



## TUGAS PERTEMUAN: 3

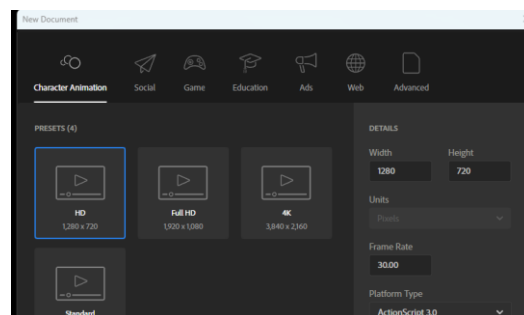
### LIP SYCRONATION

NIM	:	2118065
Nama	:	Alga Candra Kusuma
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Pengantin Banjar Baamur Galung Pancaran Matahari (Kalimantan Selatan)
Referensi	:	Contoh : <a href="http://borneochannel.com">Penjelasan dan Gambar Pakaian Adat Kalimantan Selatan anak-anak &amp; Dewasa (borneochannel.com)</a>

### 3.1 Tugas 1 : Membuat animasi karakter menggunakan baju adat

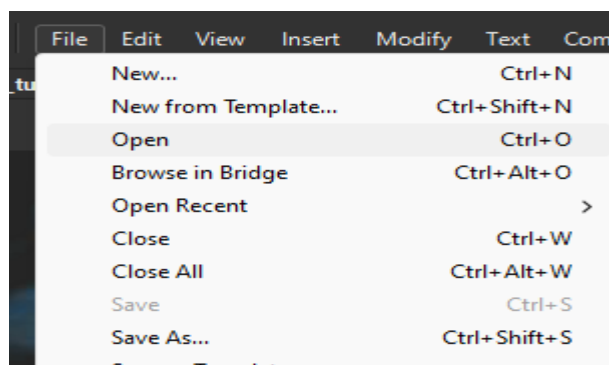
#### A. Membuat Animasi

1. Membuka aplikasi adobe animate dan pilih new HD.



Gambar 3.1 Membuka new file

2. Memilih opsi open untuk membuka projek sebelumnya



Gambar 3.2 Memilih open file

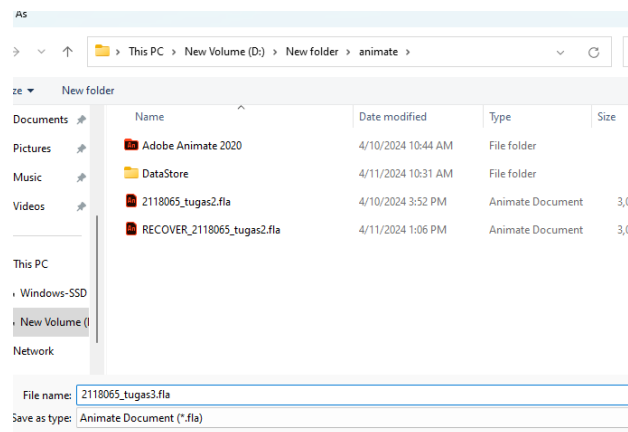


3. Tampilan proyek ke 2 setelah kita open file



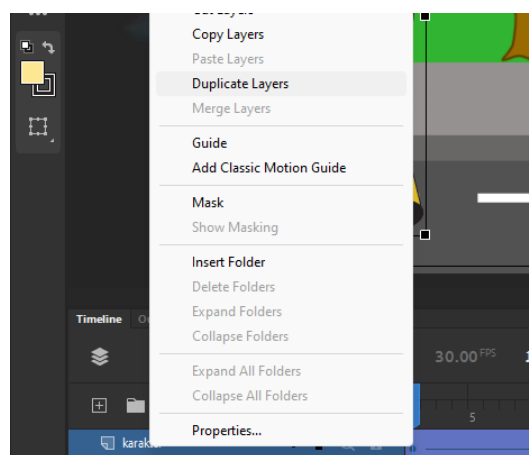
Gambar 3.3 Open file proyek 2

4. Sebelumnya proyek di save dengan nama yang baru sebagai proyek 3



Gambar 3.4 Save sebagai proyek baru

5. Membuat bayangan pada karakter proyek sebelumnya dgn cara duplikasi layer karakter



Gambar 3.5 Duplicate layer

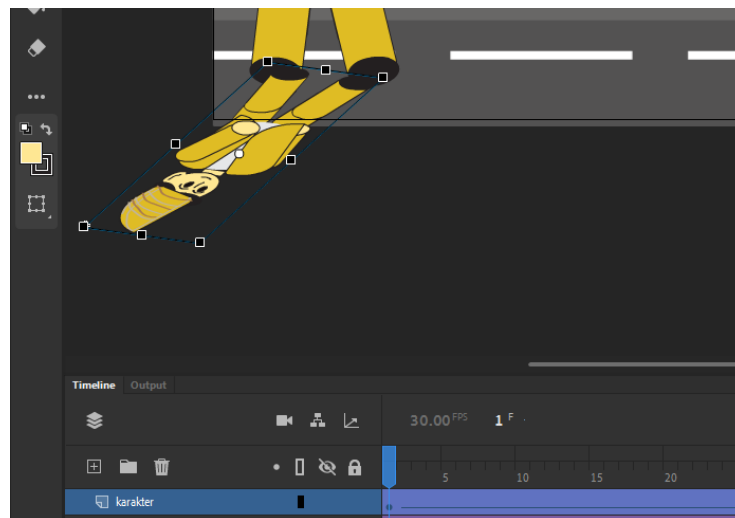


6. Rename layer dengan nama bayangan



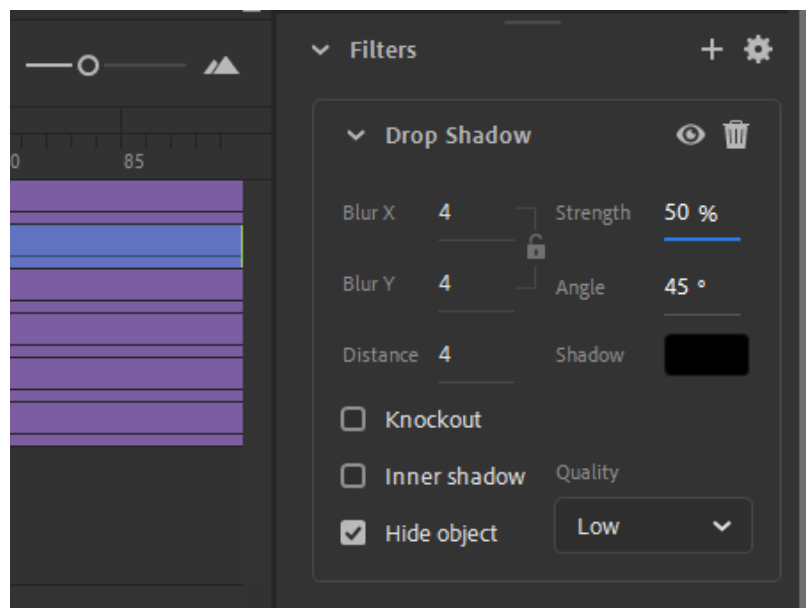
Gambar 3.6 layer bayangan

7. Atur posisi objek bayangan seperti pada gambar



Gambar 3.7 mengubah posisi bayangan

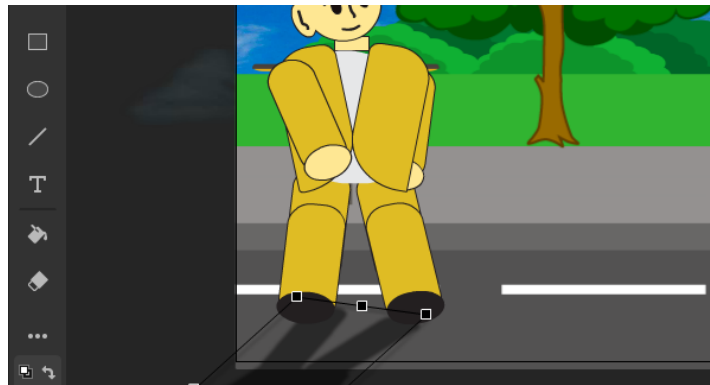
8. Menambahkan filter drop shadow dan centang hide object



Gambar 3.8 Menambahkan filter drop shadow

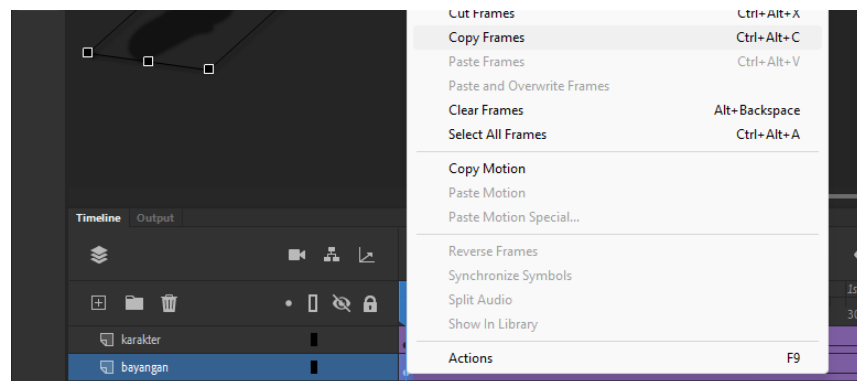


9. Hasil penggunaan filter drop shadow pada layer bayangan



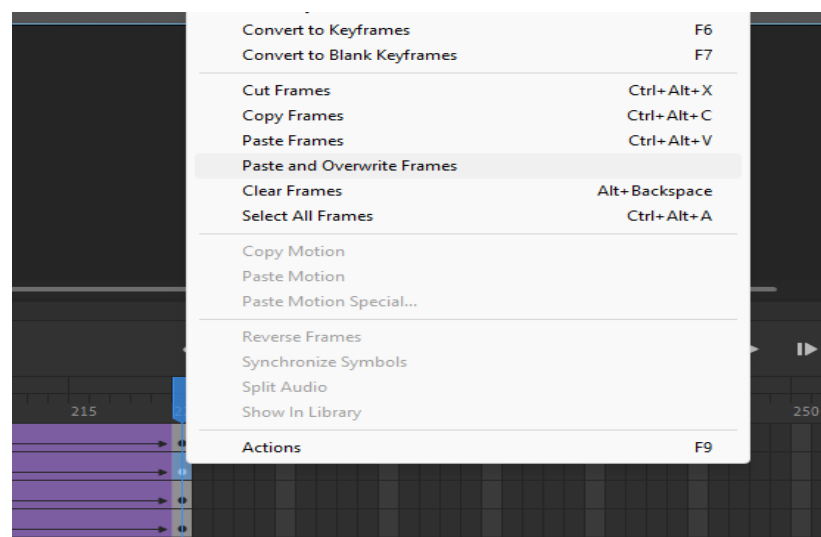
Gambar 3.9 Hasil drop shadow

10. Sebelum dijalankan Copy frame 1 layer bayangan



Gambar 3.10 Copy frame bayangan

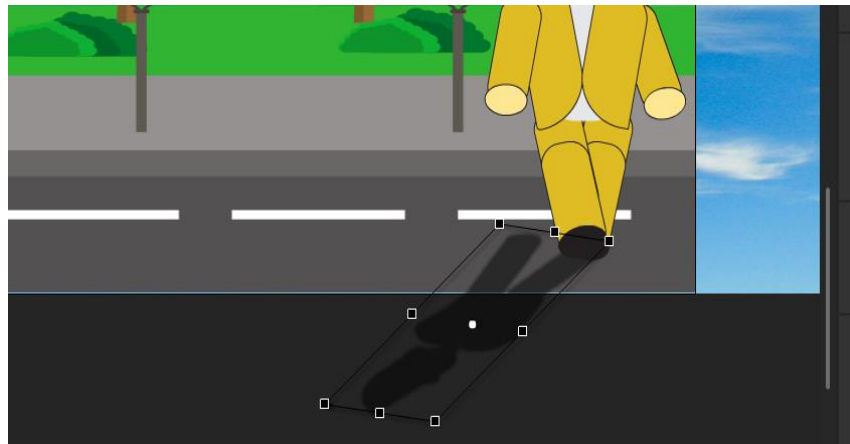
11. Paste dan overwrite frames yang sudah dipilih ke frame terakhir



Gambar 3.11 Paste frame

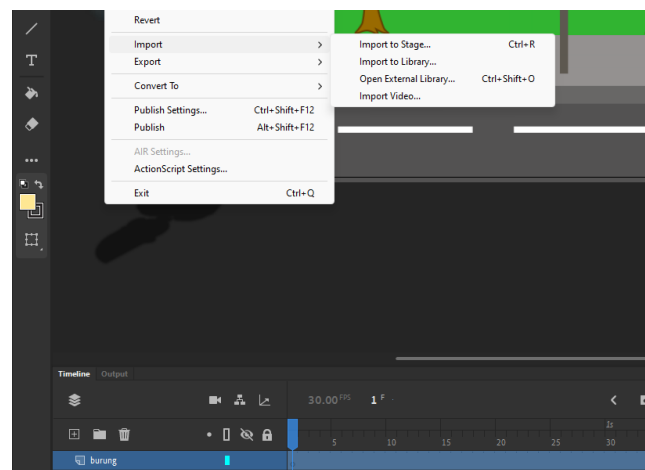


12. Mengubah posisi bayangan pada frame akhir bergeser sesuai karakter



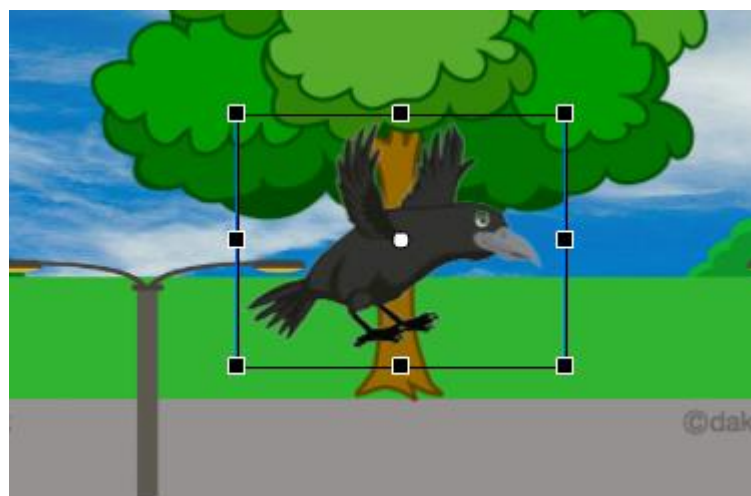
Gambar 3.12 Menggeser objek bayangan

13. Buat layer burung lalu import to stage gambar burung yang diinginkan



Gambar 3.13 Membuat layer burung

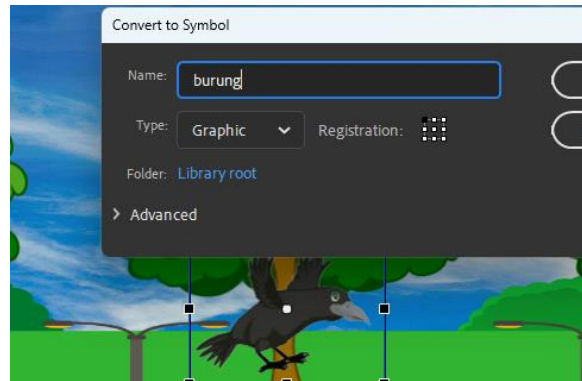
14. Tampilan gambar burung gagak yang diimport



Gambar 3.14 Mengimport gambar burung gagak

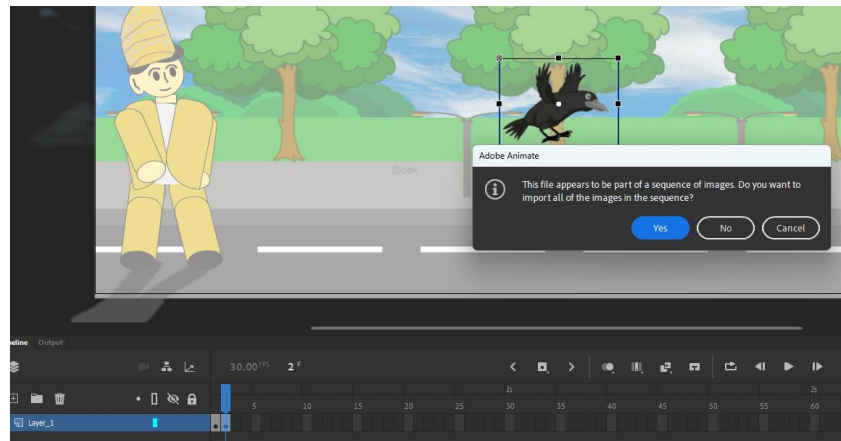


15. Ubah gambar burung ke dalam symbol dan beri nama burung



Gambar 3.15 Convert to symbol layer burung

16. Click Frame 2 dan tambahkan keyframe untuk import gambar frame burung lain dan pilih yes untuk add sequence



Gambar 3.16 Menambahkan sequence burung

17. Beri jarak sebanyak 2 frame setiap keyframennya, lalu Kembali scene 1 ke frame 215 layer burung, pindahkan objek burung, tambah keyframe dan klasik tween



Gambar 3.17 Menganimasikan objek burung



18. Selanjutnya menambahkan sequence mulut dengan cara menghapus mulut sebelumnya dan menambah mulut sequence yang baru pada symbol karakter, lalu ubah mulut ke symbol dan klik 2 kali, masukkan sequence dan Kembali ke karakter untuk menambahkan klasik tween agar Gerakan halus dengan ukuran yang pas



Gambar 3.18 Menerapkan sequence mulut

19. Menambahkan Ipsync audio pada properties sesuai dengan animasi mulut yang kita punya dan kosakatanya sesuai dengan audio



Gambar 3.19 Menerapkan lipsync

20. Tambahkan audio pantun 4 larik kedalam new layer Bernama audio, sehingga hasilnya seperti gambar dibawah



Gambar 3.20 Menambahkan audio