



TUGAS PERTEMUAN: 3

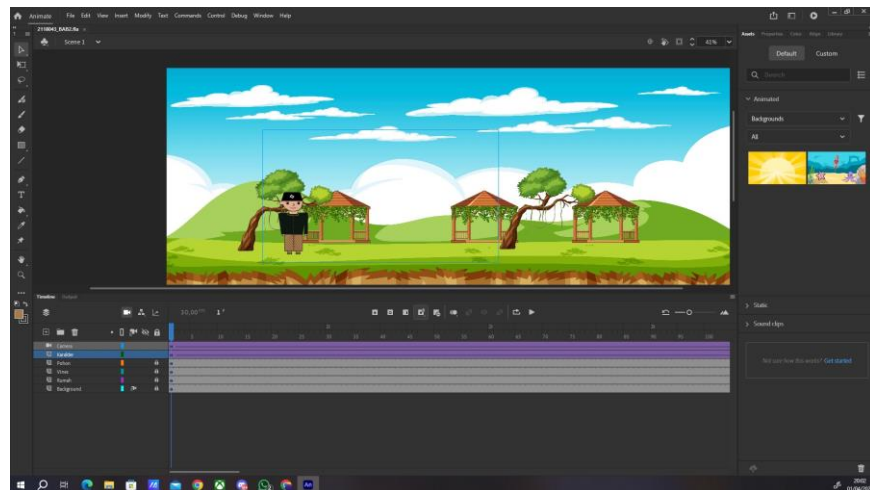
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118043
Nama	:	Kurniawan Yoga Pratama
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Difa Fisabillilah (2118052)
Baju Adat	:	Baju adat beskap (Jawa Tengah)
Referensi	:	Contoh : https://drive.google.com/drive/folders/1L4IyvZGolbYqWsZMIKNs3FkFPagMdlBU?usp=sharing

1.1 Tugas 2 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

A. Membuka file bab 2.

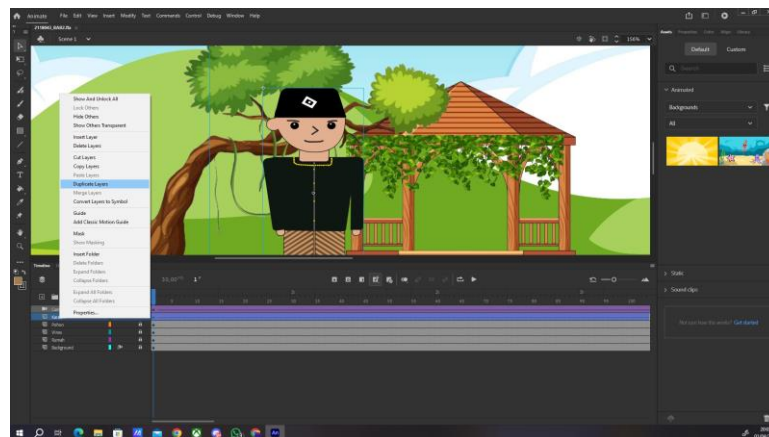
1. Pertama buka aplikasi adobe Animate lalu open file bab 2 yang sudah kita buat minggu lalu



Gambar 1.1 Tampilan Buka File Bab2



2. Berikutnya duplikat layer karakter dengan klik kanan pada layer karakter lalu duplikate layer, maka layer akan terduplikat



Gambar 1.2 Tampilan Menduplikat Layer

3. Lalu ubah nama layer yang terduplikat menjadi bayangan



Gambar 1.3 Tampilan New Layer

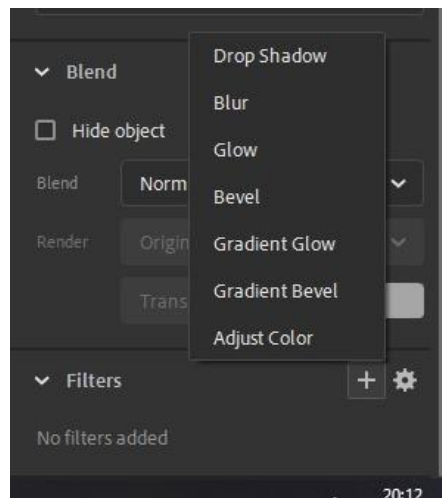
4. Selanjutnya putar balik karakter pada layer bayangan menjadi seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.4 Tampilan Membuat Bayangan

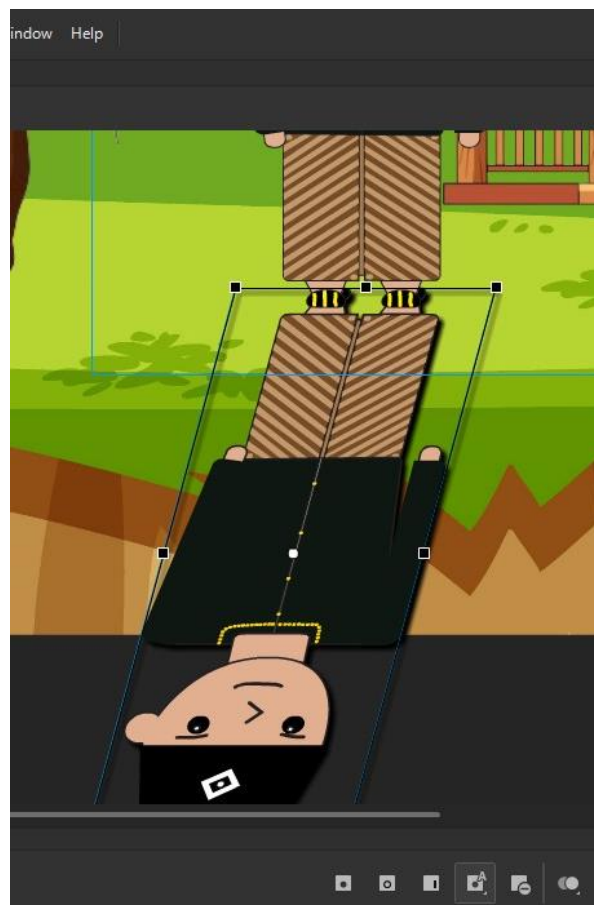


5. Berikutnya klik karakter dilayer bayangan, lalu ke properties-filter-add filter-lalu pilih drop shadow.



Gambar 1.5 Tampilan Membuat Drop Shadow

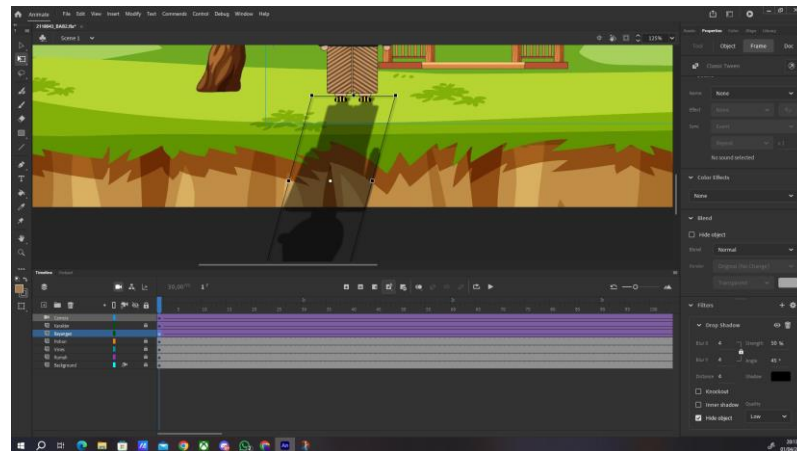
6. Maka tampilannya akan seperti ini.



Gambar 1.6 Tampilan Drop Shadow

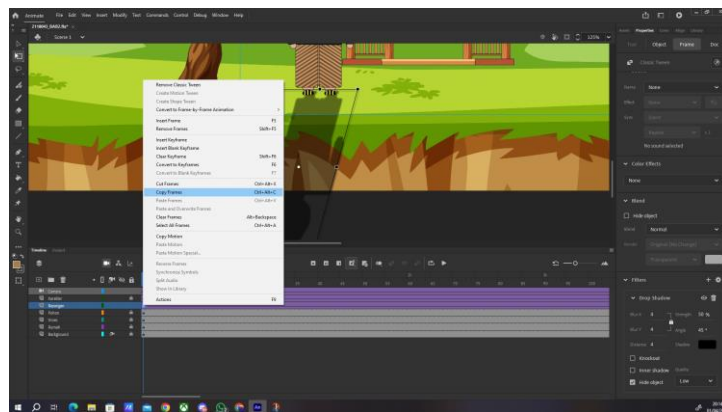


7. Masi di properties lalu pilih strength pada drop shadow udah yang awalnya 100 menjadi 50 maka karakter akan menjadi bayangan.



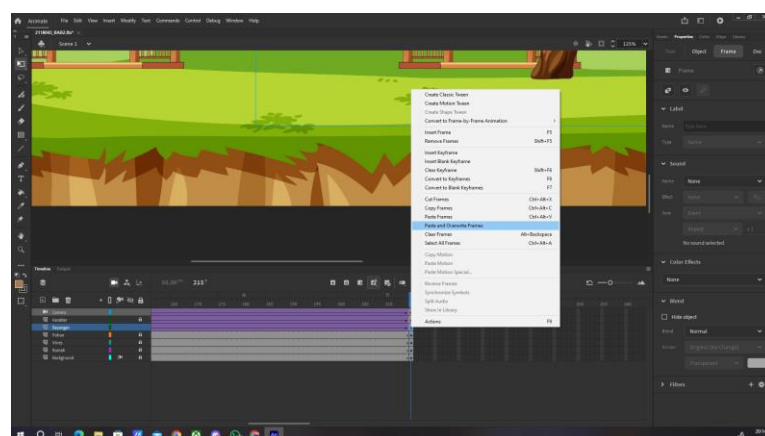
Gambar 1.7 Tampilan Ubah Menjadi Bayangan

8. Berikutnya klik frame 1 di layer bayangan klik kanan lalu copy frames



Gambar 1.8 Tampilan Copy Frames

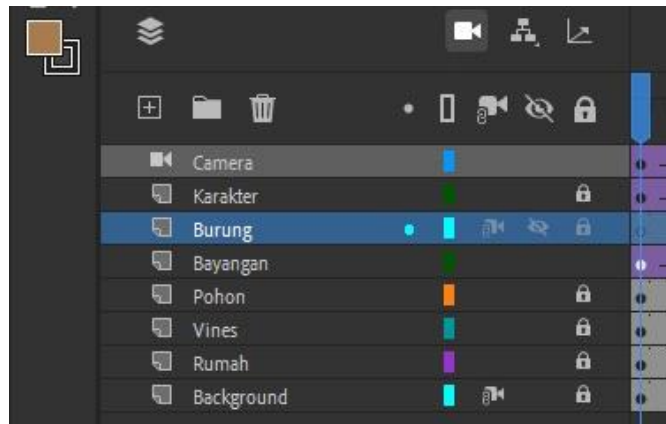
9. Lalu pergi ke frame 215 di layer bayangan klik kanan lalu paste seperti pada gambar ini



Gambar 1.9 Tampilan Paste Bayangan

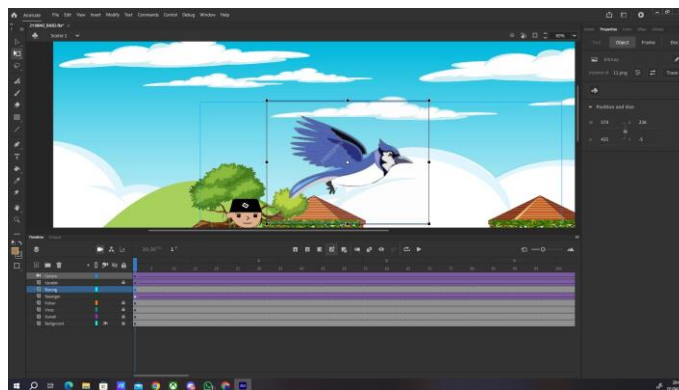


10. Buat layer baru saya memakai hewan burung maka layer saya namai menjadi burung.



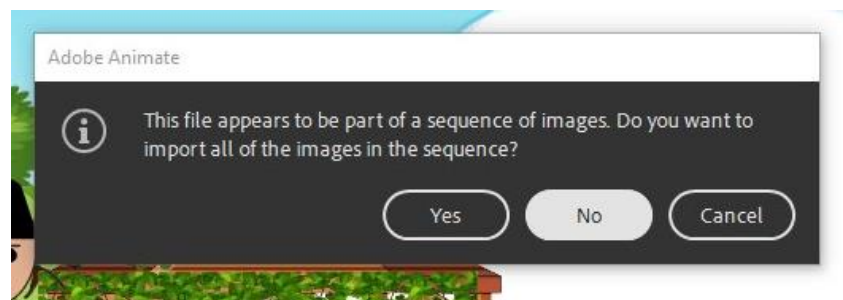
Gambar 1.10 Tampilan New Layer Burung

11. Lalu import gambar burung caranya sama seperti sebelum sebelumnya. Maka burung akan terlihat seperti pada gambar



Gambar 1.11 Tampilan mengimport asset

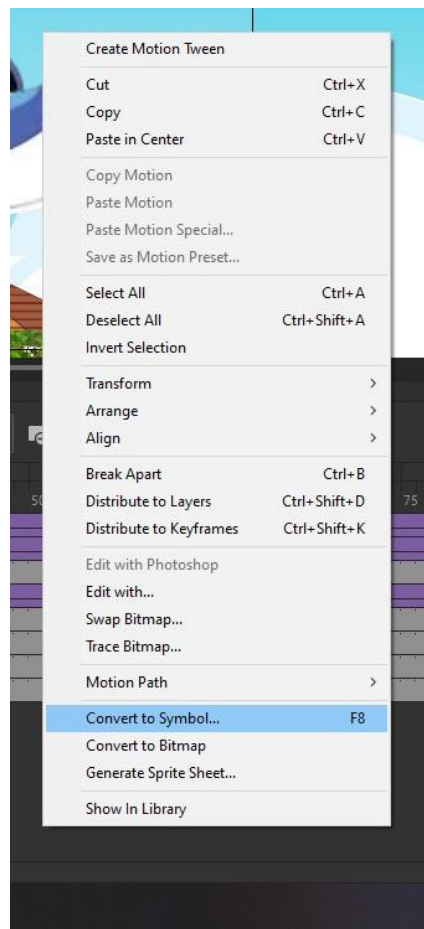
12. Jika muncul notifikasi gambar sebagai sequence klik yang no karena akan dilakukan nanti.



Gambar 1.12 Tampilan Window Sequence

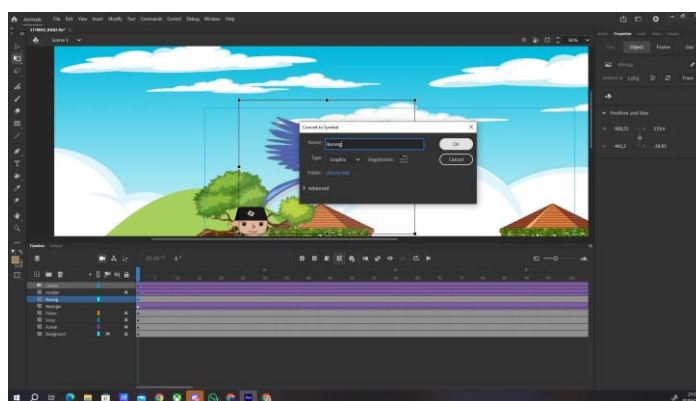


13. Berikutnya kita buat asset yang kita import tadi menjadi symbol dengan mengeklik asset klik kanan lalu convert to symbol.



Gambar 1.13 Tampilan Conert To Symbol

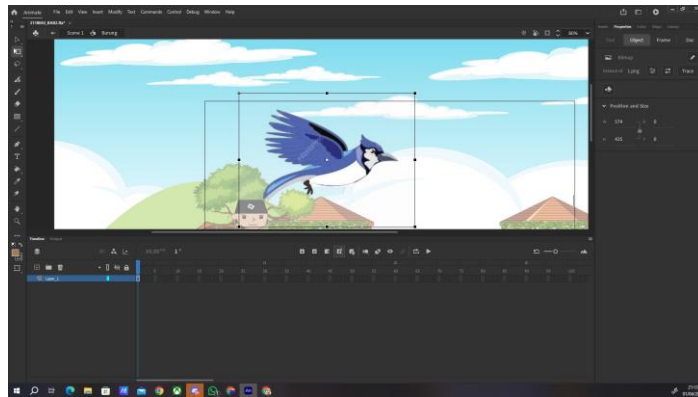
14. Lalu beri nama symbol dengan nama Burung atau apapun anda suka.



Gambar 1.14 Tampilan Convert To Symbol

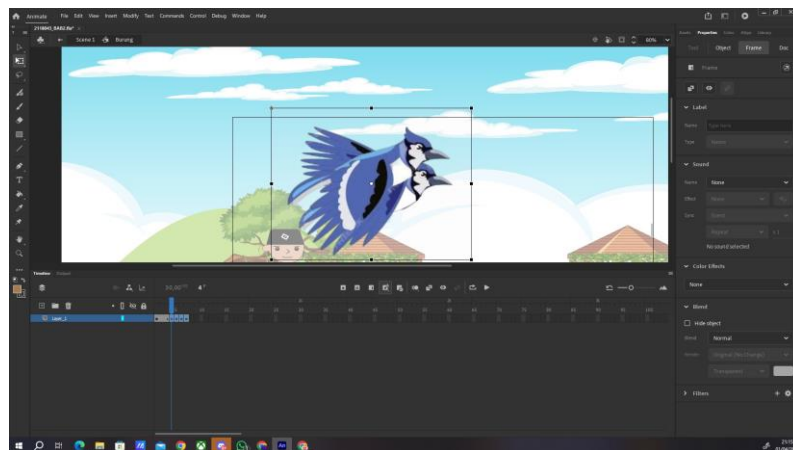


15. Lalu klik 2x pada burung untuk masuk ke scene burung.



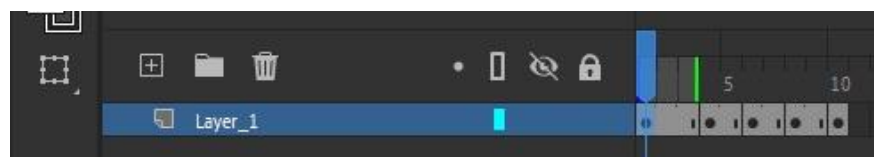
Gambar 1.15 Tampilan Masuk Ke Scene Burung

16. Lalu kita pergi ke frame 2 untuk mengimport sisa gambar burung. Jika saat mengimport gambar terdeteksi sebagai sequence maka klik yes.



Gambar 1.16 Tampilan Mengimport Sisa Asset

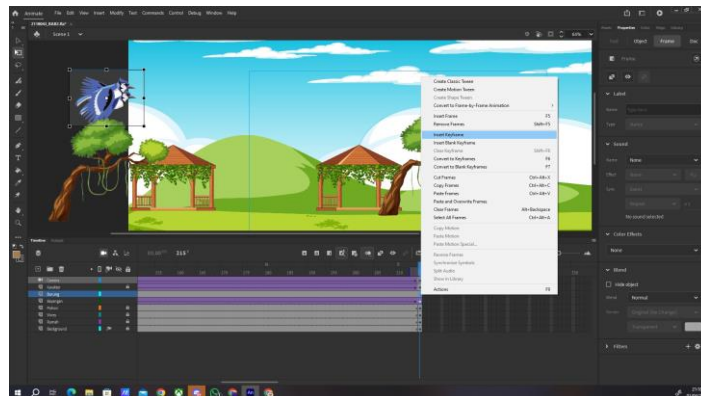
17. Selanjutnya beri masing masing gambar 2 frame seperti yang terlihat pada gambar.



Gambar 1.17 Tampilan Memberi Jarak Pada Frame

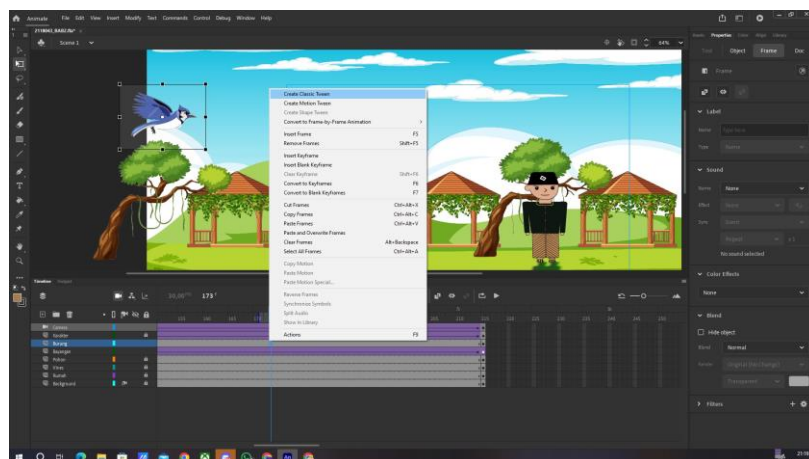


18. Berikutnya kembali ke scene 1 lalu pergi ke frame 215 di layer burung lalu klik kanan insert keyframe di frame tersebut.



Gambar 1.18 Tampilan Insert Keyframe

19. Untuk mengerakkannya klik di antara frame 1-215 lalu klik kanan lalu klik create classic tween,



Gambar 1.19 Tampilan Classic Tween

B. Lip Synchron

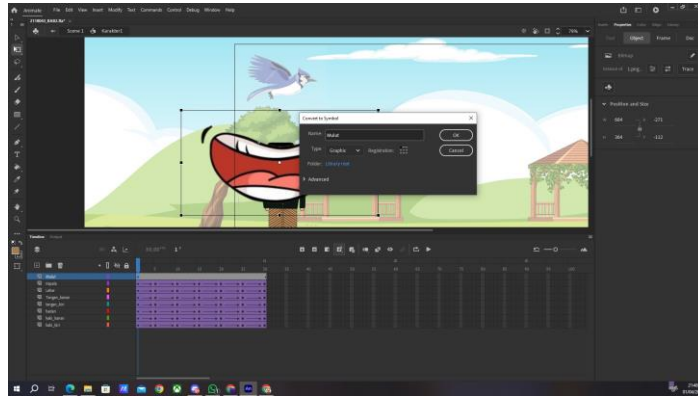
20. Berikutnya buat layer baru dengan nama mulut di scene karakter1



Gambar 1.20 Tampilan New Layer Mulut

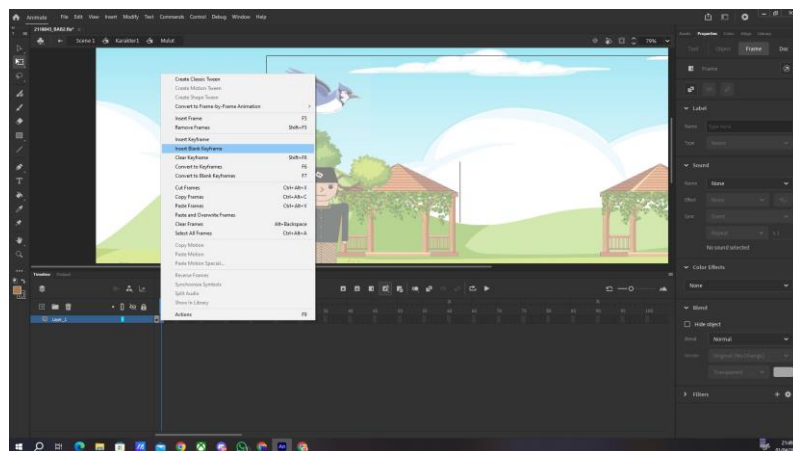


21. Berikutnya import asset mulut yang kita mau gunakan seharusnya bisa menghapus bagian mulut tapi milik saya, saya timpa dengan asset mulut.lalu convert menjadi symbol, sama seperti tadi jika terdeteksi sebagai sequence klik no.



Gambar 1.21 Tampilan rubah ke symbol

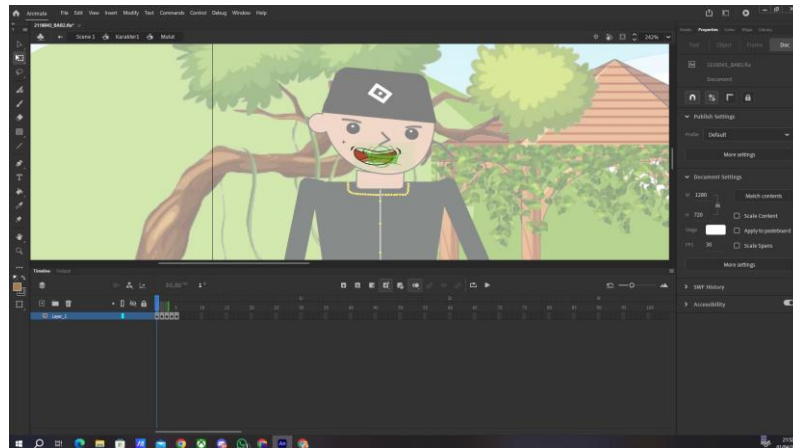
22. Lalu klik 2x pada mulut untuk masuk ke scene mulut lalu klik pada frame 2 untuk import sisa asset, jika terdeteksi sebagai sequence klik yes.



Gambar 1.22 Tampilan Import Sisa Asset Mulut.

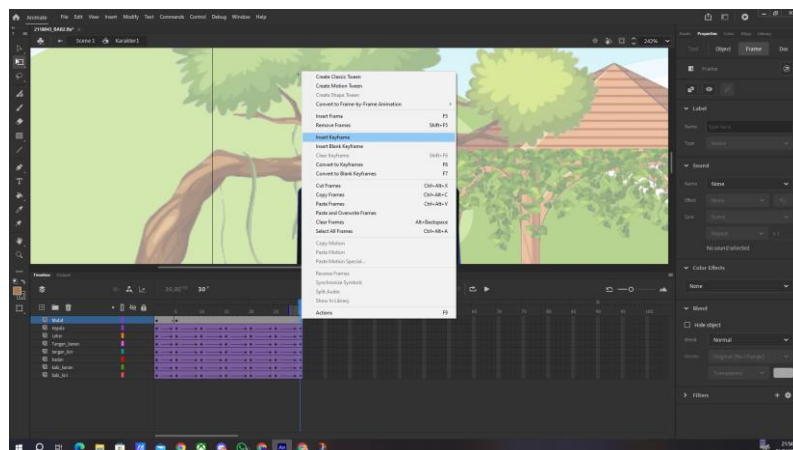


23. Maka hasilnya akan terlihat seperti pada gambar ini.



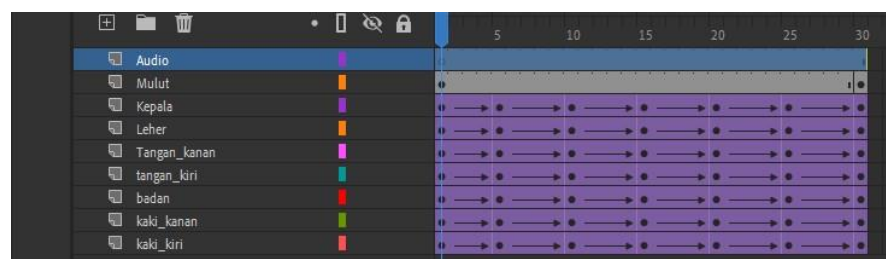
Gambar 1.23 Tampilan import asset mulut

24. Kembali ke scene karakter lalu pergi ke frame 30 di layer mulut lalu insert keyframe.



Gambar 1.24 Tampilan insert keyframe

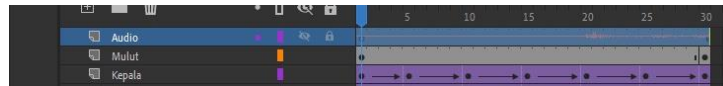
24. Lalu buat layer baru dengan nama layer audio untuk memasukkan suara pantun kita.



Gambar 1.25 Tampilan New Layer Audio

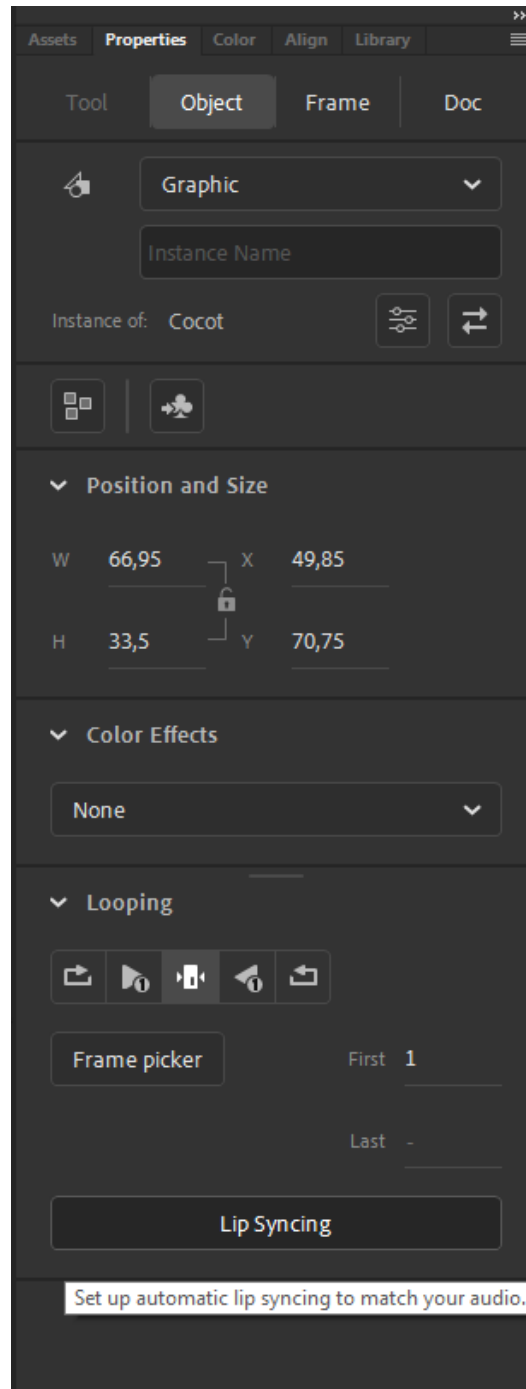


25. Berikutnya kita import audio pantun yang kita buat pada layer audio.



Gambar 1.25 Tampilan import audio

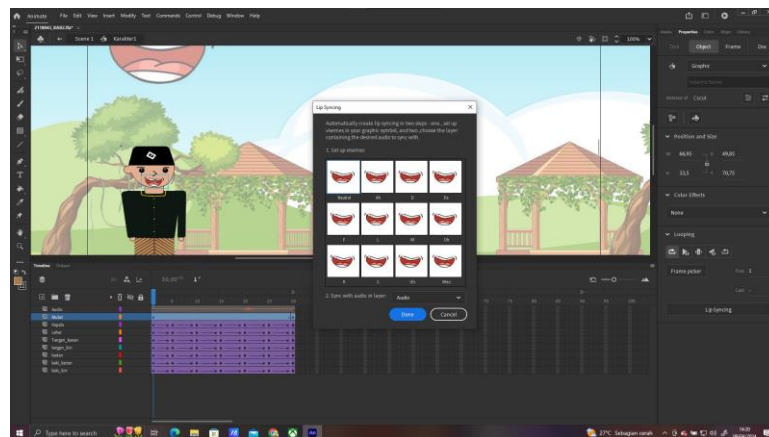
26. Lalu klik mulut ke properties lalu klik lipsync.



Gambar 1.26 Tampilan Properties

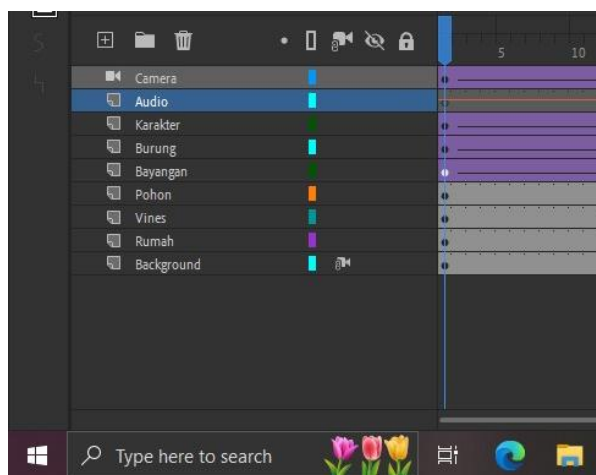


27. Maka akan muncul window seperti ini klik saja ok singkron kan antara mulut dengan audio.



Gambar 1.27 Tampilan LipSyncing

28. Kembali ke scene 1 lalu buat layer baru dengan mana audio lalu import to stage audio yang kita taruh di library tadi.



Gambar 1.28. Tampilan New Layer

A. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Yktama17/2118043_PRAK_ANIGAME