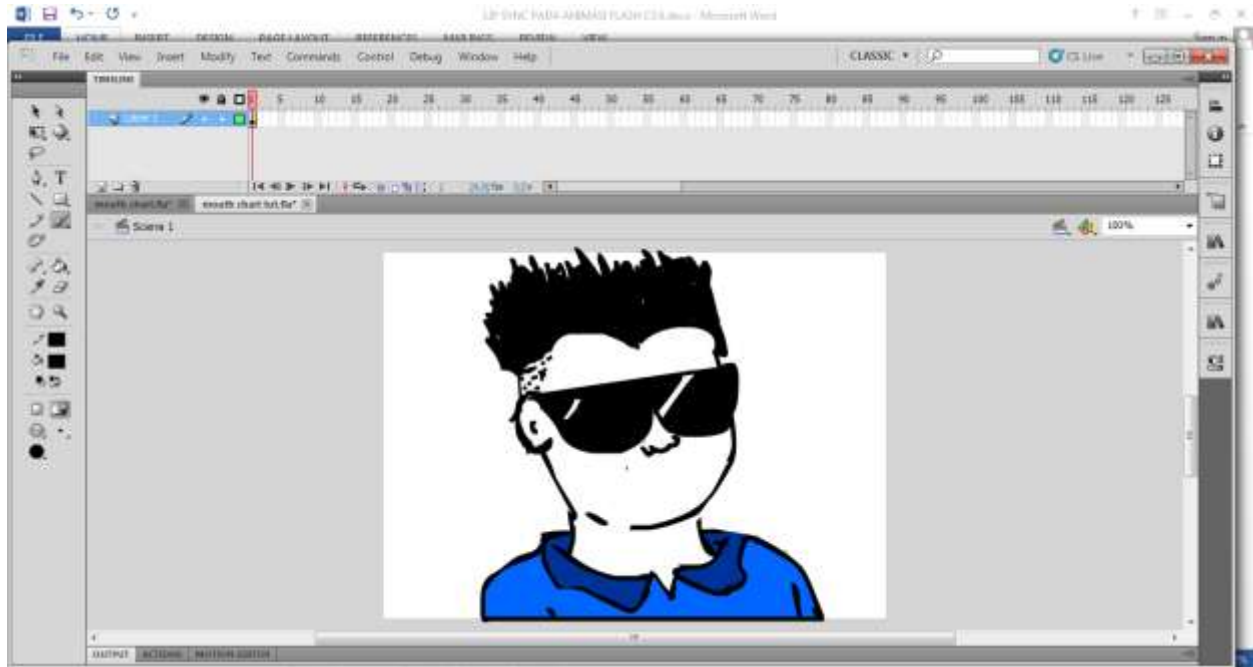


LIP SYNC PADA ADOBE FLASH CS 6

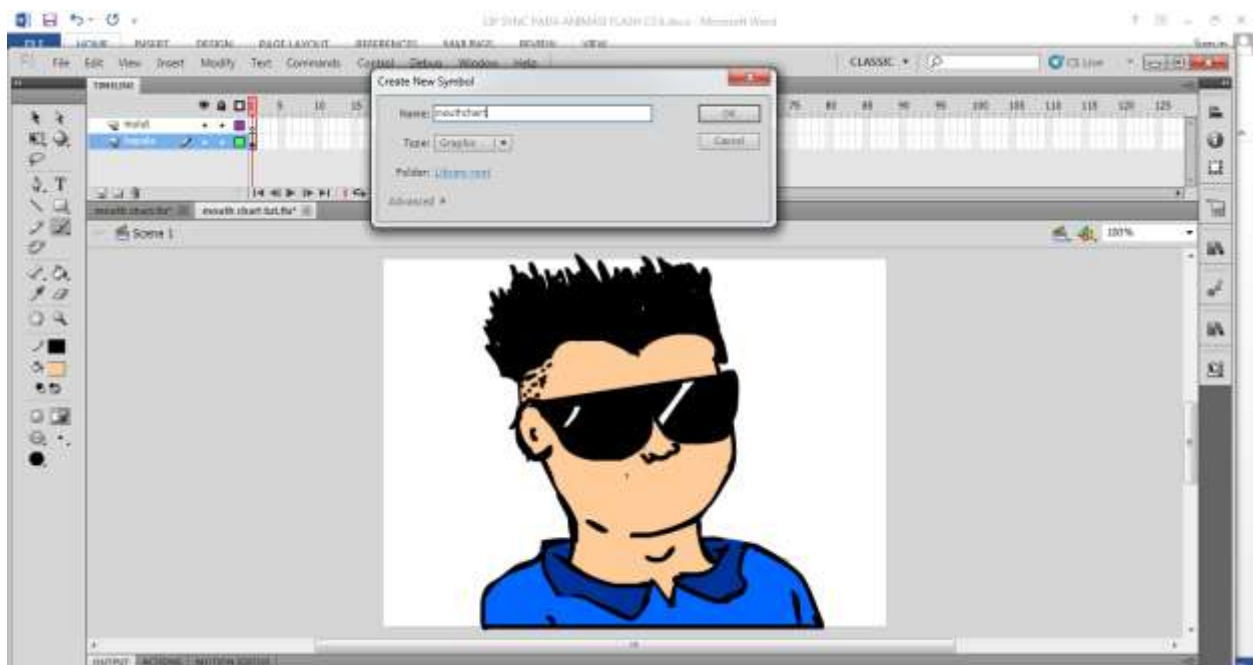
Lip Sync adalah menyesuaikan gerakan mulut dengan suara atau audio pada animasi.

Berikut contoh mengaplikasikan *lip sync* pada animasi dengan adobe flash cs 6 :

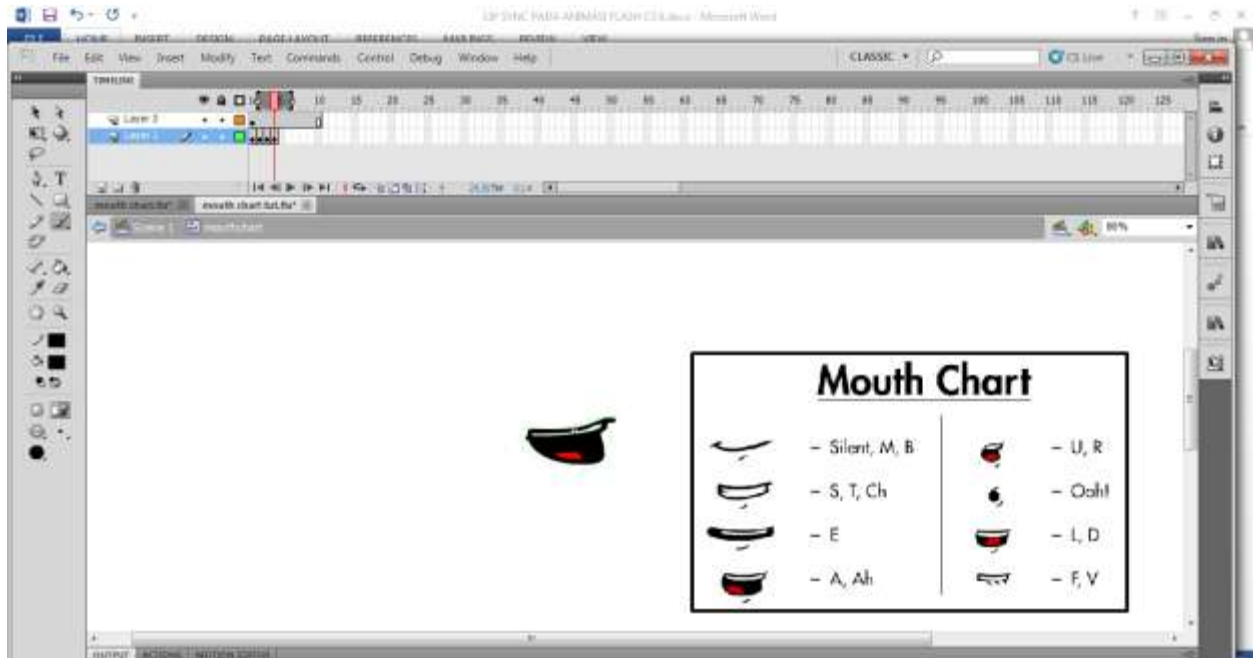
1. Membuat bagian kepala manusia



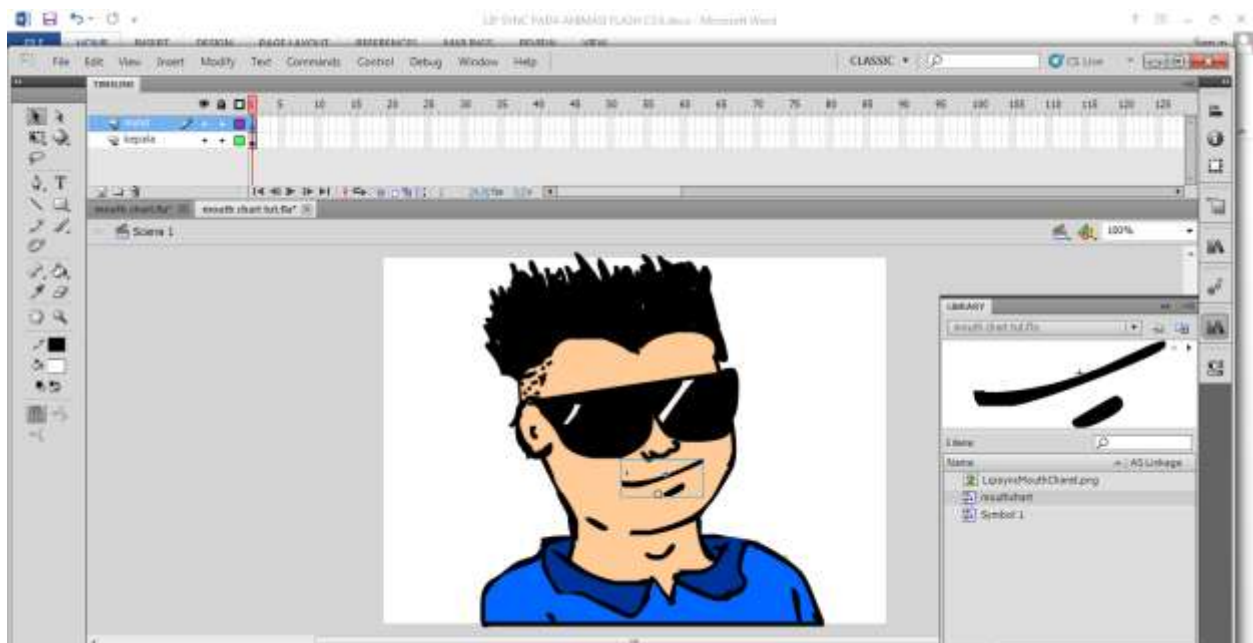
2. Insert New Symbol : mouthchart untuk membuat 8 bentuk mulut



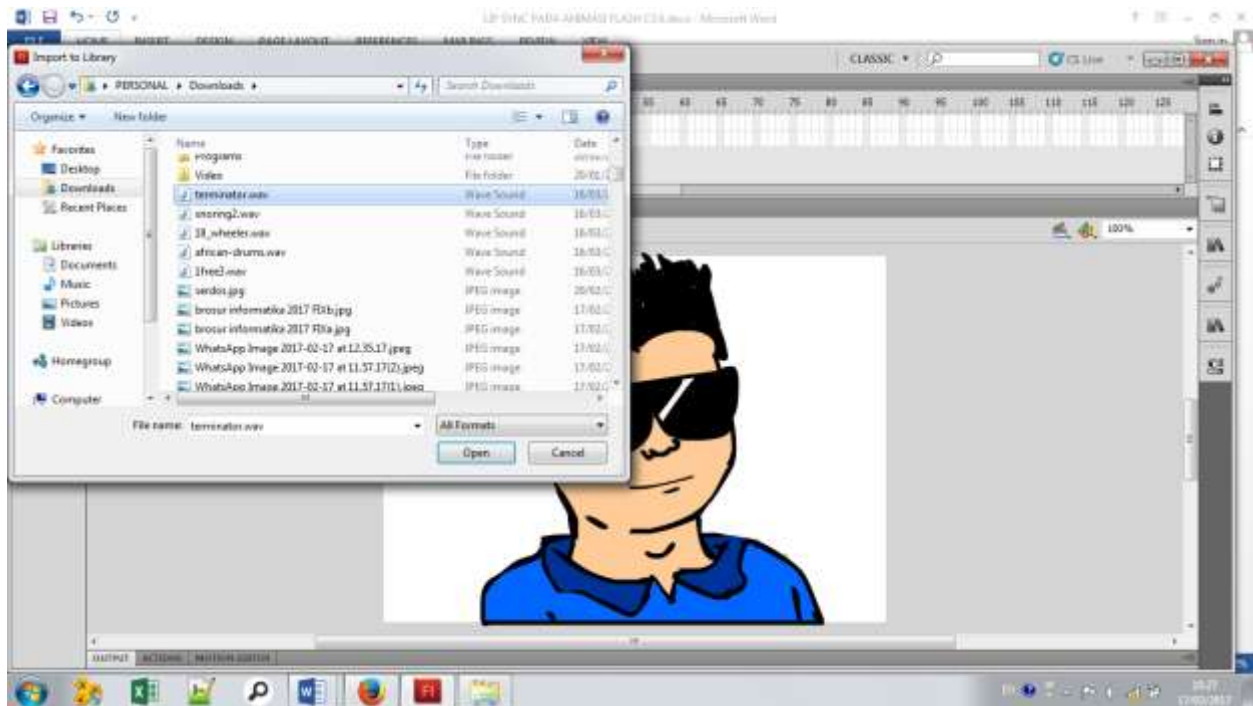
3. File : import to library gambar mouth chart (diambil dari web jesse j. jones)
4. Buat *frame by frame* delapan bagian bentuk mulut sesuai gambar acuan dalam symbol tersebut



5. Kembali ke scene 1
6. Tambahkan layer baru : beri nama : mulut
7. Drag symbol yang berisi mouthchart yang baru saja dibuat ke stage

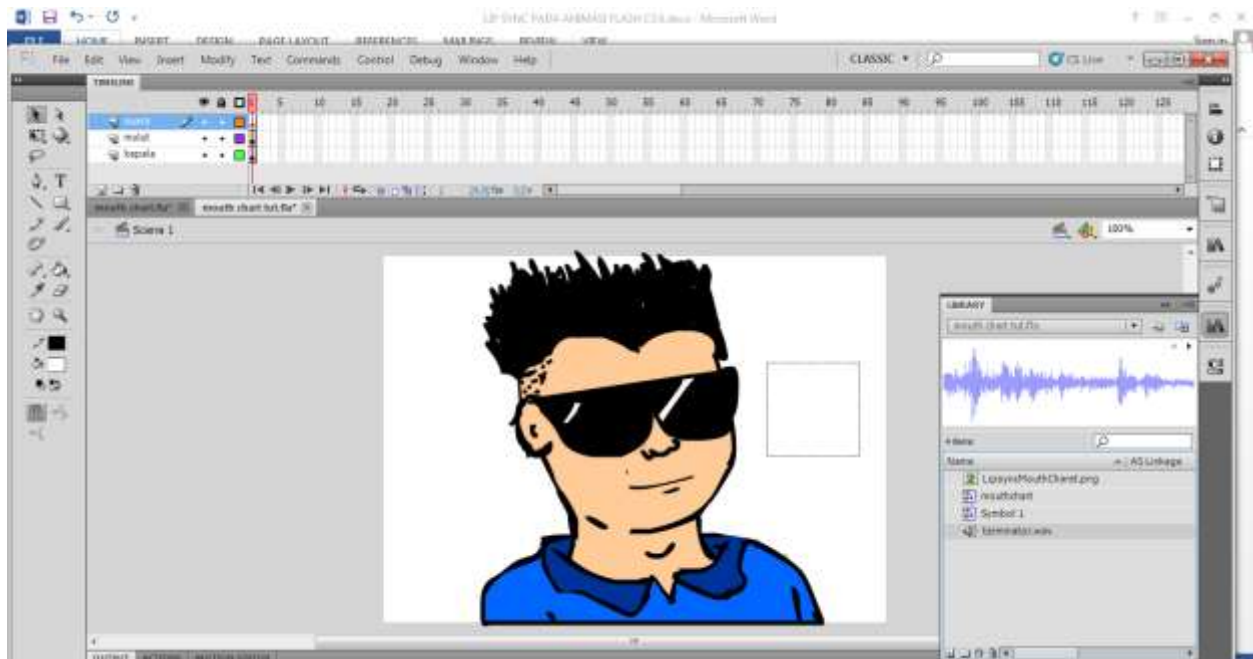


8. Import to library file .wav (suara) (bebas, contoh : '..hastala vista')

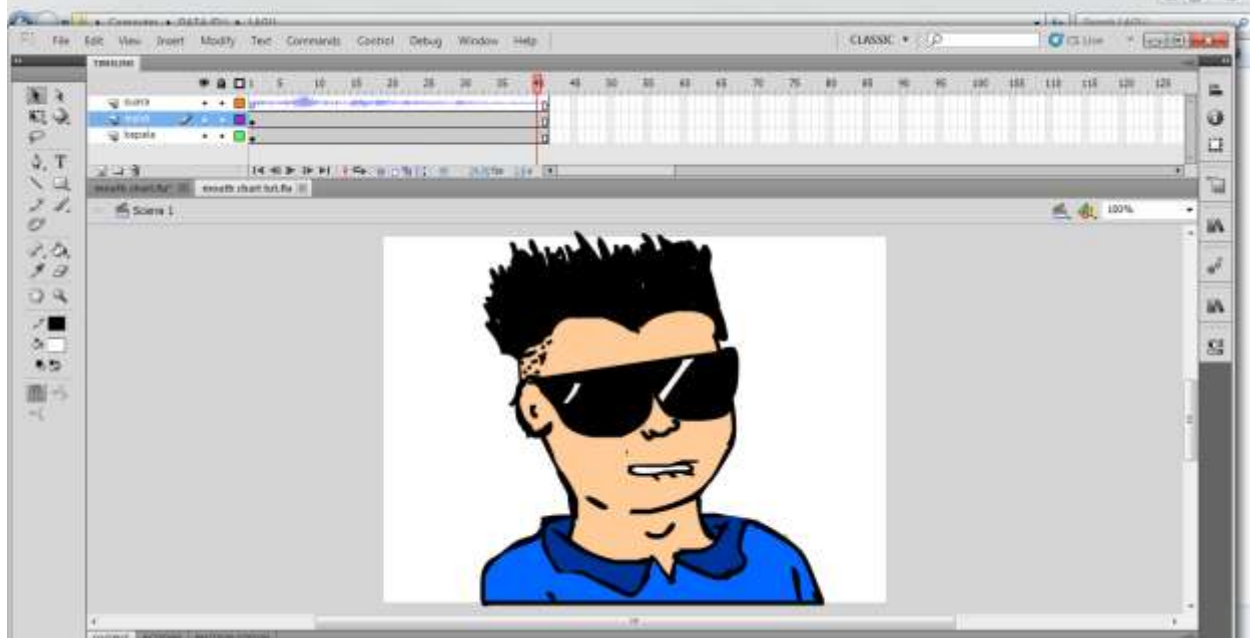


9. Buat layer baru : suara

10. Drag ke layar file wav tersebut dari library

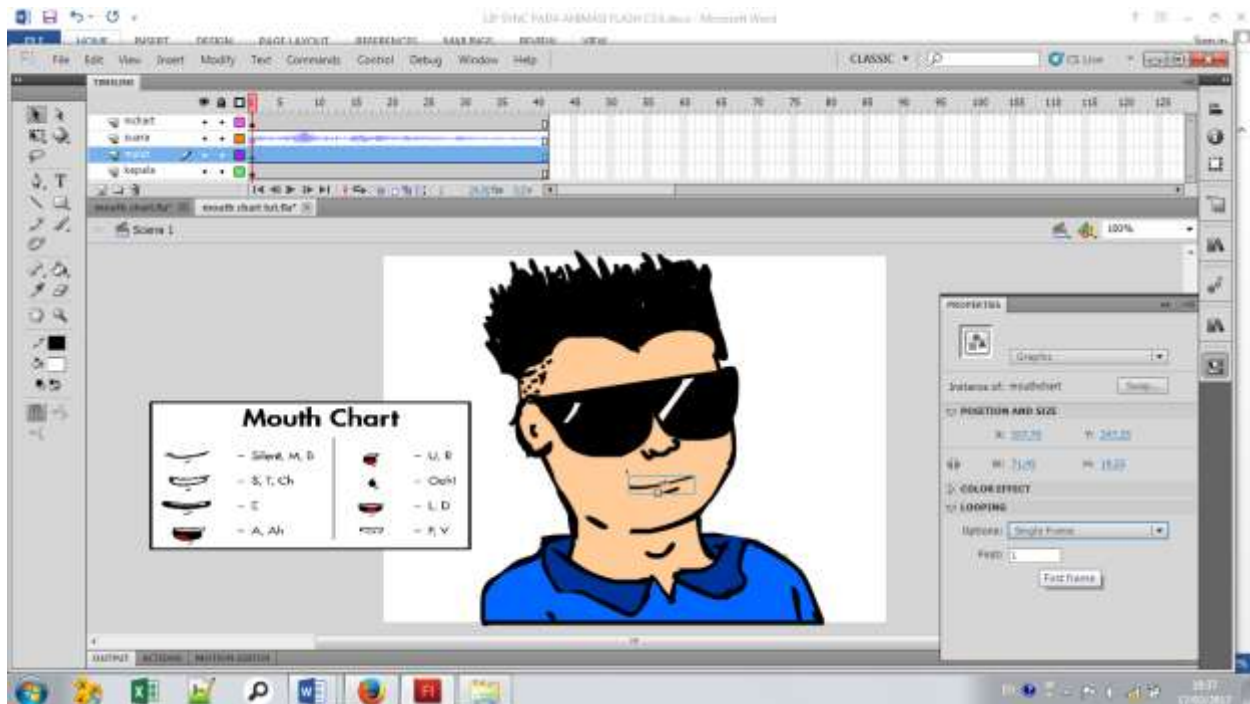


11. Tambahkan setiap layer sampai dengan 40 frame (hingga akhir wav)



12. Proses *lip sync* dengan mendengarkan tiap kata dengan bentuk mulut yang sesuai

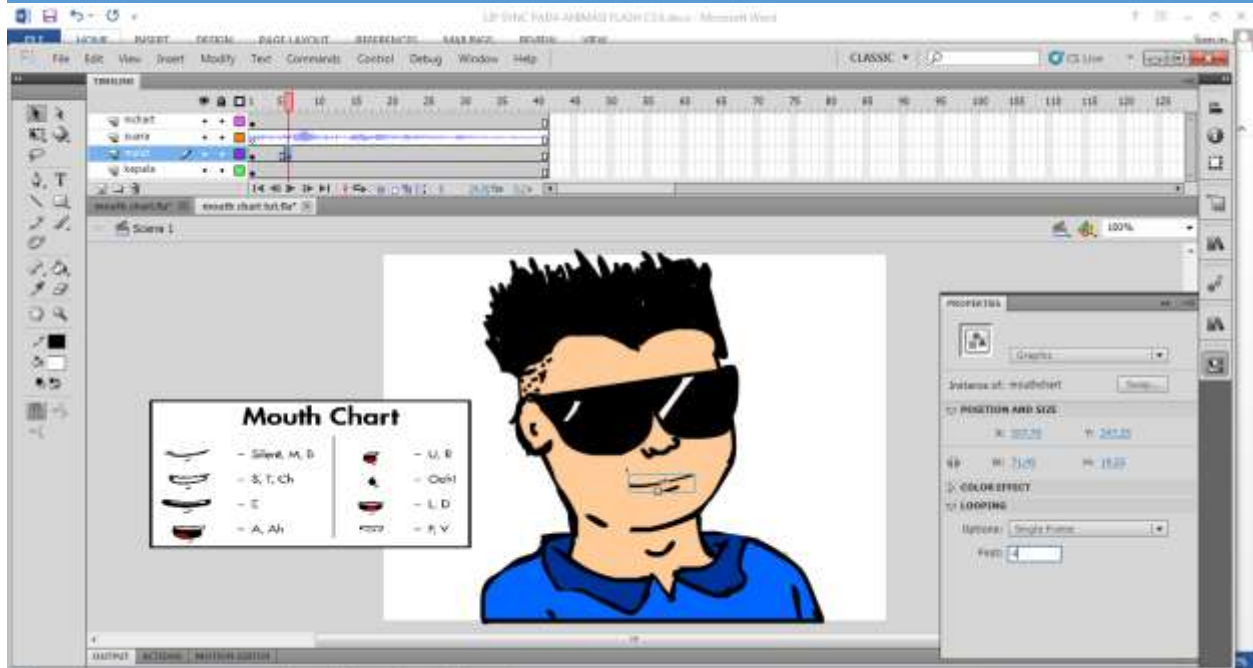
13. Gunakan kembali gambar mouth chart untuk melihat bentuknya



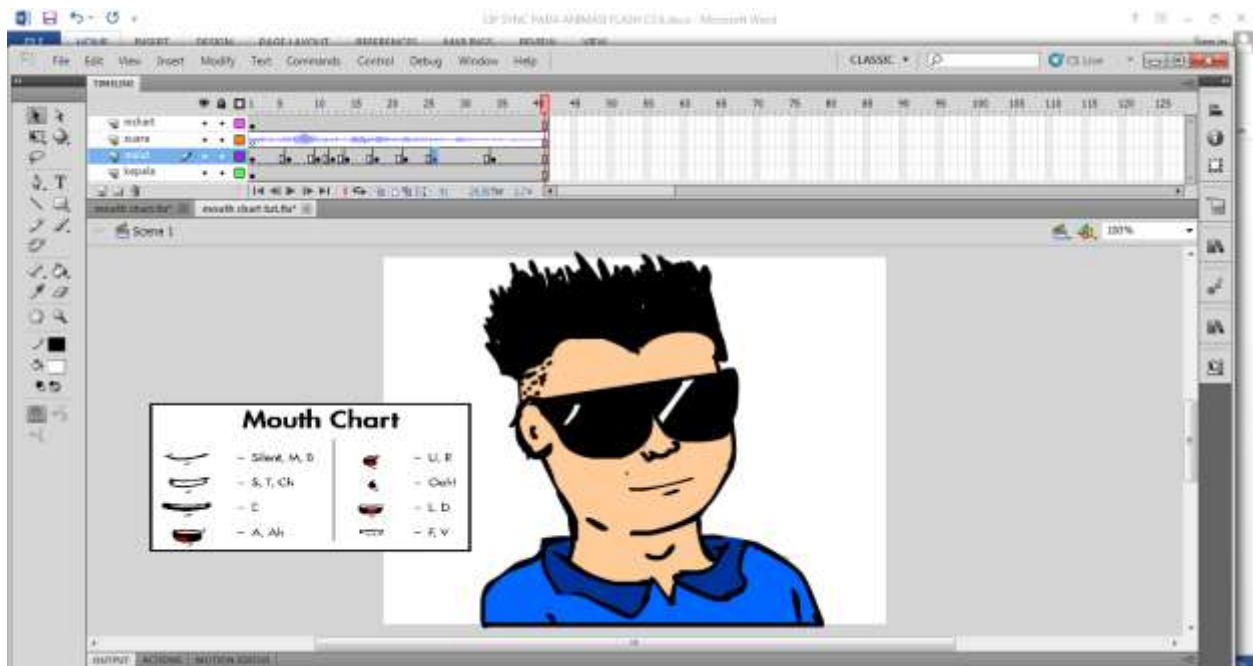
14. Pada *properties* di *symbol* mulut, rubah looping dengan *single frame* (first:... diisi dengan frame bentuk mulut keberapa 1-8)

15. Misalkan frame keenam dimana karakter mengucapkan "ha.." maka kita beri keyframe dan diganti dengan bentuk ke empat

MATERI PRAKTIKUM TEKNOLOGI ANIMASI – FEBRIAN M. DEWANTO



16. Lanjutkan di frame-frame yang membutuhkan bentuk mulut yang berbeda



17. Hapus gambar mouthchart tersebut

18. Coba jalankan animasi Ctrl+Enter (swf)

-----SELAMAT MENCOBA---