



## TUGAS PERTEMUAN: 3

### MEMBUAT KARAKTER

<b>NIM</b>	:	2118130
<b>Nama</b>	:	Nurul Faizah
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	Wisando Berlian Pandesolang (2218095)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Indulu Manik (Kalimantan Barat)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg">https://www.selasar.com/wp-content/uploads/2020/08/Pakaian-adat-Kalimantan-Barat-Dayak-Penari.jpg</a>

#### 1.1 Tugas : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Sycronation

##### A. Menerapkan Frame by Frame

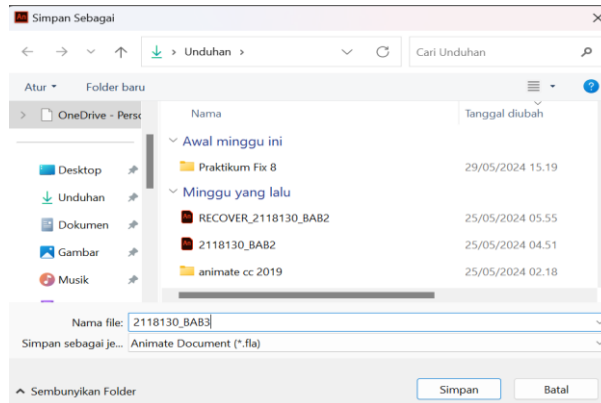
1. Bukalah Adobe Animate CC 2019, pilih Open untuk membuka project BAB 3 yang sudah di buat sebelumnya. Maka tampilan halaman project BAB 2 di Adobe Animate CC seperti berikut.



Gambar 3.1 Tampilan Halaman Project

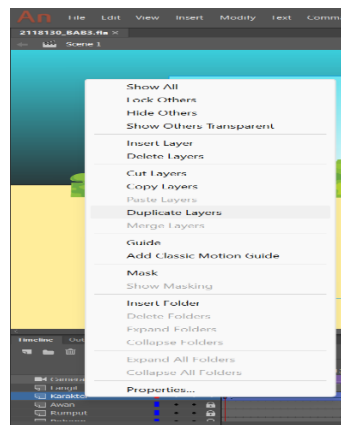


2. Setelah itu save as terlebih dahulu, isikan nama sesuai bab.



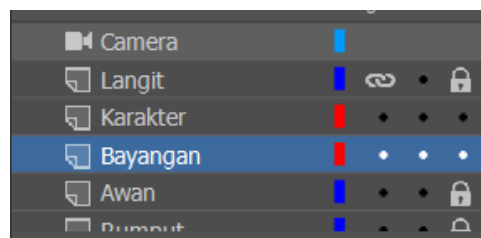
Gambar 3.2 Tampilan Save as

3. Setelah itu duplicate layers karakter untuk membuat bayangan dengan cara pada bagian layer karakter klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



Gambar 3.3 Tampilan Duplicate Layers.

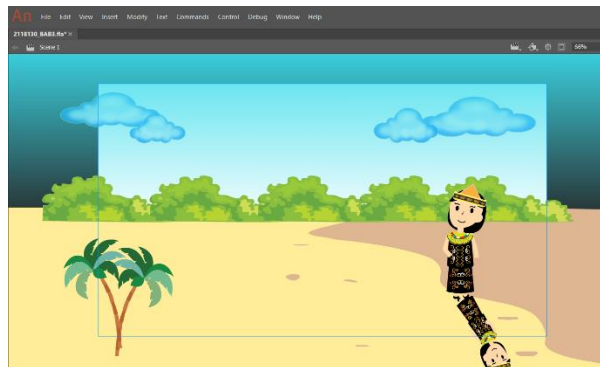
4. Posisikan layer Duplicate di bawah layer karakter. Lalu ubah nama menjadi “Bayangan” dan kunci layer karakter.



Gambar 3.4 Tampilan Mengubah nama Layer

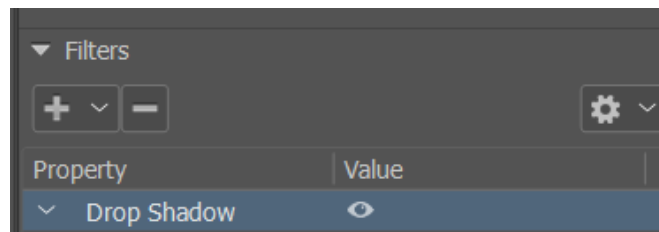


5. Klik Frame 1 Layer Bayangan, ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan Free Transform Tool(Q).



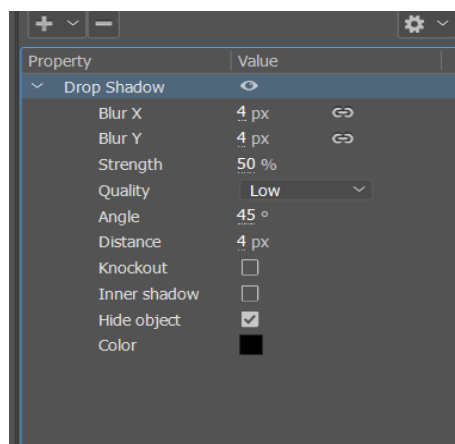
Gambar 3.5 Tampilan Mengubah objek.

6. Klik Frame 1 layer “Bayangan”, lalu pergi ke properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



Gambar 3.6 Tampilan Add Filter.

7. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Object seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.7 Tampilan Ubah pada Filter Drop Shadow.

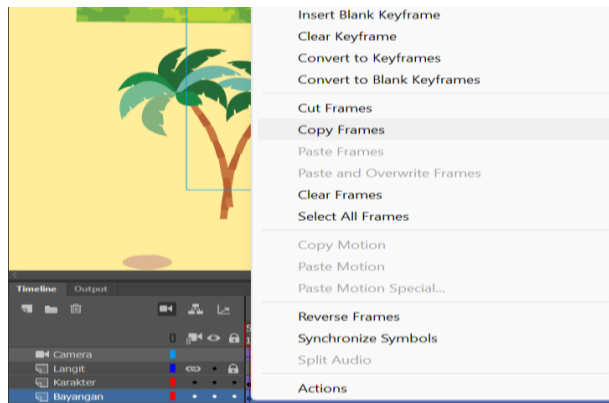


8. Maka hasilnya akan seperti di bawah ini.



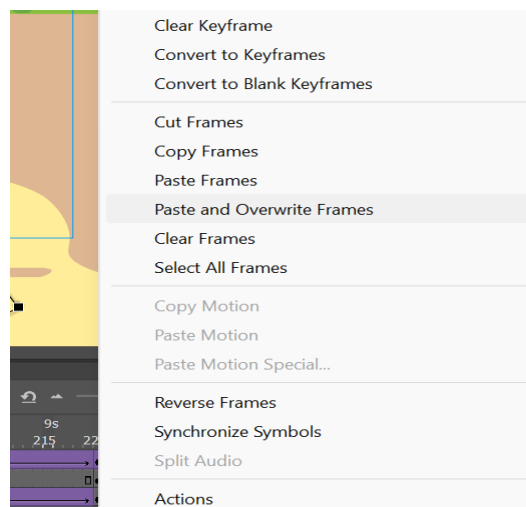
Gambar 3.8 Tampilan hasil dari Filter Drop Shadow

9. Klik kanan Frame 1 layer “Bayangan” pilih copy frame.



Gambar 3.9 Tampilan Copy Frame.

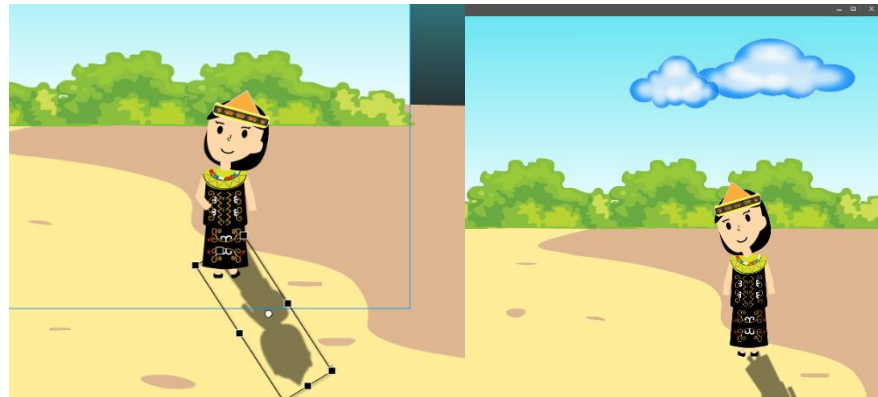
10. Klik Frame 215 layer “Bayangan” klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



Gambar 3.10 Tampilan Paste and Overwrite Frames



11. Tetap berada di frame 215, sekarang geser bayangan dari kanan ke kiri hingga sejajar dengan objek karakter.



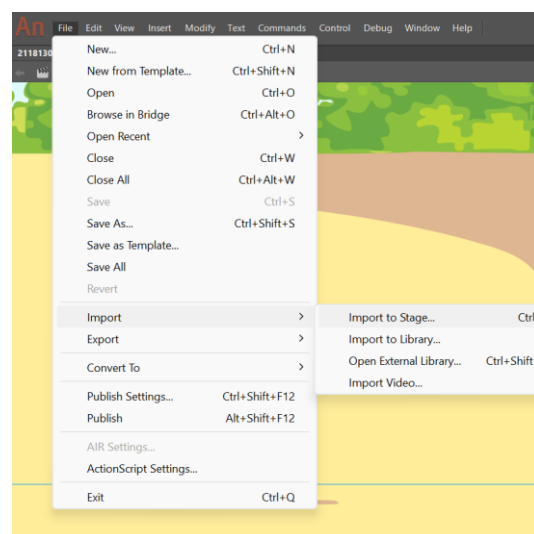
Gambar 3.11 Tampilan geser objek Bayangan.

12. Sekarang kita masuk ke pembuatan Frame by frame. Buat Layer baru dengan nama Burung.



Gambar 3.12 Tampilan Layer Burung

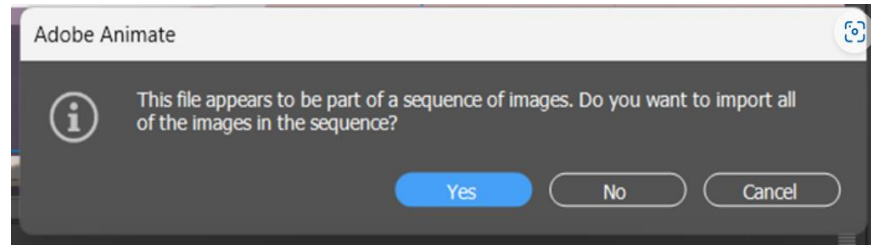
13. Pada frame 1 layer burung, klik File pilih Import>Import to Stage untuk mengimport gambar burung.



Gambar 3.13 Tampilan Import Gambar Burung

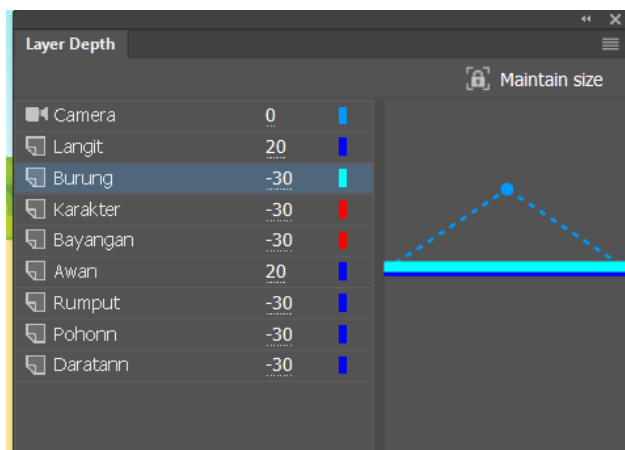


14. Pilih file gambar Bernama “bird2”, lalu klik open. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja no pada kotak dialog seperti di bawah ini.



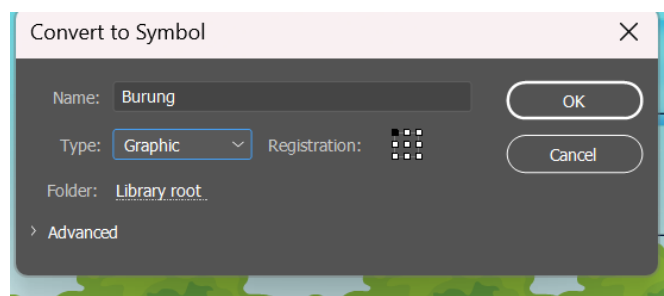
Gambar 3.14 Tampilan dialog deteksi Sequence

15. Pada Tools Bar pilih window > Layer Depth. Lalu atur nilai posisi objek ‘Burung’ menjadi -30.



Gambar 3.15 Tampilan Layer Depth

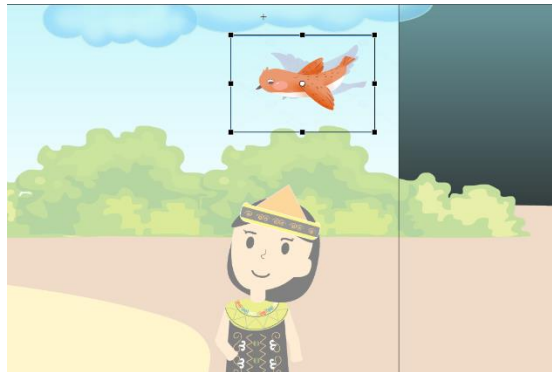
16. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol. Isikan nama ‘Burung’ dan ubah Type menjadi Graphic lalu klik ok.



Gambar 3.16 Tampilan Convert to Symbol

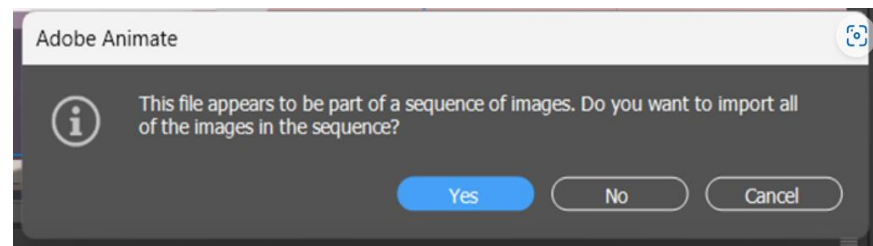


17. Double klik gambar burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung.



Gambar 3.17 Tampilan membuat frame by frame.

18. Klik frame 2, kemudian insert key frame lalu import dan pilih gambar 'bird3' dan open. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan lalu oilih yes.



Gambar 3.18 Tampilan Sequence Image.

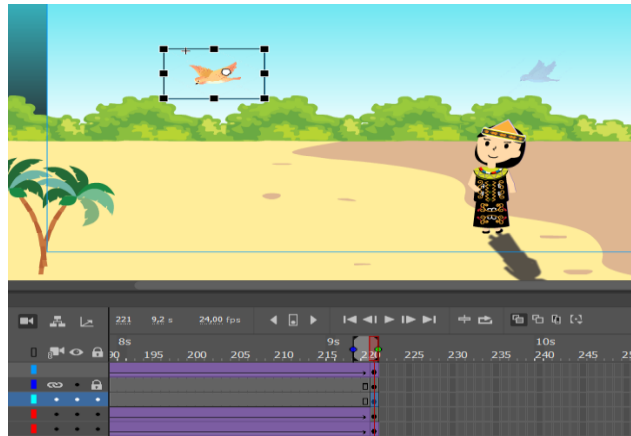
19. Blok keyframe ke 2 sampai ke 4 kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada keyframe lainnya.



Gambar 3.19 Tampilan Blok Keyframe dan men Drag

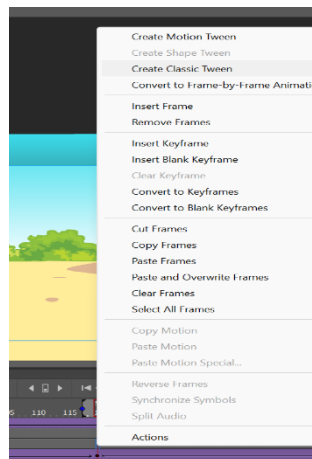


20. Kemudian pada frame 215, insert keyframe lalu geser object burung dibawah ini pada frame 215.



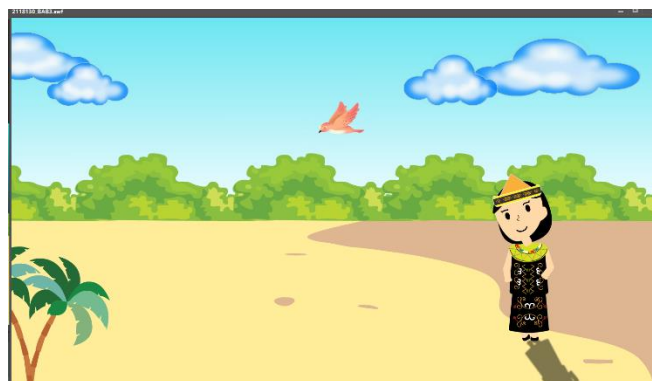
Gambar 3.20 Tampilan Menyesuaikan frame

21. Kemudian diantara frame 1-215 klik kanan >pilih create classic Tween.



Gambar 3.21 Tampilan Create Classic Tween

22. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



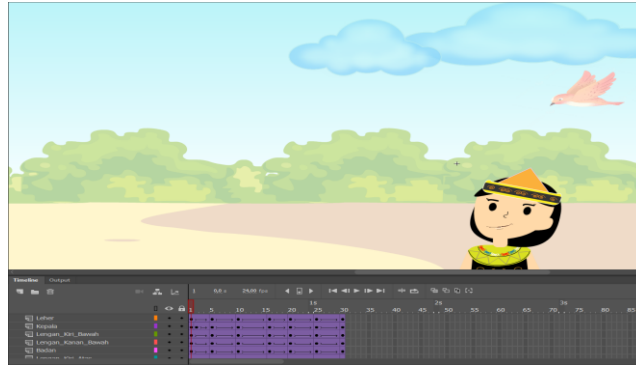
Gambar 3.22 Tampilan Hasil Frame by Frame





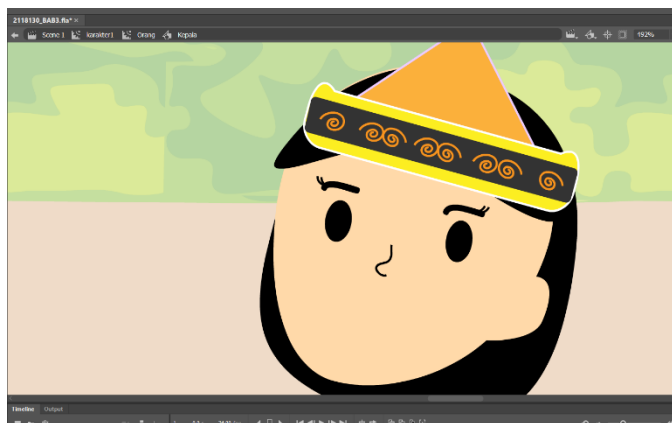
## B. Menerapkan Lip Sycronation

1. Pada Layer Karakter, Double klik pada karakter untuk masuk ke scene karakter.



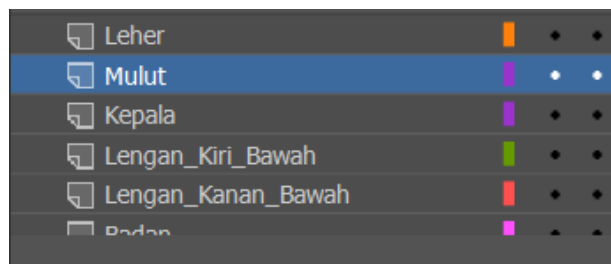
Gambar 3.23 Tampilan Scene karakter

2. Double klik bagian mulut untuk masuk ke Scene seperti di bawah ini dan menggunakan Free Transform Tools (Q) untuk menghapus bagian mulut



Gambar 3.24 Tampilan menghapus Bagian Mulut.

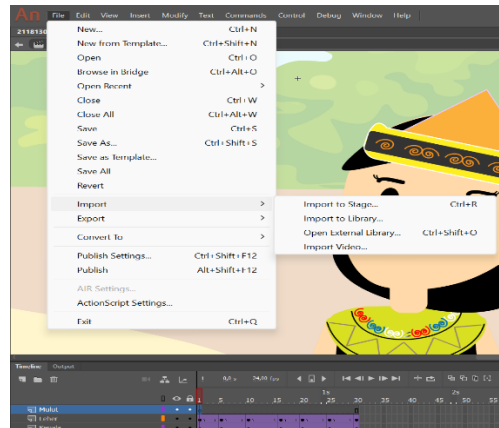
3. Kembali ke scene karakter dan buat layer baru bernama 'Mulut'.



Gambar 2.5 Tampilan Layer Mulut.

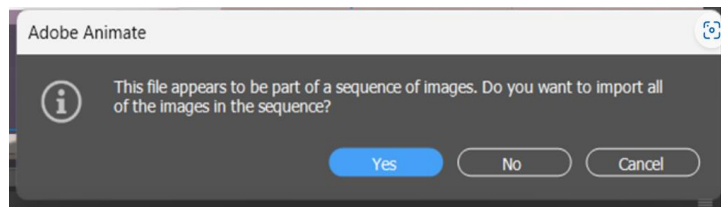


4. Pada frame 1 layer mulut pilih File > Import > Import to Stage.



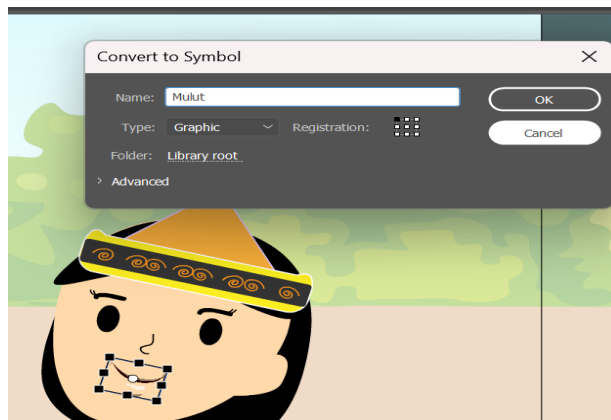
Gambar 2.6 Tampilan Import gambar Mulut

5. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja no pada kotak dialog seperti berikut.



Gambar 2.7 Tampilan Dialog Sequence

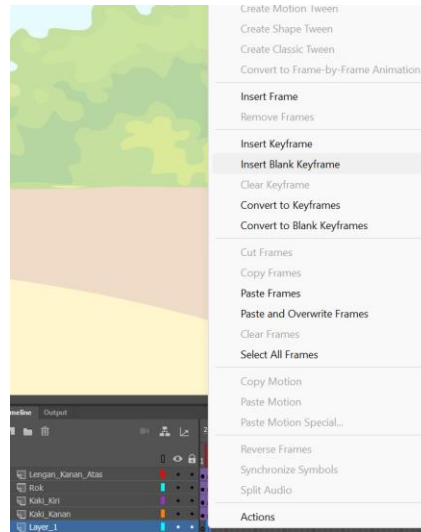
6. Setelah itu klik kanan pilih convert to Symbol dan beri nama Mulut.



Gambar 2.8 Tampilan Convert To Symbol

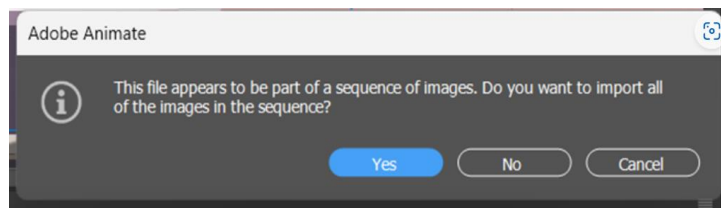


7. Klik frame 2 layer 'Layer1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe.



Gambar 2.9 Tampilan Insert Blank Keyframe.

8. Kemudian pilih file gambar mulut ke 2 jika sudah klik open. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih Yes maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



Gambar 3.30 Tampilan Dialog Sequence

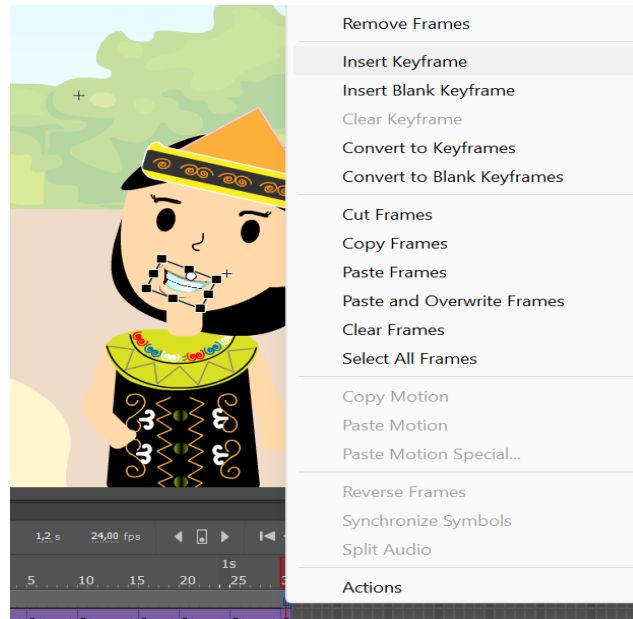
9. Kembali ke scene karakter kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.31 Tampilan Mneyesuaikan posisi

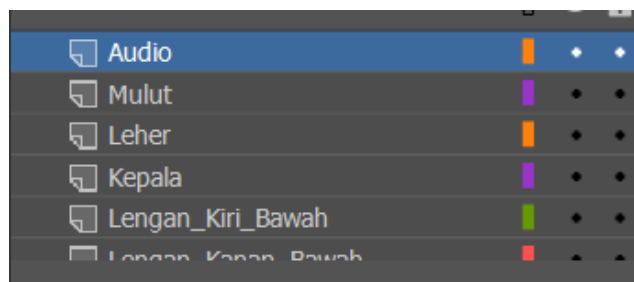


10. Kembali ke Scane karakter pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



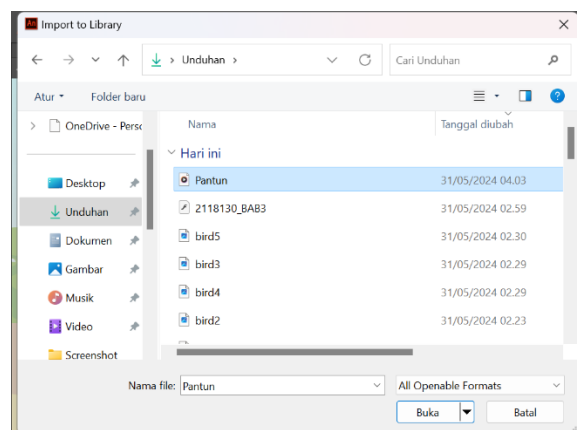
Gambar 3.32 Tampilan Insert Keyframe

11. Buat layer baru dengan nama Audio.



Gambar 3.33 Tampilan Layer Audio.

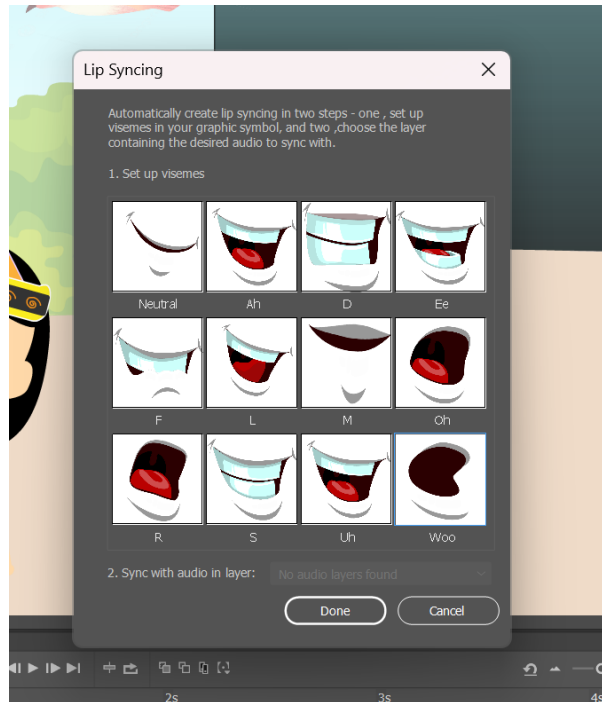
12. Lakukan Import file audio bernama pantun.



Gambar 3.34 Tampilan Import Pantun.

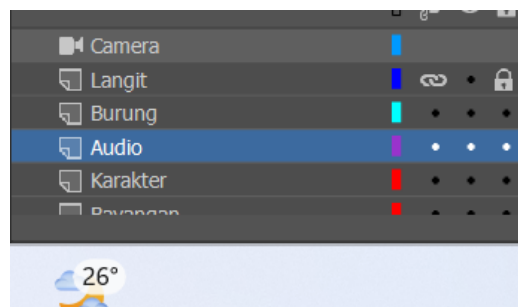


13. Klik pada gambar mulut kemudian pada properties pilih lip Syncing. Maka akan muncul jendela lip Sync klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukan mulut akan otomatis muncul dan masukan satu persatu gambar sesuai urutan dan klik done.



Gambar 3.35 Tampilan Lip Sync.

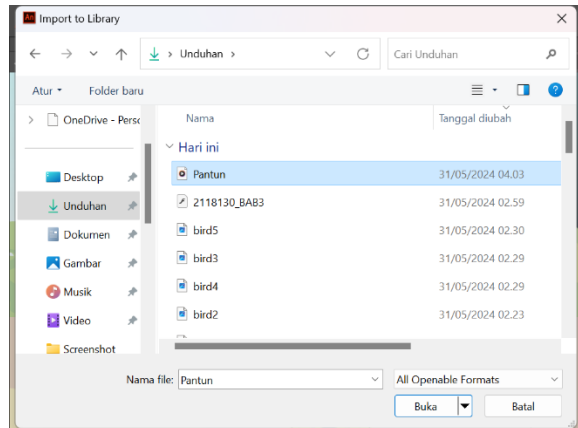
14. Kembali ke scene 2 dan buat layer baru bernama 'Audio'.



Gambar 3.36 Tampilan Layer Audio

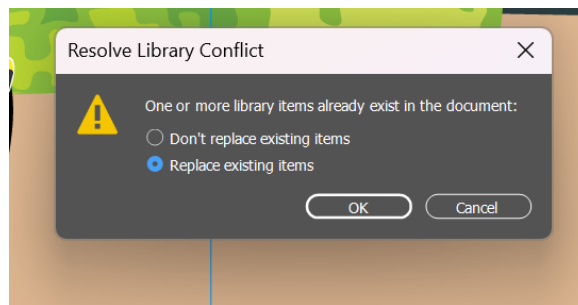


15. Lakukan import file audio pantun dan klik open.



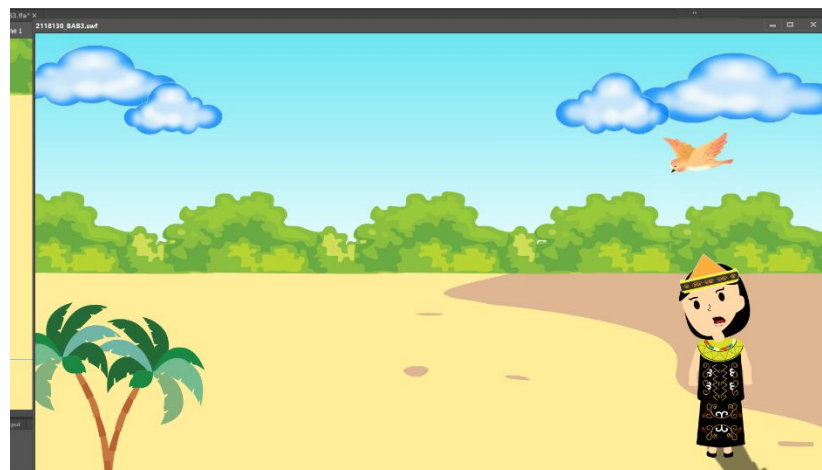
Gambar 3.37 Tampilan Import Audio Pantun

16. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items kemudian ok.



Gambar 3.38 Tampilan window pringatan.

17. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.39 Tampilan Hasil Lip Sycronation