



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

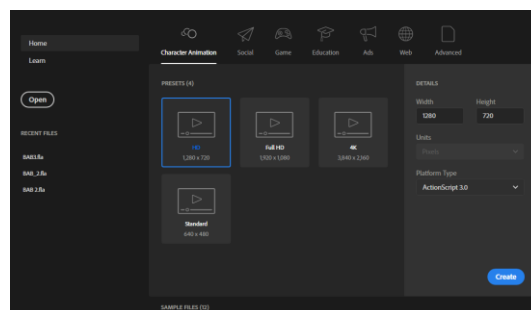
NIM	:	1818002
Nama	:	Joao Baptista De Carvalho Gama
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	Nama Baju Adat (Provinsi-Indonesia Timur)
Referensi	:	Contoh : https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/baju-antakusuma.jpg

1.1 Tugas 3 : Frame By Frame & Lip Sycronation

Buat langkah-langkah Menerapkan Frame By Frame Dan Lip Sycronation

A. Frame By Frame

1. Buka *Adobe Animate CC 2019*, pilih Open untuk membuka project BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Membuka Adobe Animate

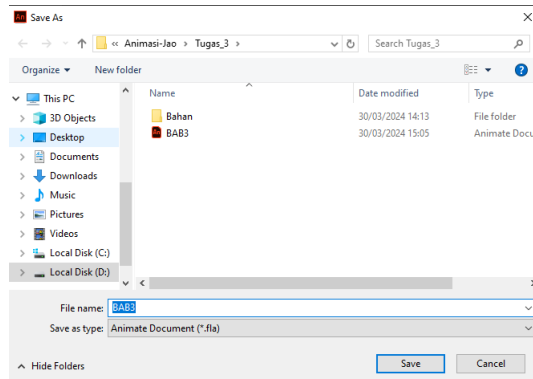
2. Tampilan halaman Project BAB 2 di *Adobe Animate CC*.



Gambar 3.2 Membuka Project Bab 2

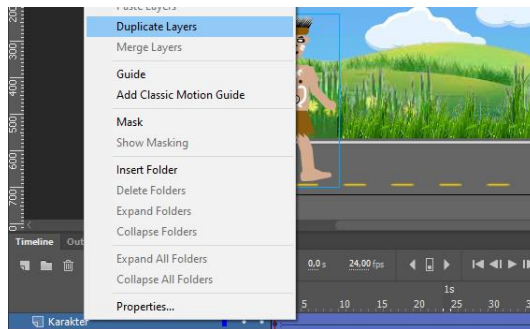


3. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



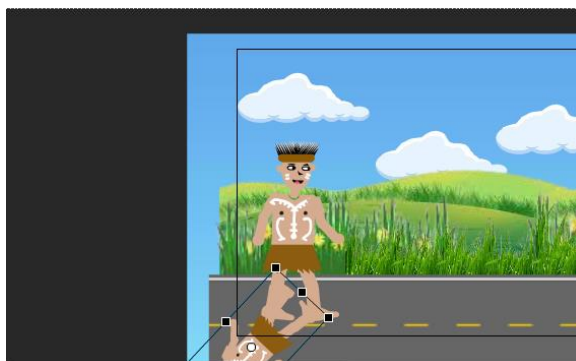
Gambar 3.3 Menyimpan Project

4. Sebelum masuk ke praktik pembuatan *frame by frame*, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



Gambar 3.4 Duplicate Layer Karakter

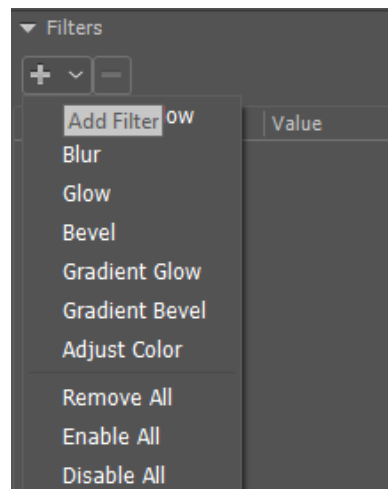
5. Selanjutnya Posisikan layer Duplicate dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Character". Dan Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 3.5 Merubah Posisim Karakter

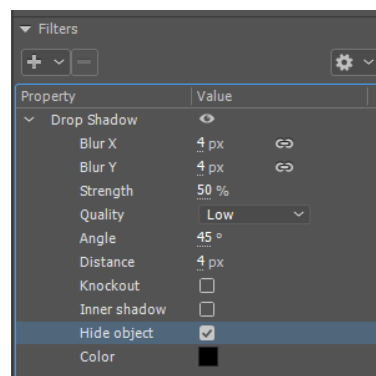


6. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke *Properties* > Filter kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



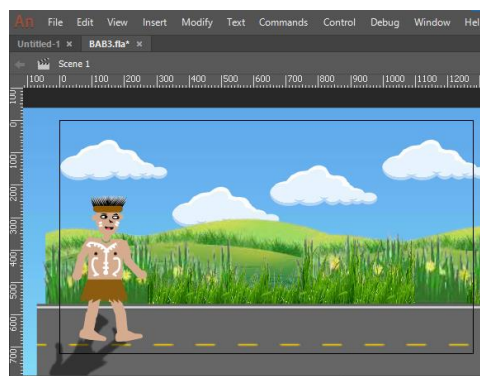
Gambar 3.6 Mengubah Drop Shadow

7. Pada Filter *Drop Shadow*, ubah Strength menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.7 Filter Drop Shadow

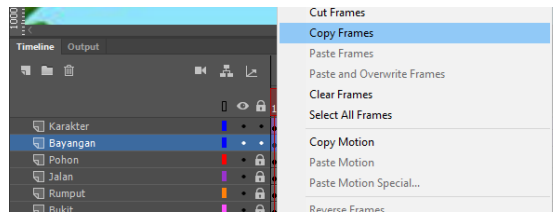
8. Selanjutnya Hasilnya akan terlihat seperti ini.



Gambar 3.7 Hasil Bayangan

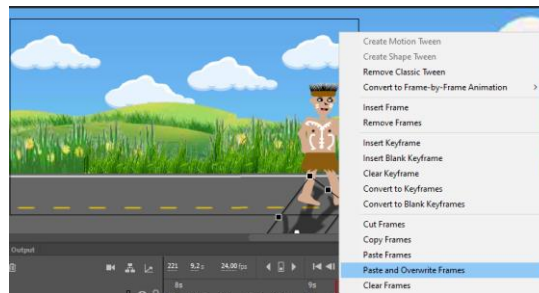


9. Pastikan Klik kanan Frame 1 layer ‘Bayangan’ pilih *Copy Frame*.



Gambar 3.9 Copy Frame Bayangan

10. Selanjutnya Klik Frame 215 layer ‘Bayangan_Karakter’, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



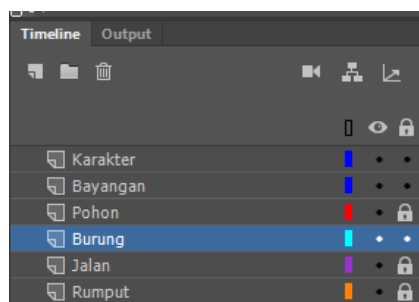
Gambar 3.10 Paste Frame Bayangan

11. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



Gambar 3.11 Menggeser Karakter

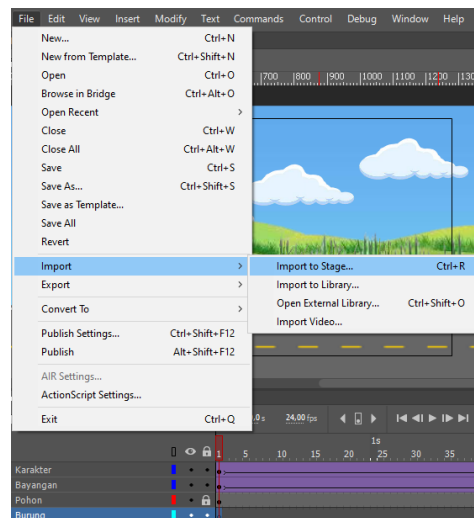
12. Sekarang kita masuk ke pembuatan *Frame by frame*. Buat Later Baru diatas layer Jalan bernama Burung.



Gambar 3.12 Membuat Layer Burung

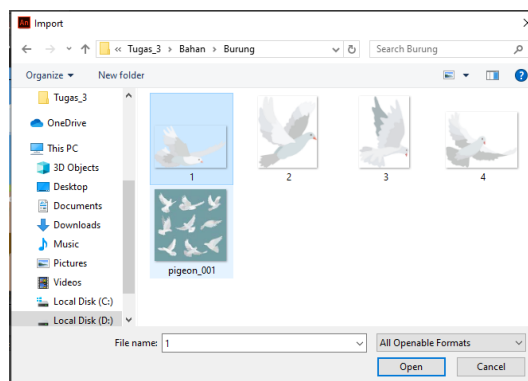


13. Pada Frame 1 layer Burung, Klik File, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



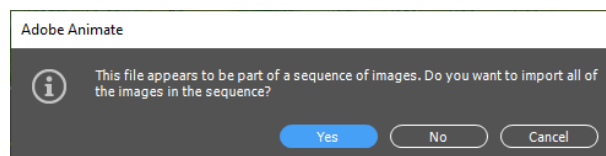
Gambar 3.13 Mengimport Bahan

14. Lalu Pilih file gambar bernama 'Red_Bird1.png', lalu klik open.



Gambar 3.14 Pilih Bahan Brid

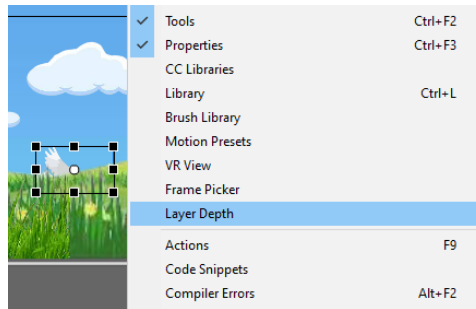
15. Karena gambar terdeteksi sebagai *Sequence* yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.15 Sequence

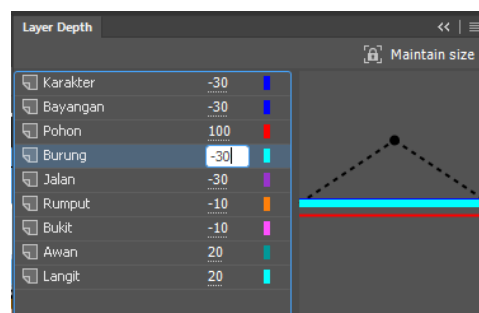


16. Pada *Tools Bar* pilih *Window*.



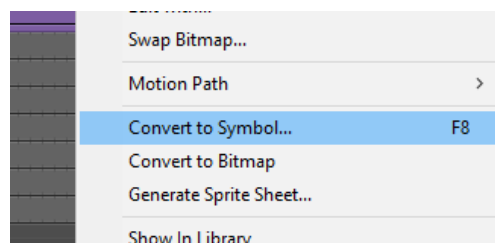
Gambar 3.16 Layer Depth

17. Pada *Tools Bar* pilih *Window*.



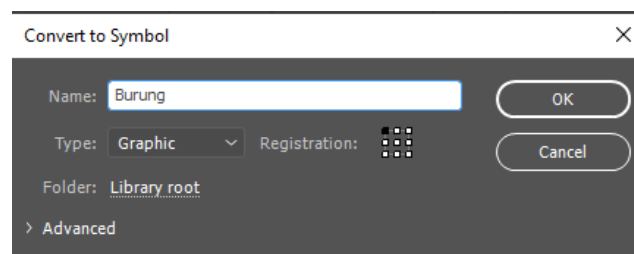
Gambar 3.17 Merubah Nilai Layer Depth

18. Sementara biarkan ukurannya besar, dan klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.18 Convert To Symbol

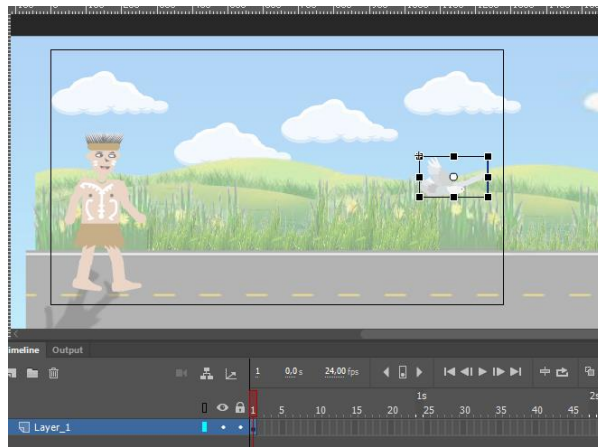
19. Lalu Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi *Graphic*, kemudia klik OK.



Gambar 3.19 Ubah Nama

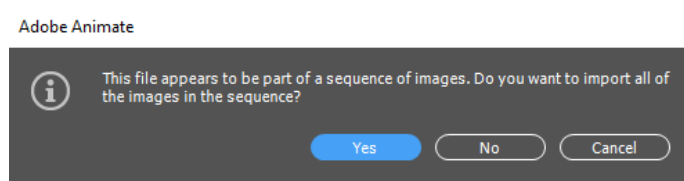


20. Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Burung.



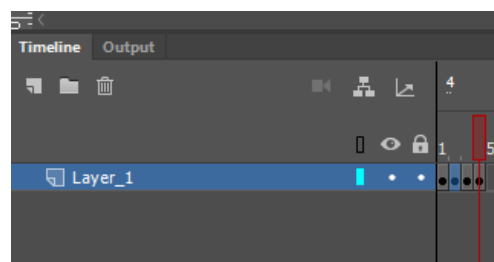
Gambar 2.20 Tampilan Frame Burung

21. Kemudian Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open, dan File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes.



Gambar 3.21 Import Bahan Burung

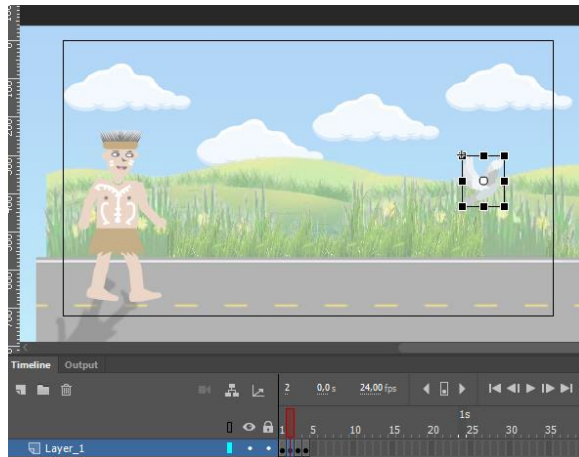
22. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



Gambar 3.22 Tampilan Frame

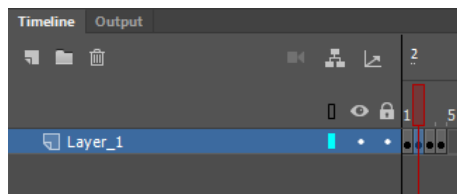


23. Kemudian cek pada frame 1, terdapat objek burung yang tertimpa.



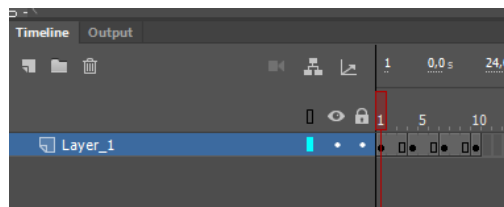
Gambar 3.23 Menghapus Objek

24. Kemudian Hapus salah 1 object burung pada frame 1.



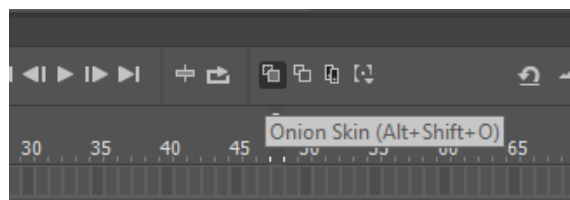
Gambar 3.24 Menghapus Objek

25. Blok *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.25 Frame By Frame

26. Kemudian Aktifkan *Onion Skin* (*Alt+Shift+O*) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



Gambar 2.26 Omon Skin

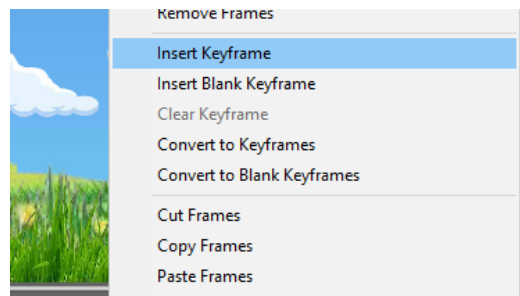


27. Kembali ke *Scene 1*, kecilkan ukuran object Red Bird.



Gambar 2.27 Meyesuaikan Burung

28. Kemudian pada frame 215, *Insert Keyframe*.



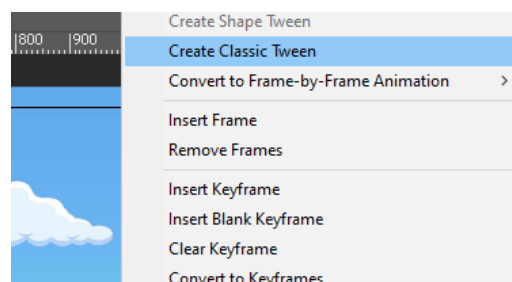
Gambar 3.28 Insert Keyframe

29. Kemudian Geser object Burung seperti dibawah ini pada *Frame 215*.



Gambar 3.29 Menggeser Objek

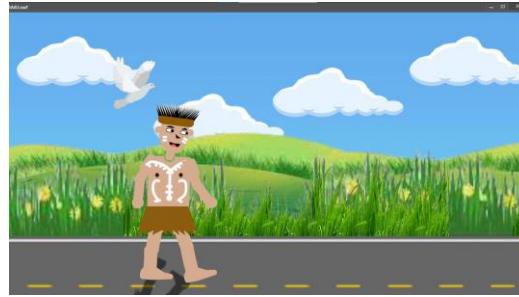
30. Kemudian diantara frae 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create *Classic Tween*.



Gambar 3.30 Classic Tween



31. Tekan *Ctrl + Enter* untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.31 Hasil Animasi

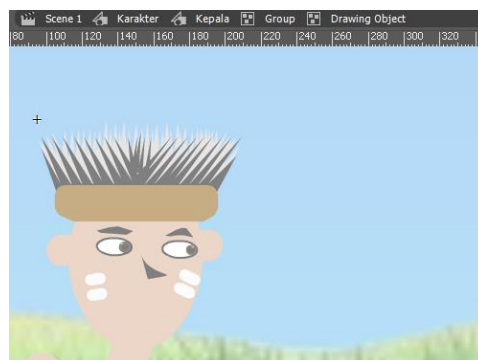
B. Lip Sycronation

1. Pada *Layer Character*, Double Klik pada *Character* untuk masuk ke *Scene Character*.



Gambar 3.32 Double Klik Karakter

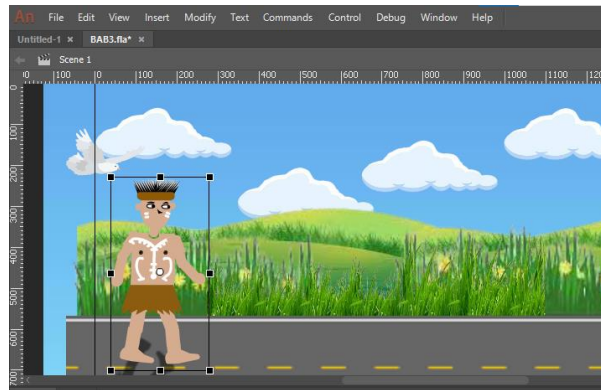
2. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools(Q)* untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.33 Hapus Bagian Mulut

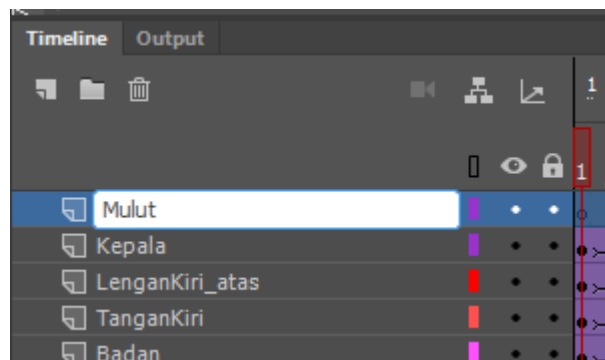


3. Kembali ke Scene Character.



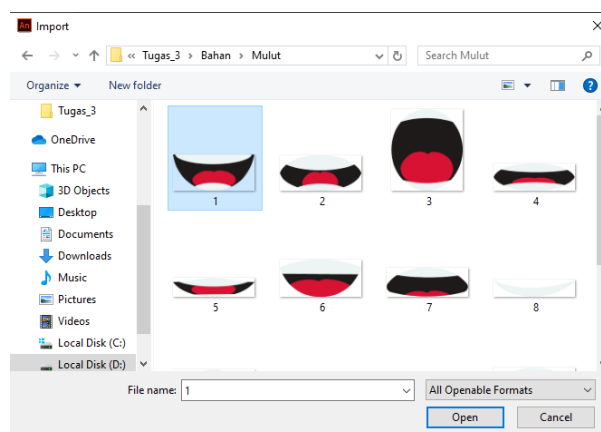
Gambar 3.34 Scene Karakter

4. Klik Buat layer baru bernama Mulut.



Gambar 2.35 Buat Layer Mulut

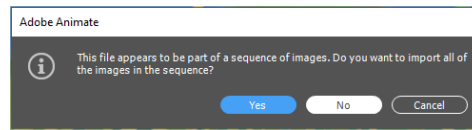
5. Kemudian pada frame 1 layer mulut, pilih *File > Import > Import to Stage* dan cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.36 Import Mulut

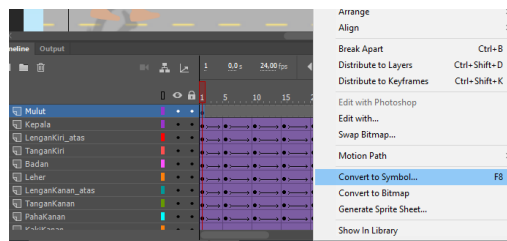


6. Karena gambar terdeteksi sebagai *Sequence* yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



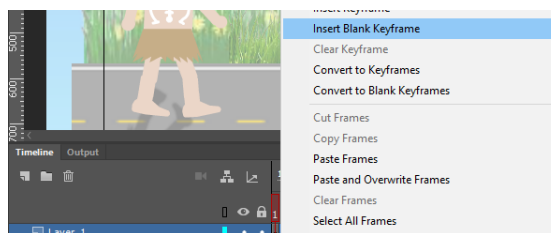
Gambar 3.37 Sequence Mulut

7. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



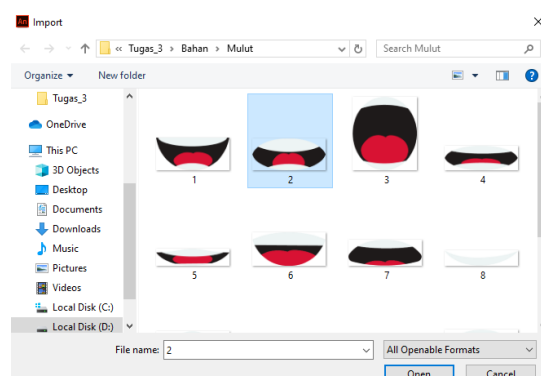
Gambar 3.38 Convert to Symbol

8. Buat Klik *frame 2* layer 'Layer_1' dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*.



Gambar 3.39 Insert Blank Keyframe

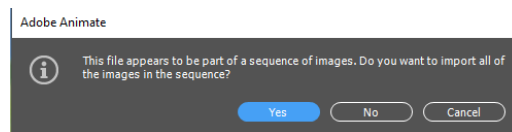
9. Lakukan Kemudian pilih *File* Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.40 Impot Mulut



10. Gambar akan terdeteksi sebagai *Sequence* berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada *Keyframe* tersendiri.



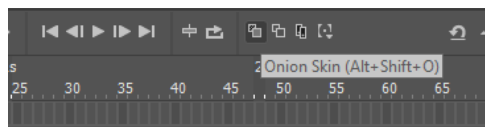
Gambar 3.41 Sequence Mulut

11. Kembali ke *Scene* Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



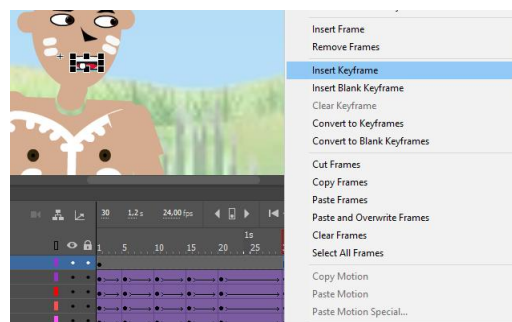
Gambar 3.42 Tampilan Scene Karakter

12. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke scene mulut, Aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



Gambar 3.43 Onion Skin

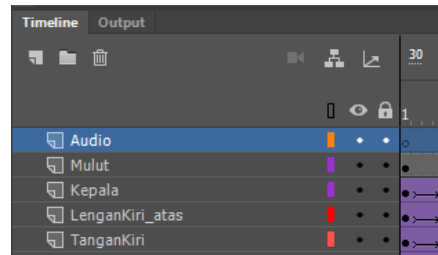
13. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut *Insert Keyframe*.



Gambar 3.44 Insert Keyframe

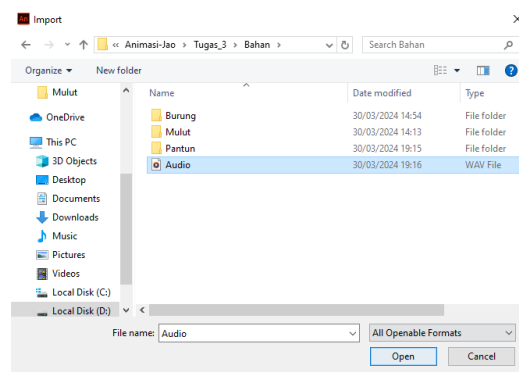


14. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.



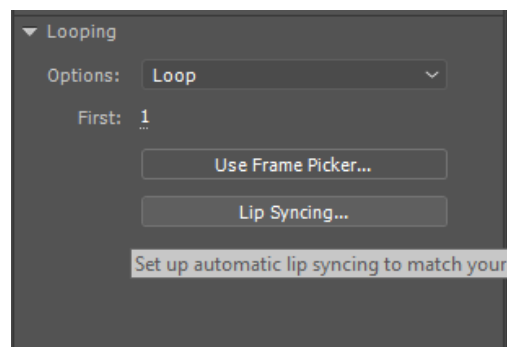
Gambar 3.45 Layer mulut

15. Kemudian lakukan Import dan cari file audio bernama 'Audio.mp3'.



Gambar 3.46 Import Audio

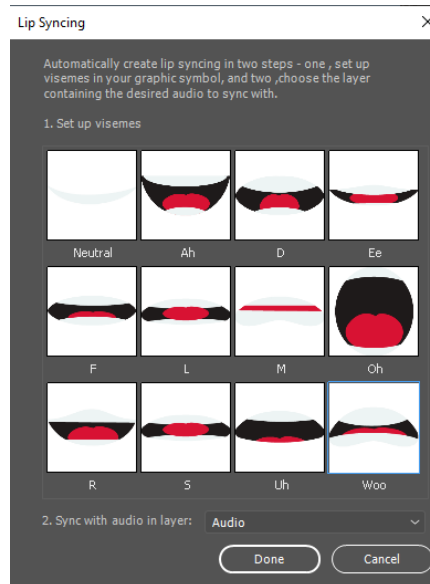
16. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.47 Lip Syncing

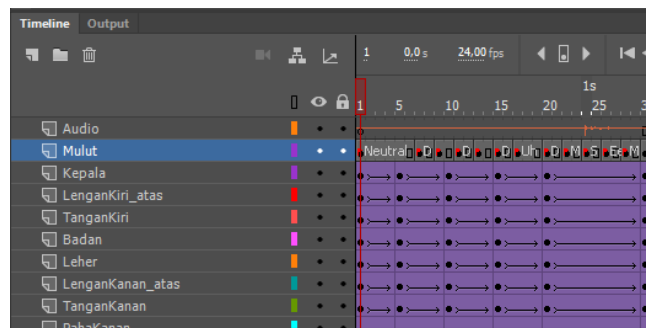


17. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka *Adobe Animate* akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.48 Mengurutkan Posisi Mulut

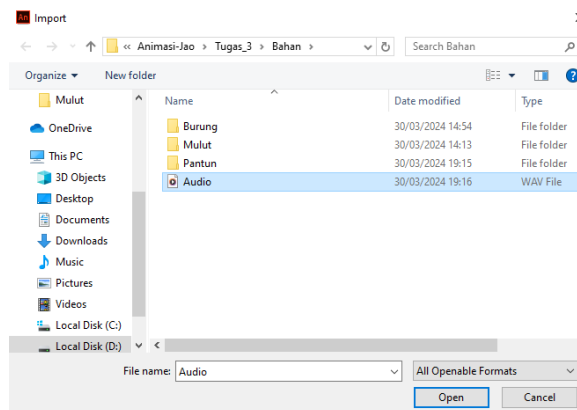
18. Setelah dilakukan *Lip Sycronation* hasilnya akan seperti ini.



Gambar 3.49 Hasil Lip Sycronotion

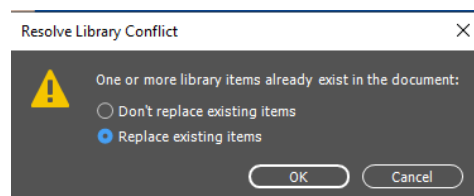


19. Kembali ke *Scene 1*, dan buat layer baru bernama *Audio*. dan Lakukan Import dan cari file bernama 'Audio.mp3', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.50 Import Audio

20. Akan muncul window seperti ini, pilih *Replace Existing items*. Kemudian *OK*.



Gambar 3.51 Replace Existing

21. Kemudian Tekan *Ctrl + Enter* untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.52 Hasil Tampilan