



TUGAS PERTEMUAN: 3

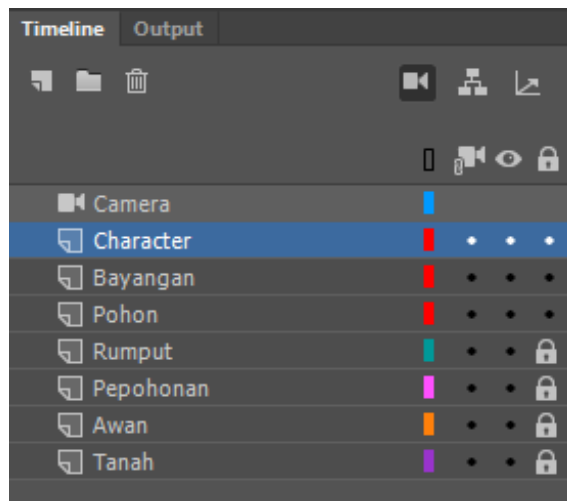
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	1918082
Nama	:	Dimas Fariski Setyawan Putra
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118114)
Baju Adat	:	Baju Buang Kuureng (Kalimantan Barat-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wpcontent/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-AdatKalimantan-Barat-4-yuksinau.jpg

1.1 Tugas 3 : Frame by Frame dan Lip Sycronation

A. Membuat Frame By Frame dan Lip Synchronization

1. Pada Frame 1, Klik kanan layer *character* dan pilih *duplicate layers*, dan posisikan layer berada dibawah



Gambar 3.1 Menggandakan Layer Karakter

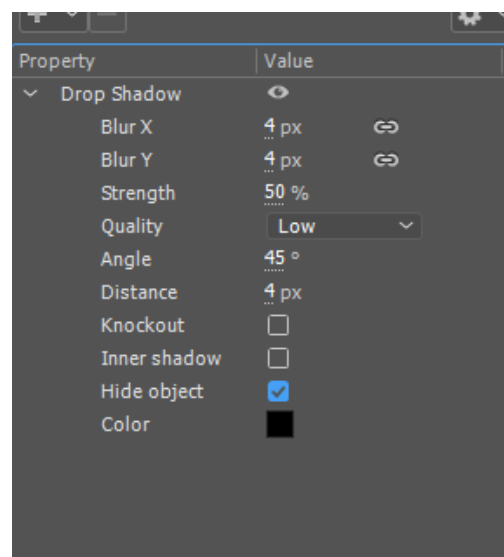


2. Klik Frame 1 Layer Bayangan, dan ubah karakter seperti ini.



Gambar 3.2 Bayangan Berada Di Bawah Karakter

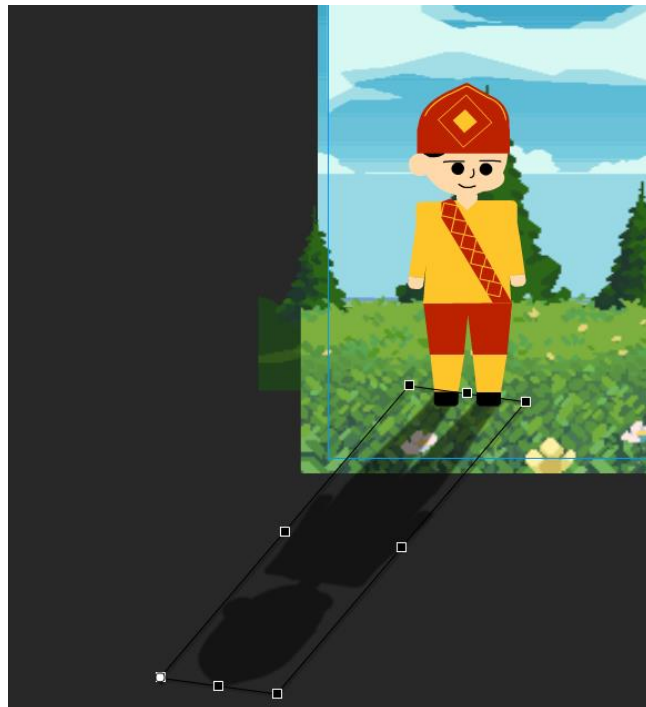
3. Klik Frame 1 Layer Bayangan, dan Add Filter Drop Shadow, dan gunakan konfigurasi seperti



Gambar 3.3 Mengubah Menjadi Bayangan

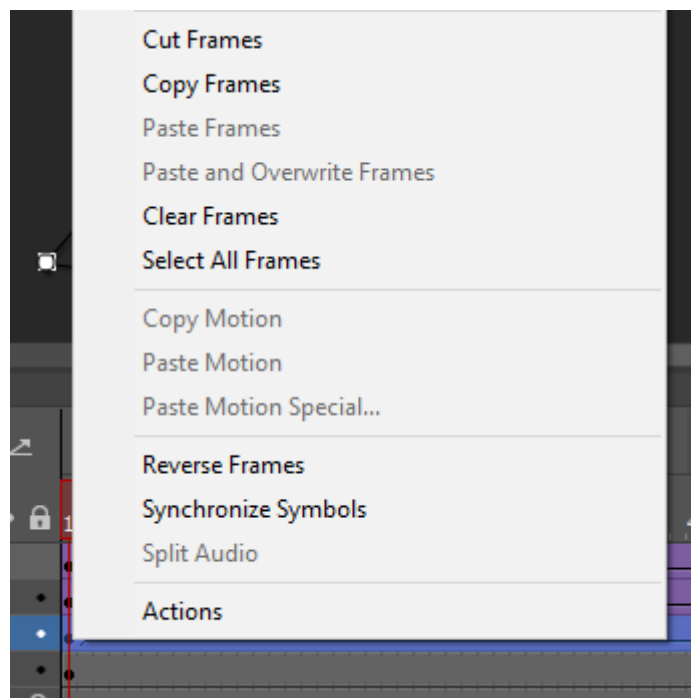


4. Hasilnya akan terlihat seperti berikut



Gambar 3.4 Hasil Dari Pengubahan Bayangan

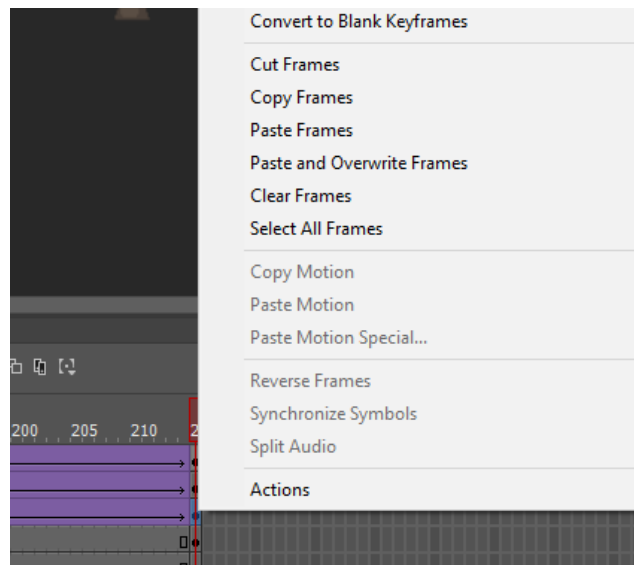
5. Klik kanan frame 1 layer Bayangan, dan pilih Copy Frame



Gambar 3.5 Melakukan Copy Pada Frame

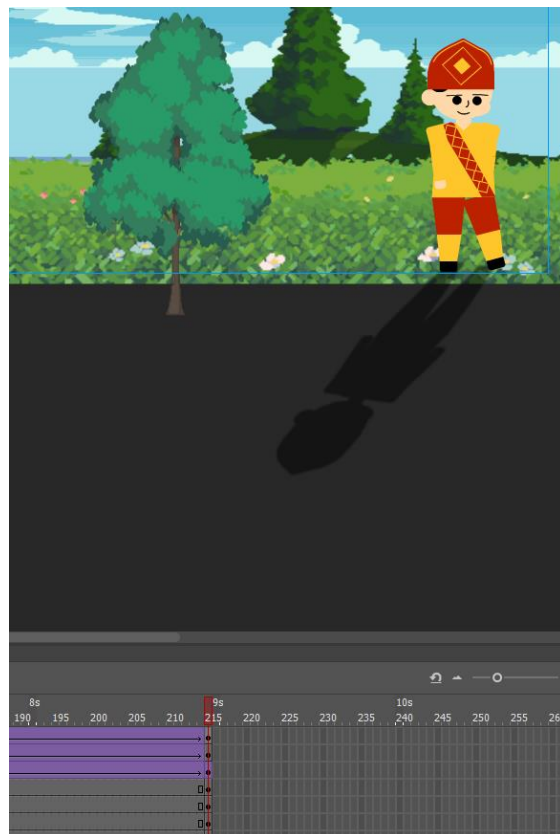


6. Pada Frame 215 Layer Bayangan, Klik kanan dan pilih Paste and Overwrite Frames



Gambar 3.6 Melakukan Paste Pada Frame

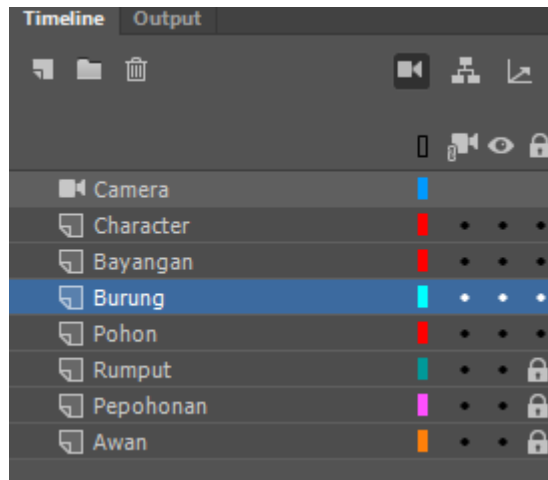
7. Geser Objek Bayangan sejajar dengan karakter



Gambar 3.7 Menggerakan Objek Bayangan Ke Frame 215

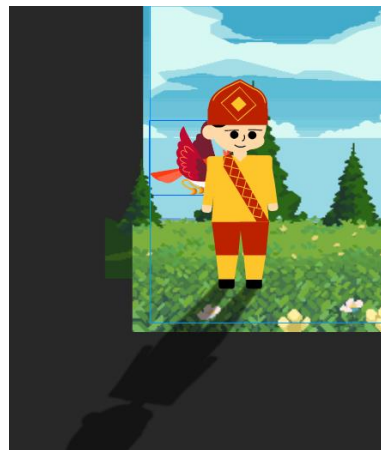


8. Buat layer baru bernama Burung.



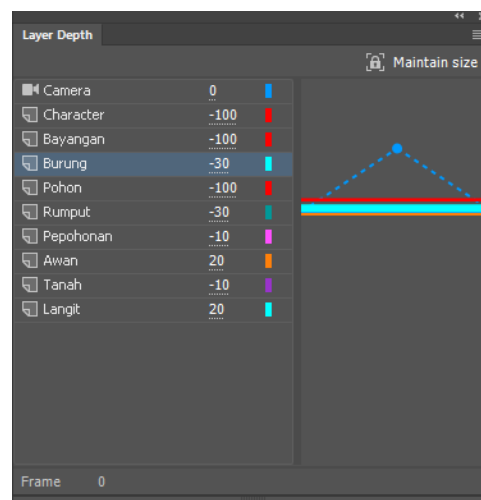
Gambar 3.8 Menambah Layer Burung

9. Import gambar dan pilih bird1.png lalu klik open



Gambar 3.9 Memasukkan Burung Pada Scene

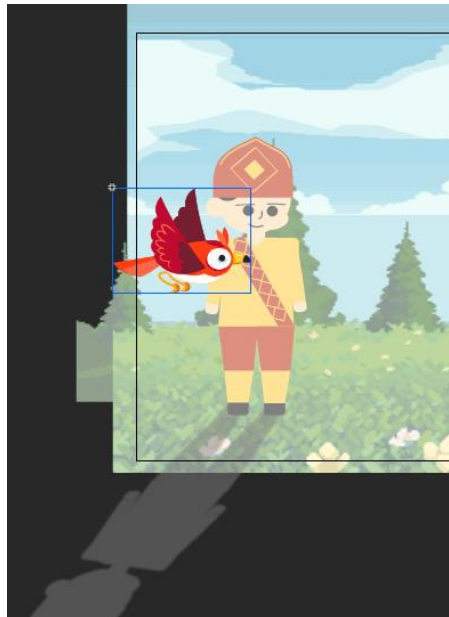
10. Atur layer depth pada layer burung dan convert to symbol



Gambar 3.10 Mengubah Layer Depth Layer Burung

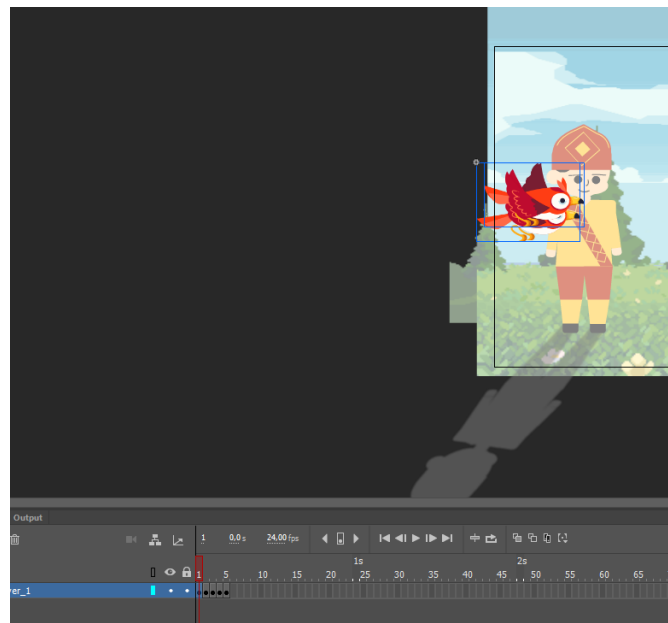


11. Masuk ke dalam gambar burung dengan klik 2x



Gambar 3.11 Masuk Ke Dalam Objek Burung

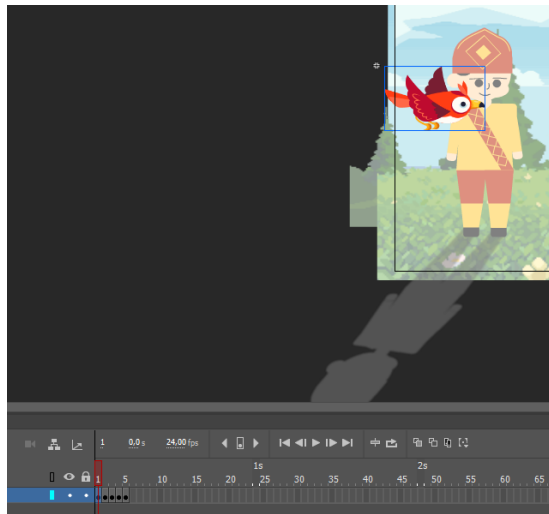
12. Pada frame 2, masukkan gambar 2.png dan pilih yes



Gambar 3.12 Memasukkan Frame Burung

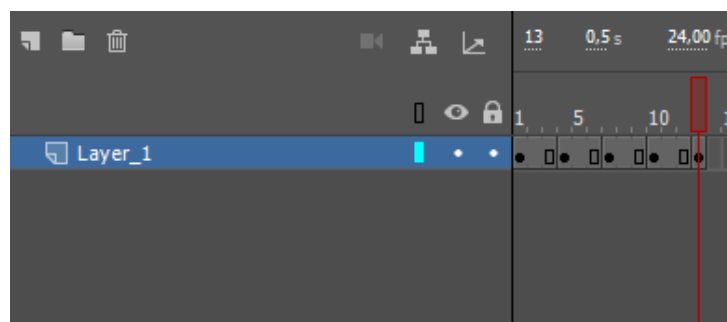


13. Hapus salah satu gambar pada frame 1



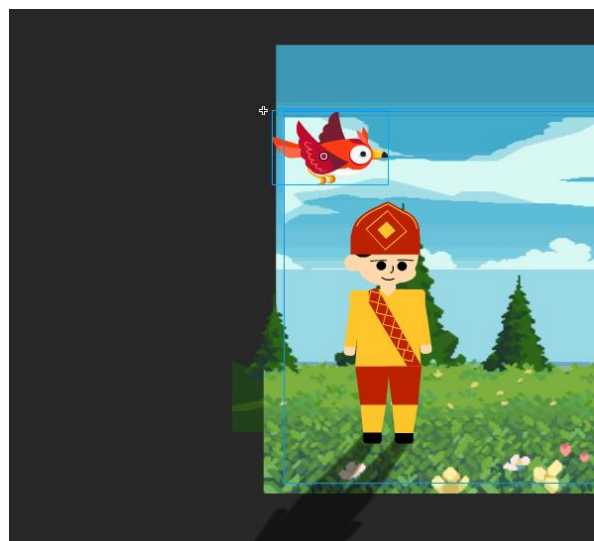
Gambar 3.13 Menghapus Salah Satu Objek Pada Frame 1

14. Buat Panjang keyframe seperti berikut



Gambar 3.14 Mengubah Panjang Frame Pada Tiap Objek Animasi

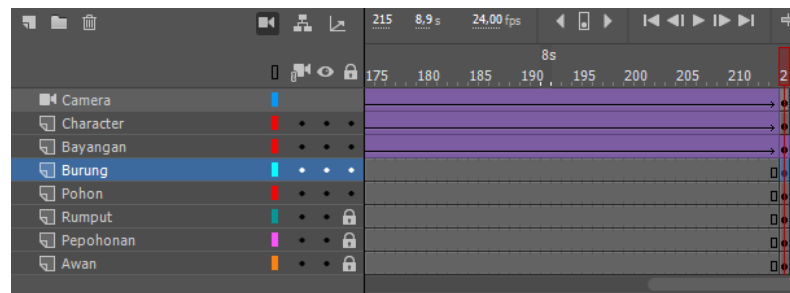
15. Kembalik ke scene 1, dan ubah lokasi objek burung



Gambar 3.15 Mengubah Lokasi Burung

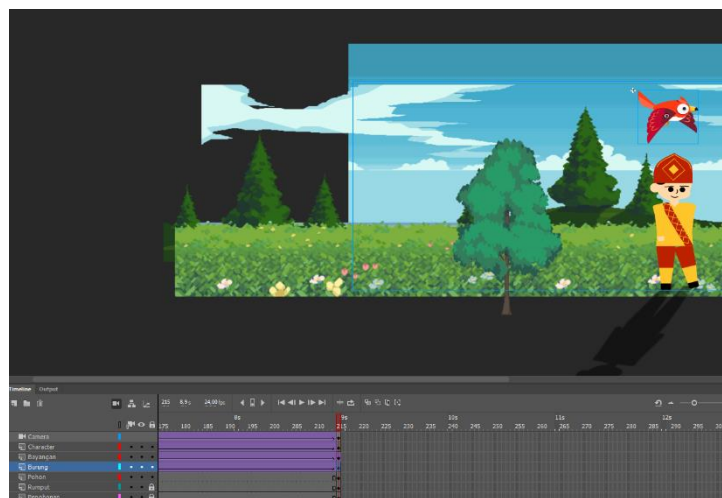


16. Tambahkan Keyframe pada layer burung



Gambar 3.16 Menambah Keyframe Layer Burung

17. Geser objek burung pada frame 215 dan buat classic tween



Gambar 3.17 Menambah Animasi Classic Tween Pada Burung



B. Membuat Frame By Frame dan Lip Synchronization

18. Masuk ke dalam objek karakter



Gambar 3.18 Masuk Ke Dalam Objek Karakter

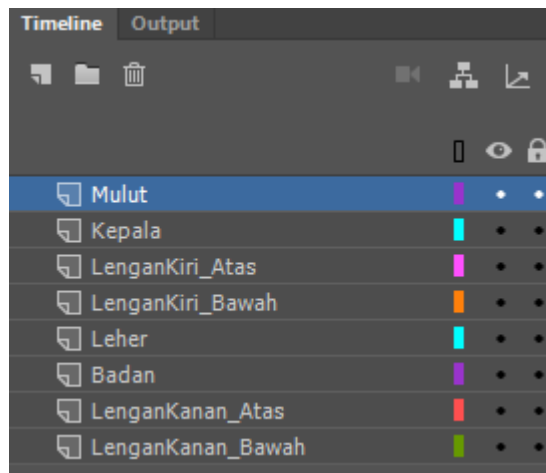
19. Masuk ke Objek Kepala dan Hapus bagian mulut



Gambar 3.19 Menghapus Objek Mulut

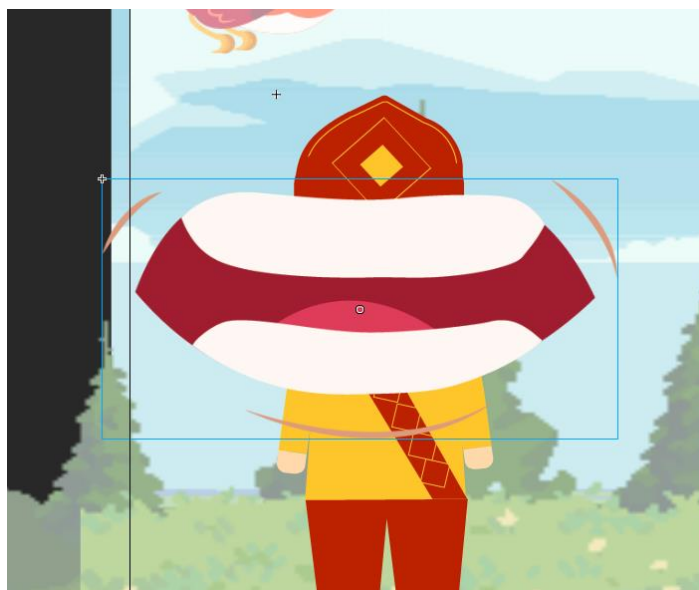


20. Kembalik ke Objek Karakter dan buat layer Mulut



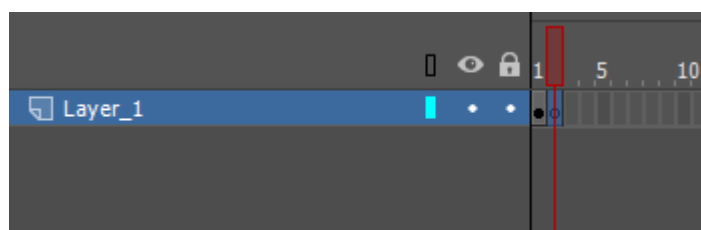
Gambar 3.20 Menambahkan Layer Mulut

21. Masukkan Gambar mouth1.png dan convert to symbol



Gambar 3.21 Memasukkan Gambar Mulut

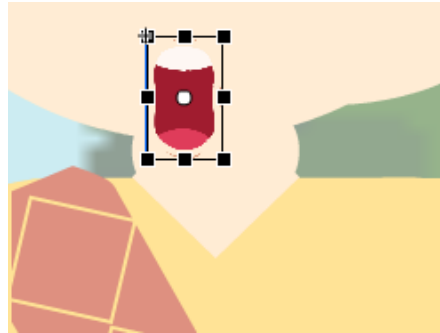
22. Masuk kedalam Objek Mulut dan tambahkan Blank Keyframe pada Frame 2



Gambar 3.22 Masuk Ke Dalam Objek Mulut



23. Masukkan Gambar mouth2.png dan pilih yes



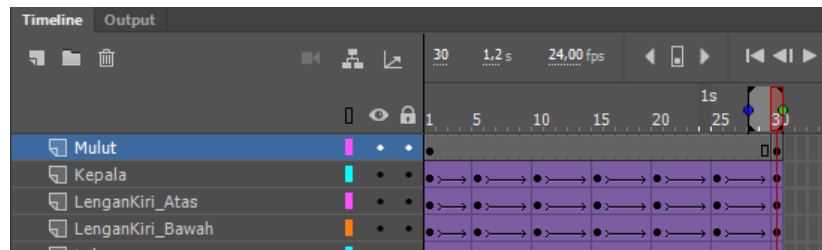
Gambar 3.23 Memasukkan Gambar Mulut Kedua

24. Ubah ukuran Mulut, dan rapikan gambar mulut



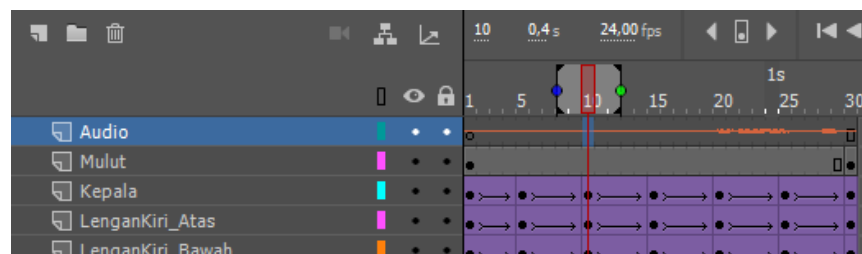
Gambar 3.24 Merapikan Gambar Mulut

25. Pada Frame 30 tambahkan keyframe



Gambar 3.25 Menambahkan Keyframe

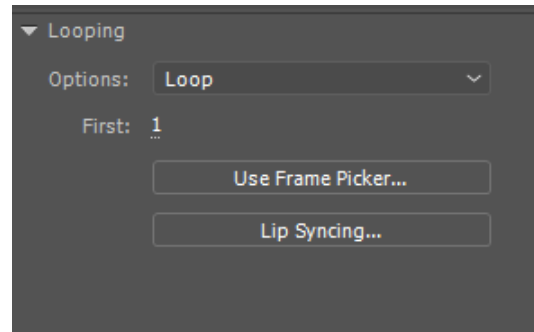
26. Tambahkan layer Audio dan masukkan audio



Gambar 3.26 Menambahkan Audio

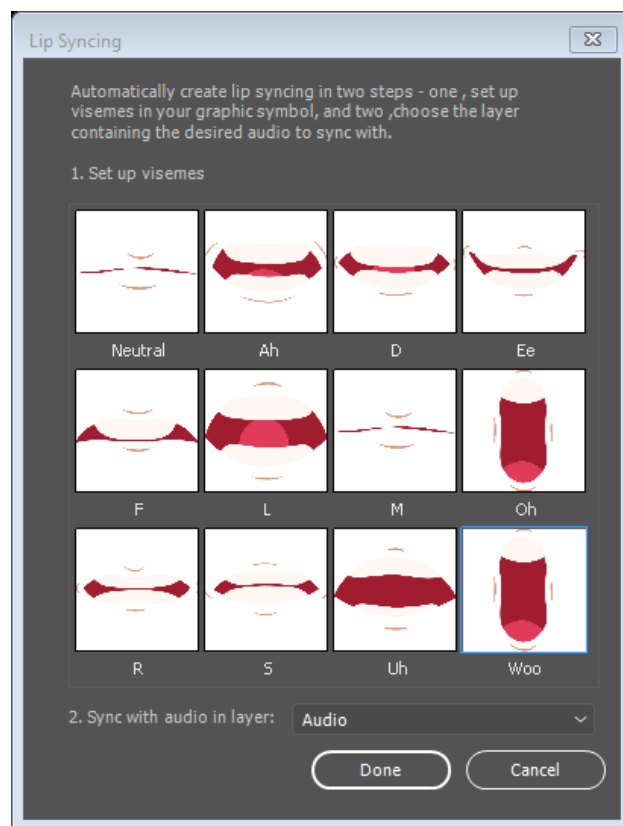


27. Pada menu properties, pilih Lip Sync



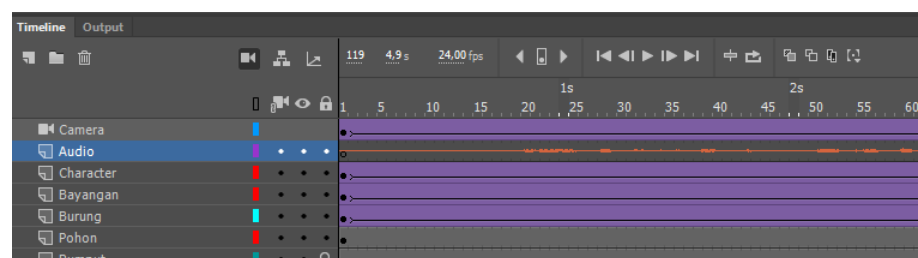
Gambar 3.27 Memilih Menu Lip Sync

28. Masukkan gambar mulut dan sesuaikan dengan sesuai gambar berikut



Gambar 3.28 Menentukan Lip Sync

29. Kembali ke scene 1, buat layer Audio dan masukkan audio



Gambar 3.29 Menambahkan Audio



30. Hasil Tampilan



Gambar 3.30 Hasil Tampilan

C. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/a-blue-moon/animasi-dan-game/tree/main/BAB%203>