



TUGAS PERTEMUAN: 3

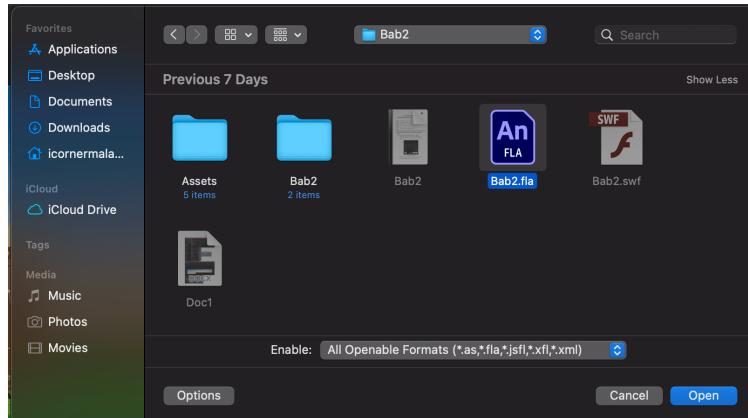
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118112
Nama	:	Firman Frezy Pradana
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	ZAIN ARYANATA (2118051)
Baju Adat	:	Baju adat Ewer (papuas-Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i.pinimg.com/736x/c7/d6/ef/c7d6effcee3d51e881b69eae0e7abf94.jpg

3.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip syncronation.

A. Animasi Frame by Frame

1. Buka adobe animate, pilih open untuk membuka project bab 2 yang sudah di buat sebelumnya.

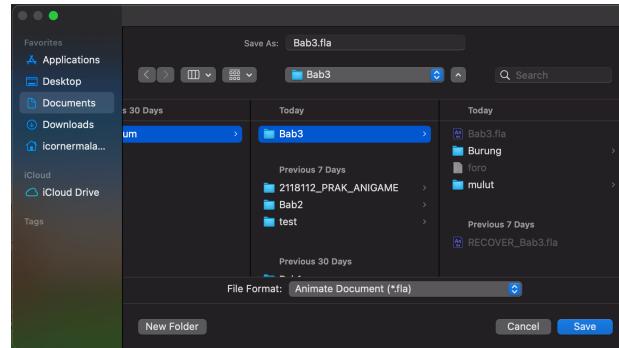


2. Tampilkan halaman Project Bab 2 di abobe Animate CC.

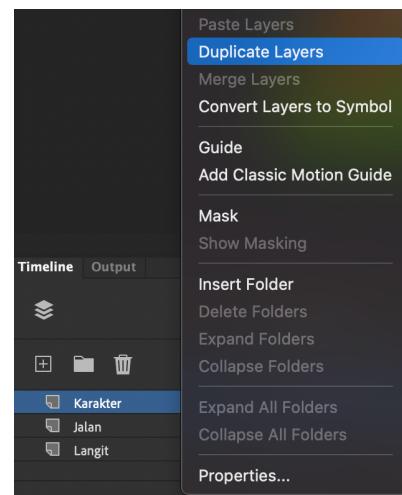




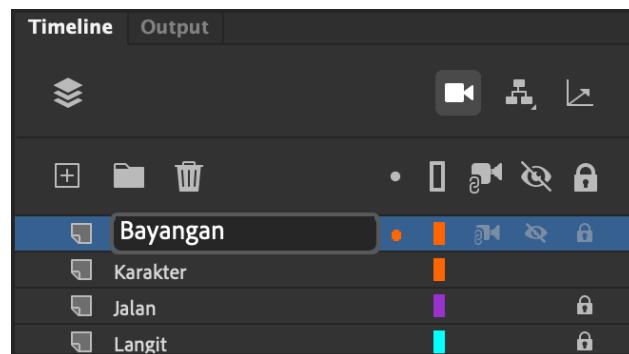
3. Save As telebih dahulu , isikan nama sesuai keinginan.



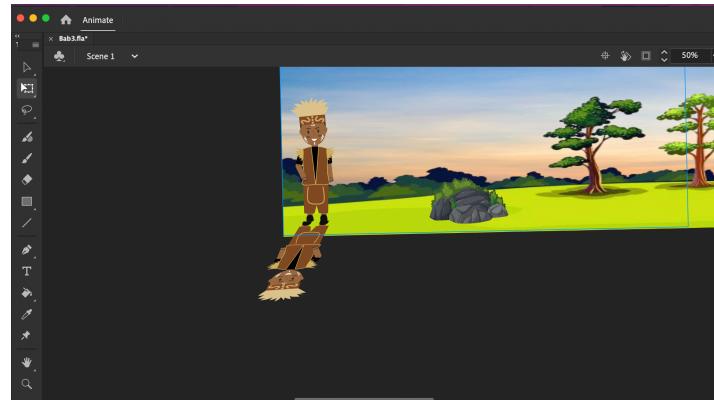
4. Buat bayangan object dengan cara, pada bagian layer character klik kanan dan pilih Duplicate Layers



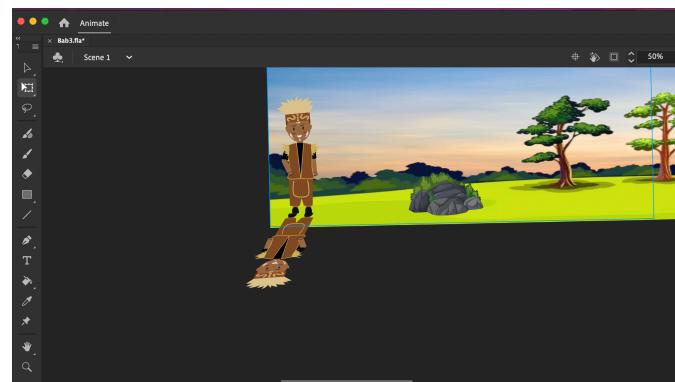
5. Posisikan layer Duplikasue dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi ‘Bayangan dan kunci layer “character”.



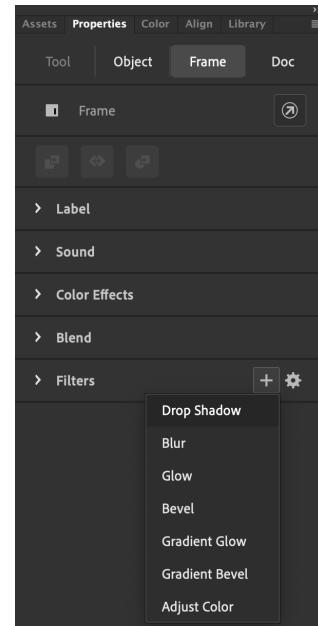
6. Klik Frame 1 layer bayangan, ubah bentuk object bayangan karakter seperti dibawah ini menggunakan free transform tool (Q)



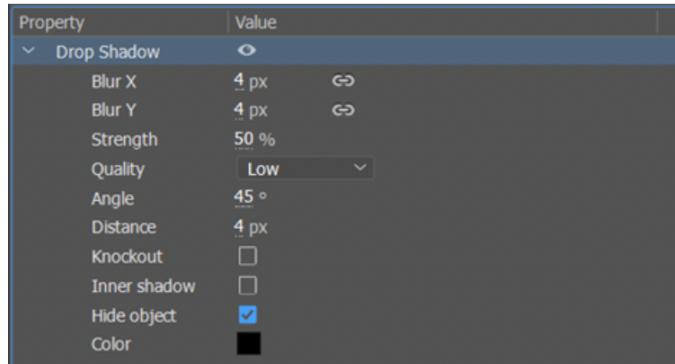
7. Klik Frame 1 layer “Bayangan”, pergi ke properties > filter kemudian Add Filter dan pilih drop Shadow.



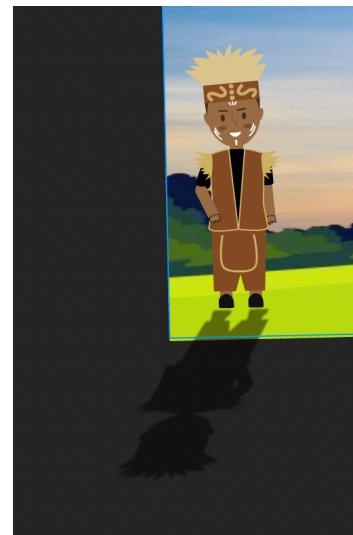
8. Klik frame 1 layer “Bayangan”, pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



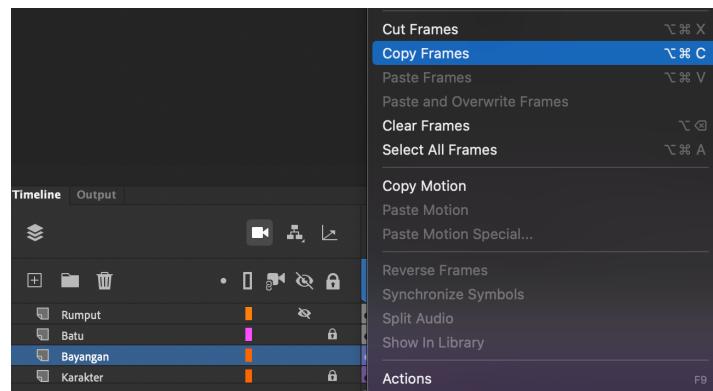
9. Pada filter Drop shadow, ubah Strength menjadi 50% dan Hide Object seperti gambar dibawah ini.



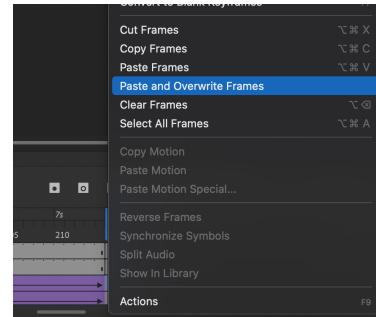
10. Hasil akan terlihat seperti ini.



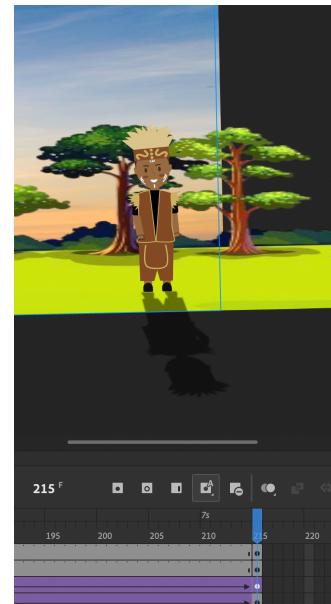
11. Klik kanan frame 1 layer “bayangan” pilih copy frame.



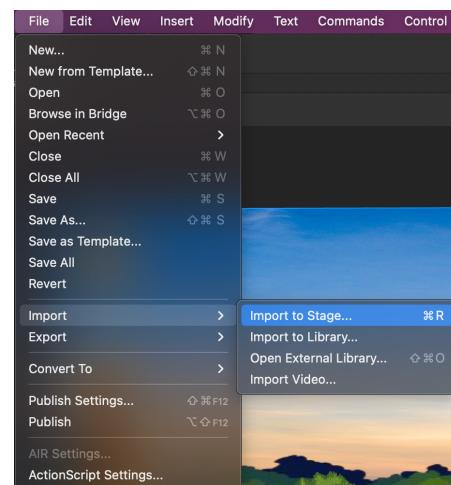
12. Klik frame 215 , bayangan , klik kanan pilih paste and Overwrite Frames.



13. Tetapkan bayangan berada di frame 215, sekarang geser object bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan karakter.

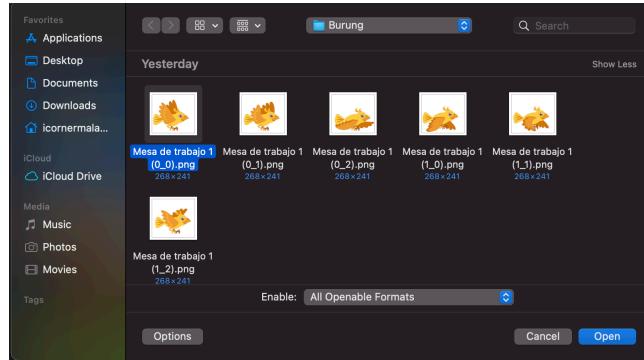


14. Sekarang kita masuk ke pembuatan frame by frame. Buat layer baru diatas layer jalan Bernama burung >kemudian pada frame 1 layer burung. Klik file, pilih import > import to stage untuk mengimport gambar bahan.

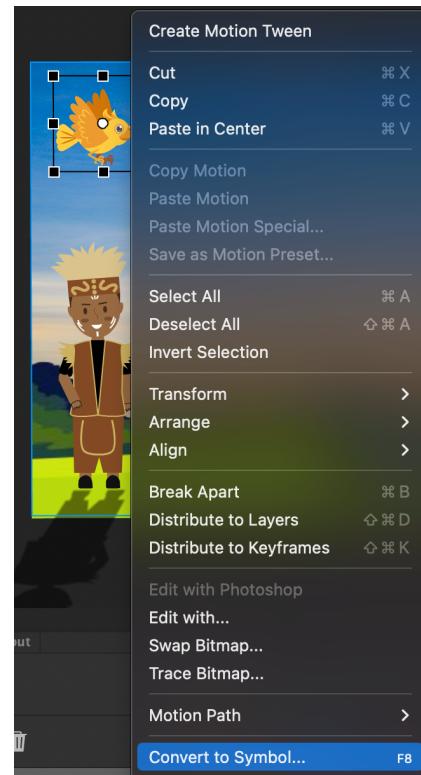




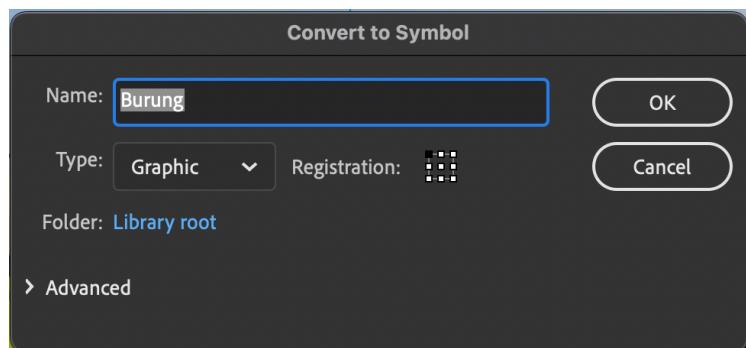
15. Pilih file gambar burung , lalu klik open. Sementara biarkan ukuran gambar.



16. Kemudian klik kanan gamabr tersebut , ilih convert to symbol.

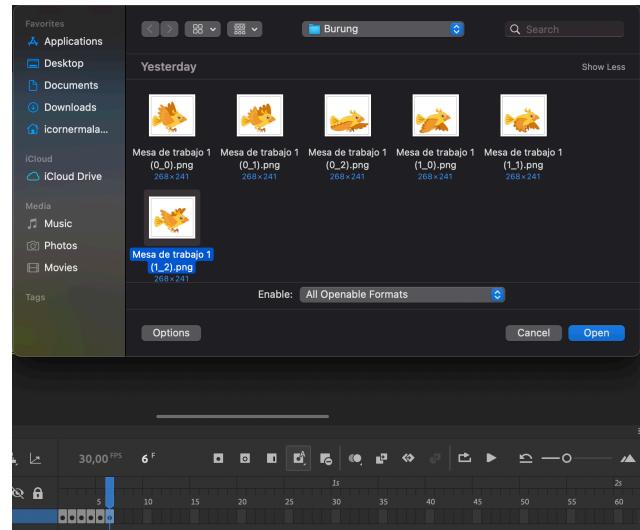


17. Isikan nama burung dan ubah type-nya menjadi graphic, kemudian klik OK.

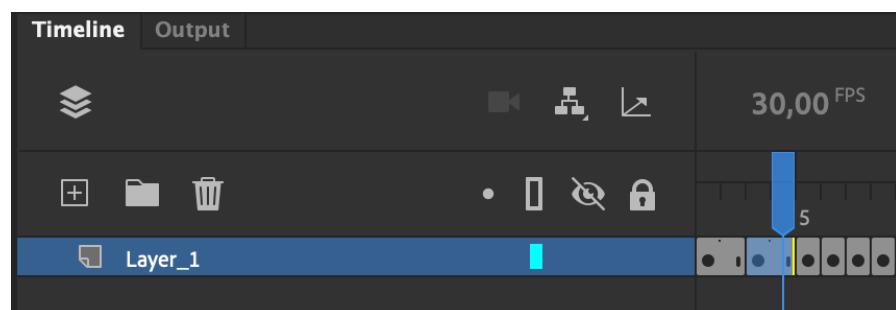




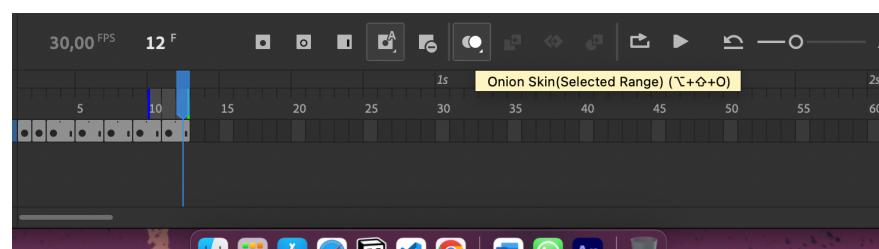
18. Double klik gambar burung tersebut , disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame burung >. Pastikan frame 2 sudah di klik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan import da pilh file gambar dengan nama ”.png”, lalu pilih open. Jika terdeteksi gambar berurutan tekan yes.



19. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dalam jarak 2 frame > lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 3 frame.

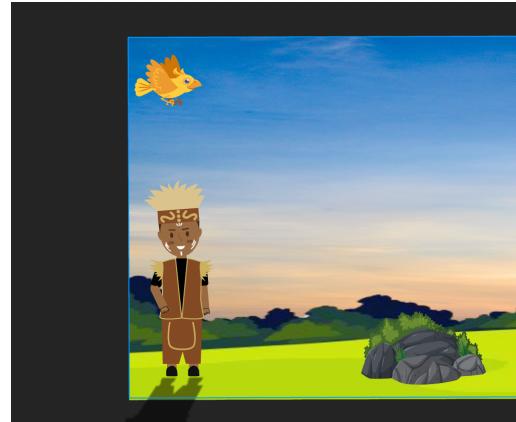


20. Aktifkan Onion Skin (command+shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan

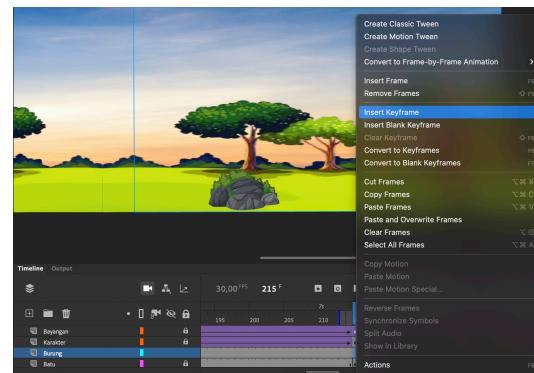




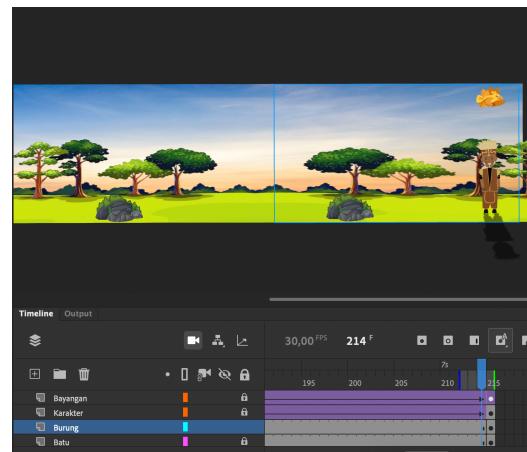
21. Kembali ke scene 1 , kecilkan ukuran object burung.



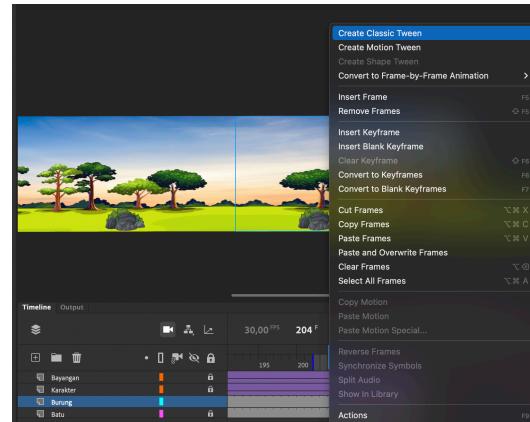
22. Kemudian pada frame 215, insert keyframe.



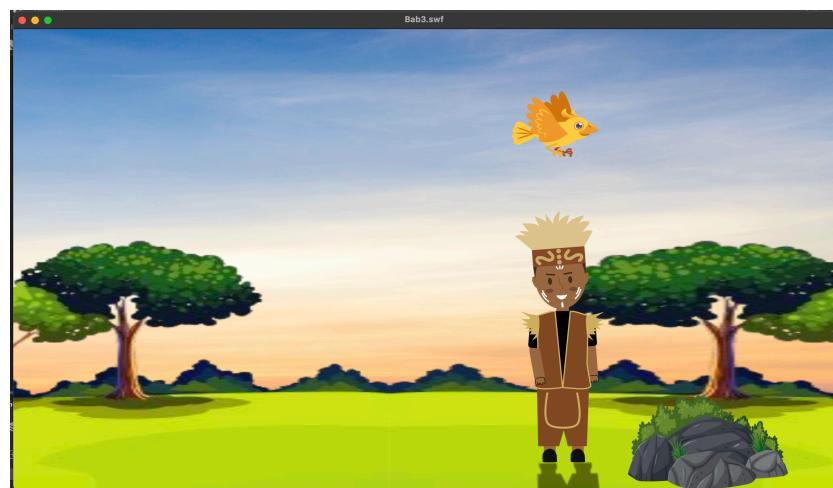
23. Geser object burung seperti dibawah ini pada frame 215.



24. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic tween.

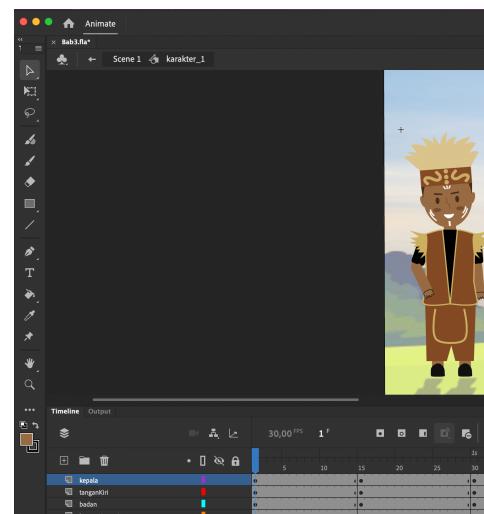


25. Tekan Ctrl+Enter untuk melihat hasil animasi.

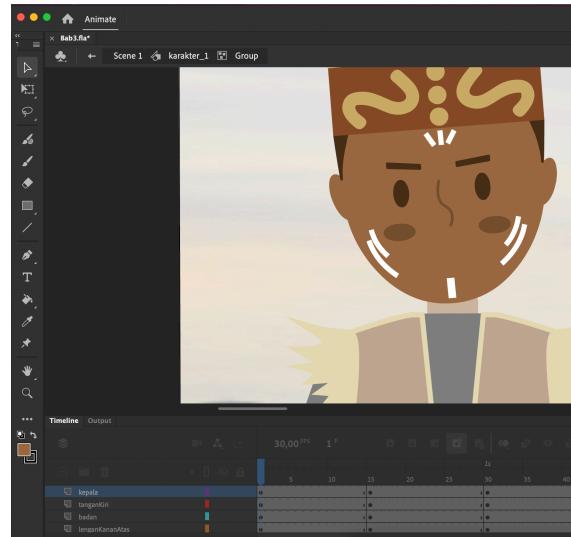


B. Langkah-langkah Lip Syncronation

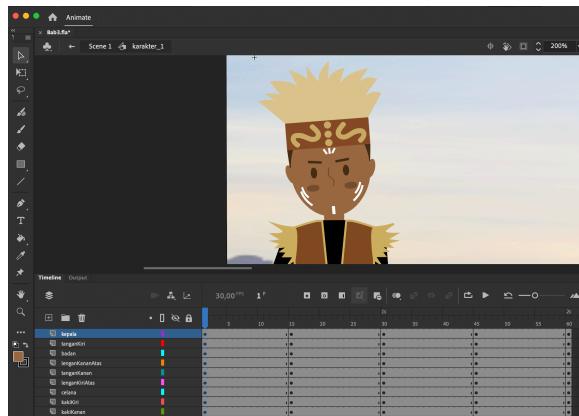
26. Pada layer character, double klik pada character untuk masuk ke scene character



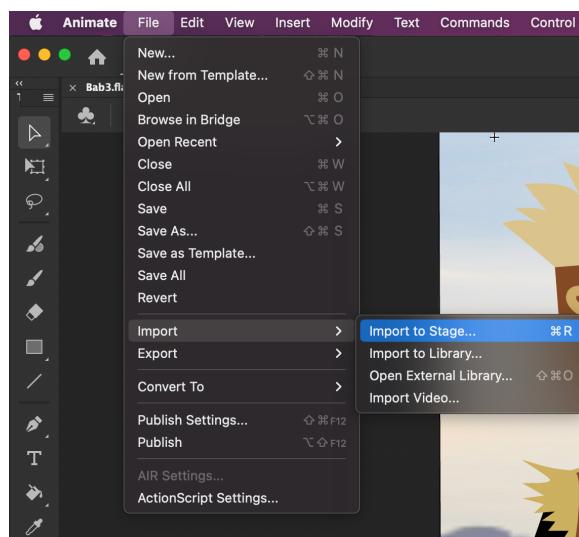
27. Double klik bagian mulut, untuk masuk ke sceen seperti dibawah ini dan gunakna Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



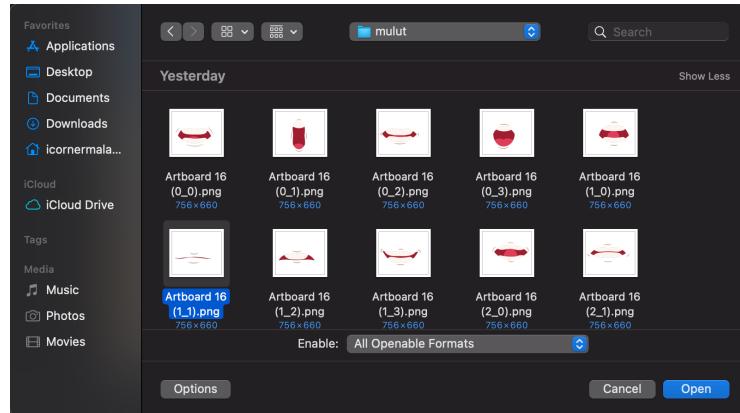
28. Kembali ke scene character.



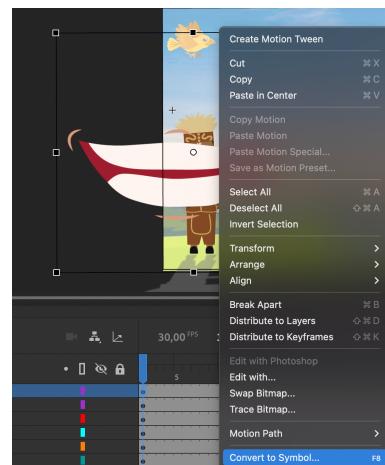
29. Buat layer baru Bernama mulut dan pada fram 1 layer mulut, pilih File > import > import to Stage.



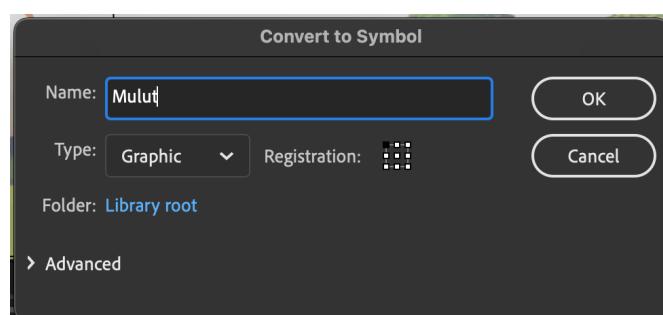
30. Cari folder file mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih open.



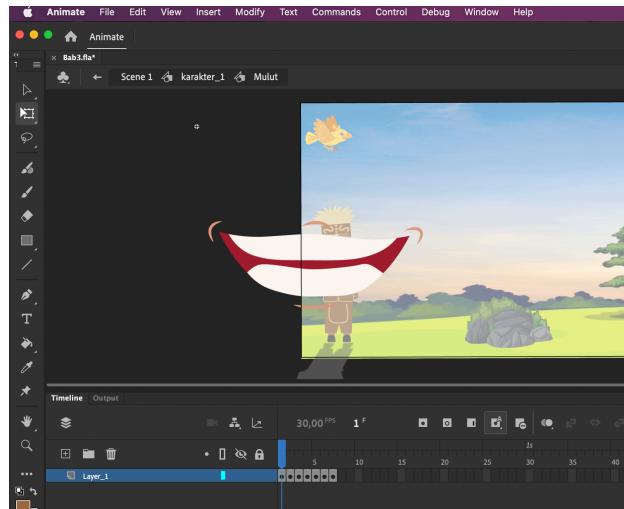
31. Sementara biarkan ukuran gambar besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut , pilih convert to symbol.



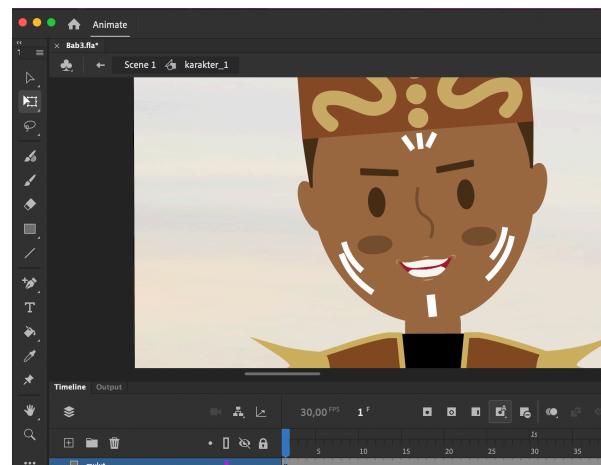
32. Beri nama mulut > type graphic.



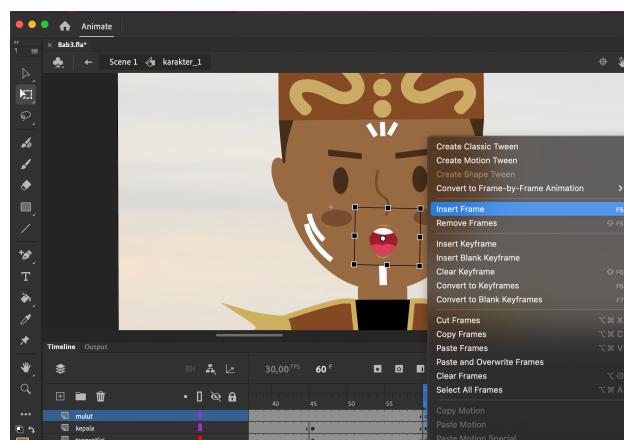
33. Klik frame 2 layer 'mulut' dan klik knan > inser blank keyframe. Kemudian pilih file cari folder file mulut , buka dan pilih gambar, jika sudah pilih open. Ulangi langkah tersebut.



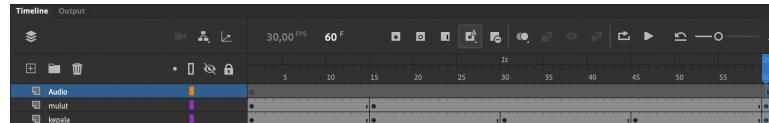
34. Kembali ke scene character, kemuidain perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



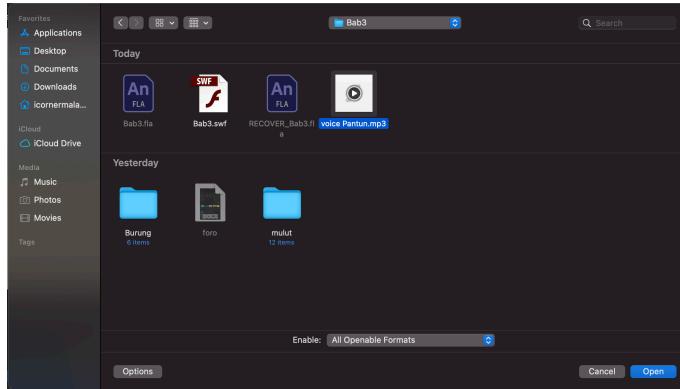
35. Kemudian ke scene ‘character’. Pada frame 30 layer mulut insert keyframe.



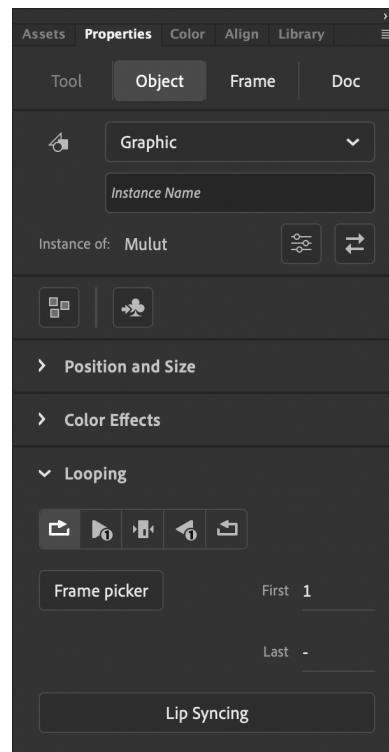
36. Buat layer baru diatas layer mulut, beri nama audio.



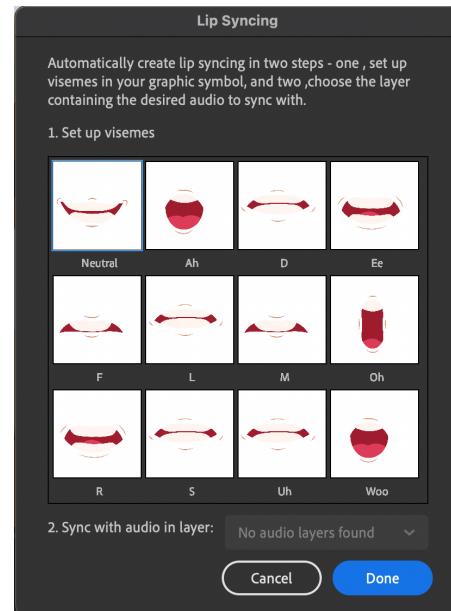
37. Lakukan import dan cari file audio Bernama ‘voice.mp3’.



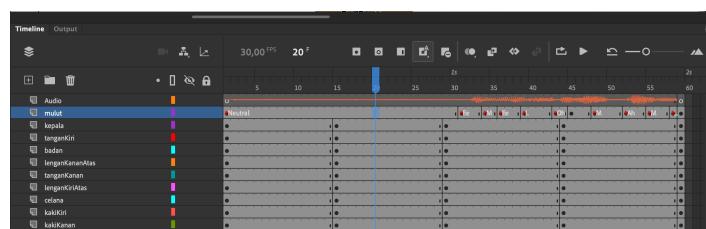
38. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing.
Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut otomatis muncul.



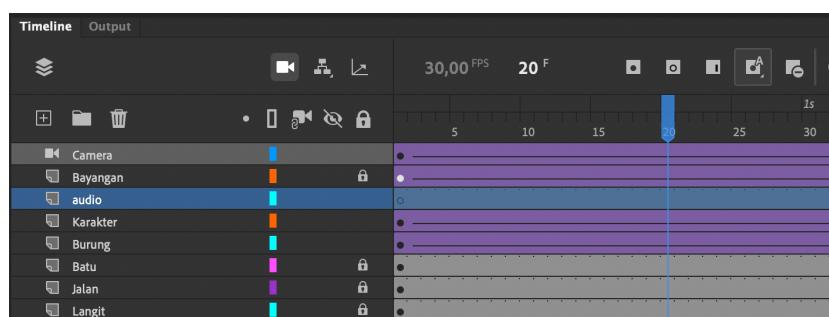
39. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada sync with audio pilih layer ‘audio’ yang sudah di import file audio sebelumnya. Klik done , maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



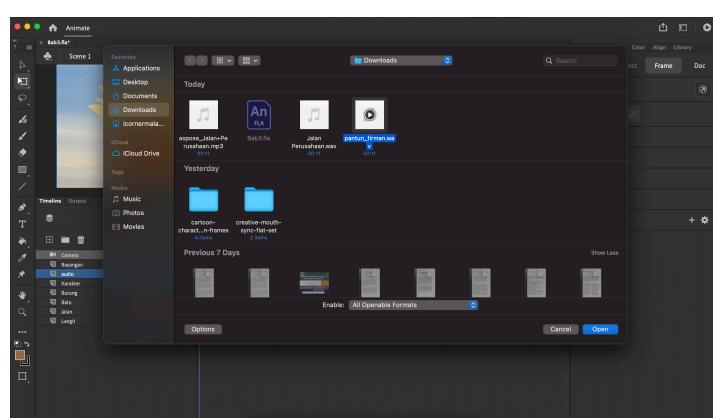
40. Setelah dilakukan lip Syncronation hasilnya akan seperti ini.



41. Kembali ke scene 1 dan buat layer baru Bernama audio.

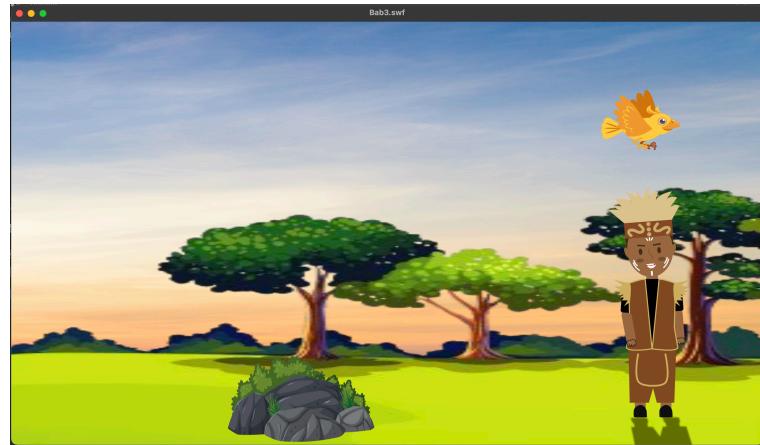


42. Lakukan import dan cari fioe Bernama ‘voice.mp3’, jika sudah open.





43. Tekan command + enter untuk melihat hasil animasi.



C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/FirmanFrezyPradana/2118112_PRAK_ANIGAME.git