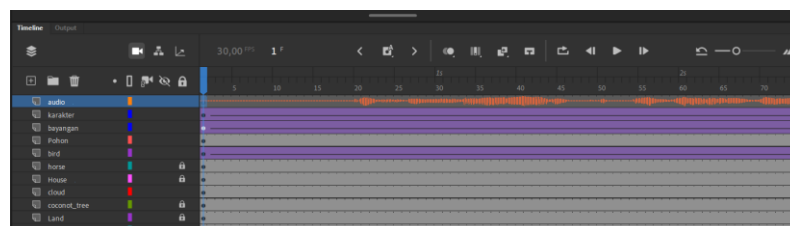
Gambar 3.29 Set Up Visimes

25. Maka, hasilnya akan seperti dibawah ini.



Gambar 3.30 Hasil Set Up Visimes

26. Selanjutnya kembali ke scene 1, lalu tambahkan layer audio diatas layer karakter, kemudian tambahkan audio pantun seperti sebelumnya. Jika muncul peringatan replace atau tidak, pilih replace item. Maka, hasilnya akan seperti dibawah ini.



Gambar 3.31 Hasil Import Audio



27. Tekan CTRL+Enter untuk melihat hasil. Pada hasil ini telah terdapat audio dan gerakan mulut sudah sesuai dengan audio



Gambar 3.32 Hasil Akhir

B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/CorneliaBoro/AnimasidanGame>

