



TUGAS PERTEMUAN: 3

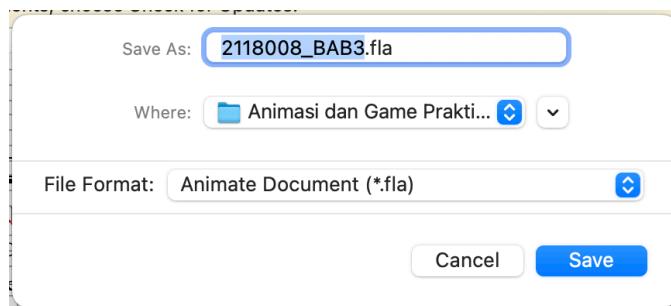
FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118008
Nama	:	Agnus Dei Dharma Prawira
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
Baju Adat	:	Seppa Tallung Buku (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://img.okezone.com/content/2017/09/08/194/1772217/okezone-week-end-kenal-lebih-dekat-dengan-baju-pokko-dan-seppa-takkung-buku-pakaian-adat-khas-toraja-yang-didominasi-warna-kuning-merah-dan-putih-8itLs9RbKj.jpg

1.1 Tugas 3 : Membuat Animasi Frame by Frame

A. Membuat Frame by Frame

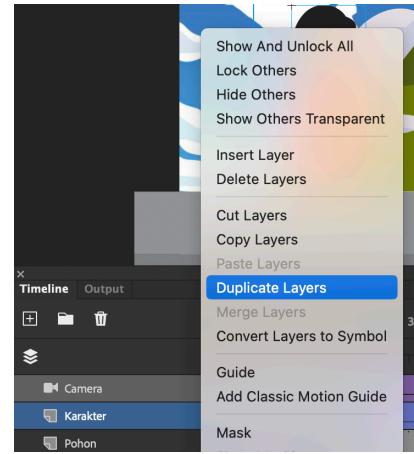
1. Buka file adobe BAB 2 kemudian lakukan *Save As*. Kemudian sesuaikan nama file tersebut.



Gambar 3.1 *Save As* File BAB 3

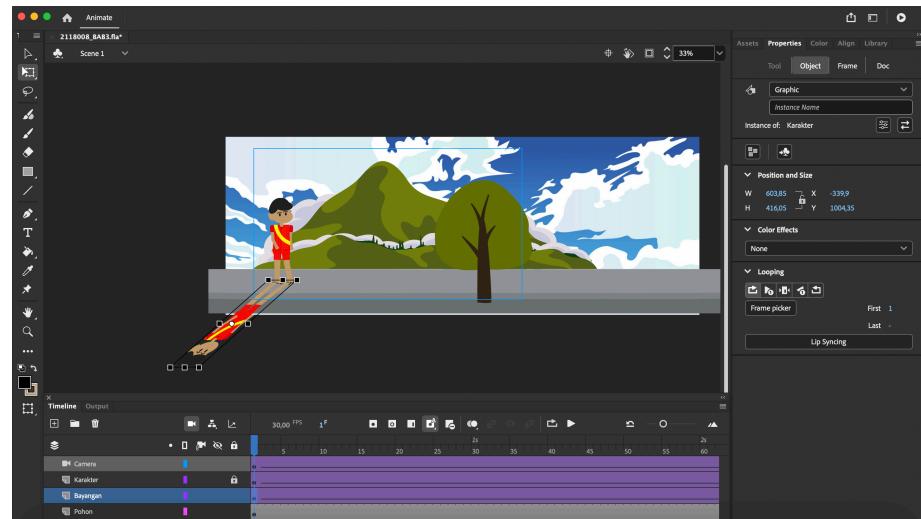


2. Sebelum masuk ke praktik pembuatan *frame by frame*, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian *layer* Karakter klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



Gambar 3.2 *Duplicate Layers* Karakter

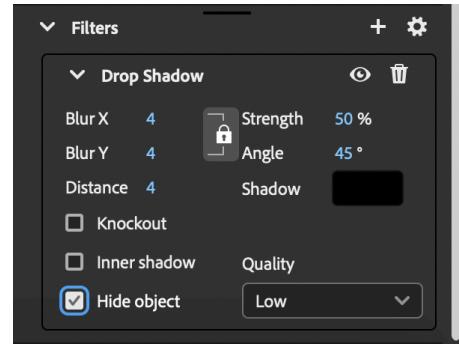
3. Posisikan *layer* *Duplicate* dibawah *layer* Karakter. Ubah namanya menjadi ‘Bayangan’ dan kunci *layer* “Karakter”. Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 3.3 Bentuk Objek Bayangan

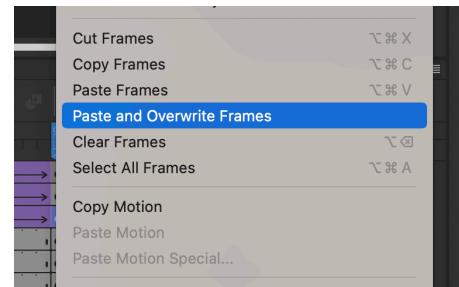


4. Klik Frame 1 layer ‘Bayangan’, pergi ke *Properties* > *Filter* kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*. Pada Filter *Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object*



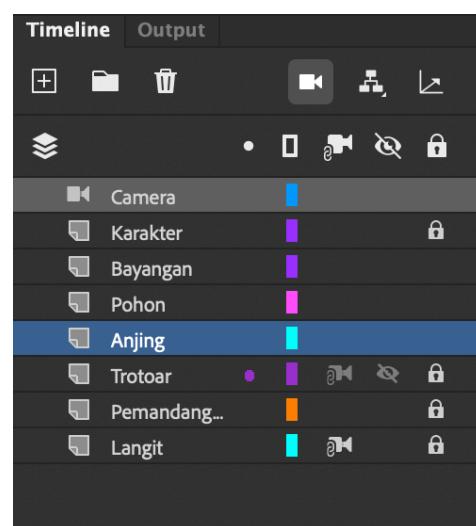
Gambar 3.4 Filter Drop Shadow

5. Klik kanan *Frame 1 layer ‘Bayangan’* pilih *Copy Frame*. Klik *Frame 270 layer ‘Bayangan’*, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*



Gambar 3.5 Paste and Overwrite Frames

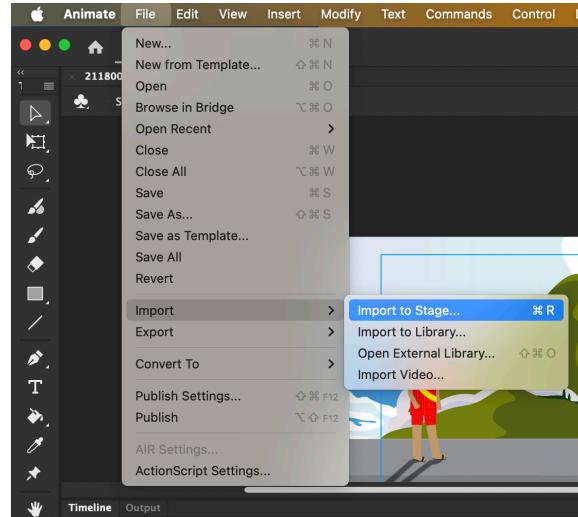
6. Membuat *layer* baru di atas *layer* “Trotoar” sesuai dengan kebutuhan, disini buat *layer* baru dengan nama “Anjing”.



Gambar 3.6 Membuat *layer* “Anjing”

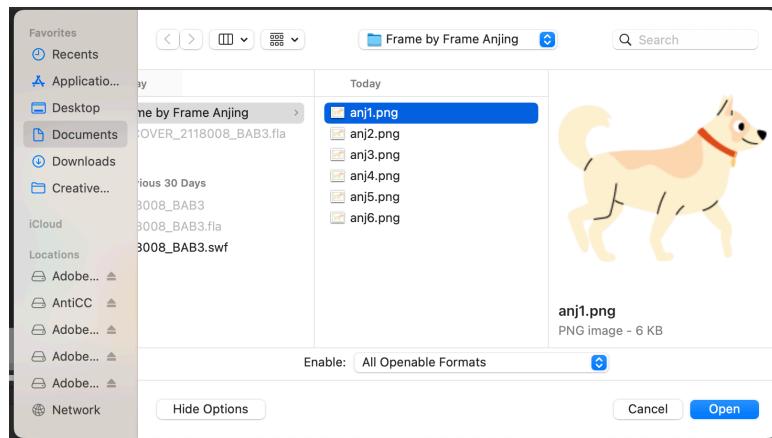


7. Pada Frame 1 layer Anjing, Klik File, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 3.7 Import Aset

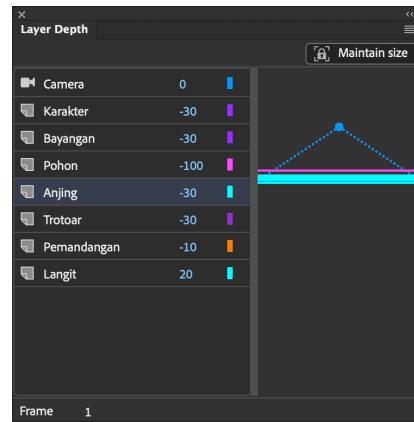
8. Pilih file gambar “anj1.png” lalu klik *Open*, Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog tersebut.



Gambar 3.8 Pilih File Gambar

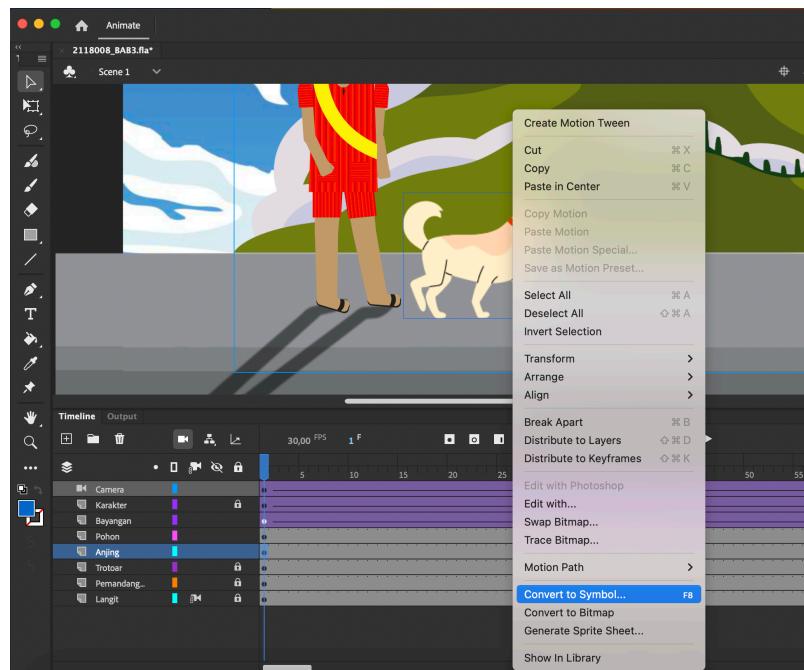


9. Atur *Layer Depth* pada frame “Anjing” menjadi -30.



Gambar 3.9 *Layer Depth* Anjing

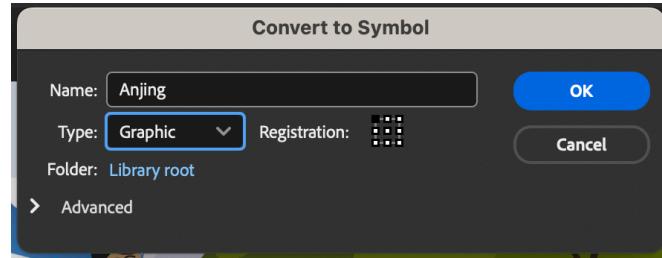
10. Klik kanan pada bagian gambar lakukan *Convert to Symbol*.



Gambar 3.10 *Convert to Symbol*

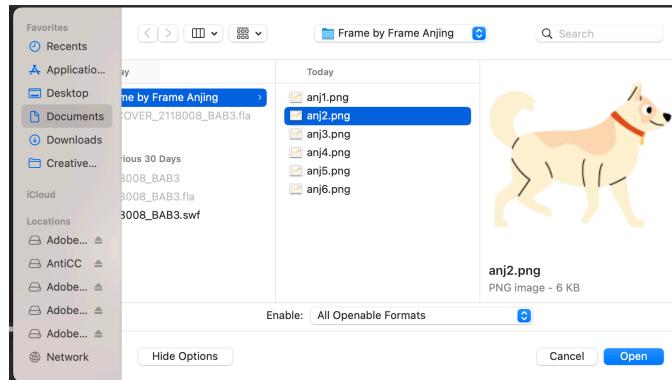


11. Berikan nama “Anjing” dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudia klik OK



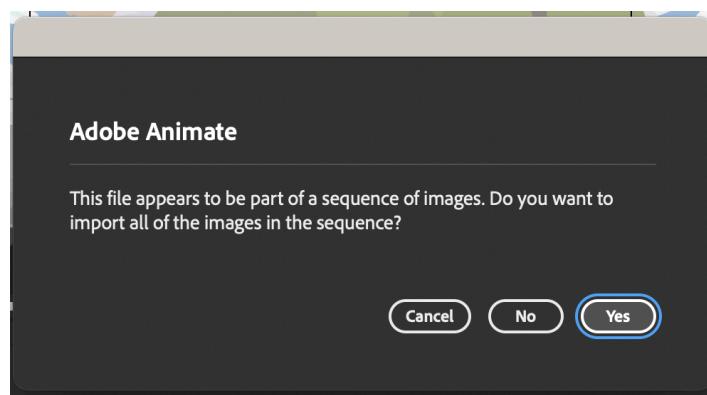
Gambar 3.11 Convert to Symbol

12. Double klik gambar Anjing tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Anjing, Pastikan *Frame 2* sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih file gambar dengan nama ‘.png’, lalu pilih *Open*.



Gambar 3.12 Import Gambar 2

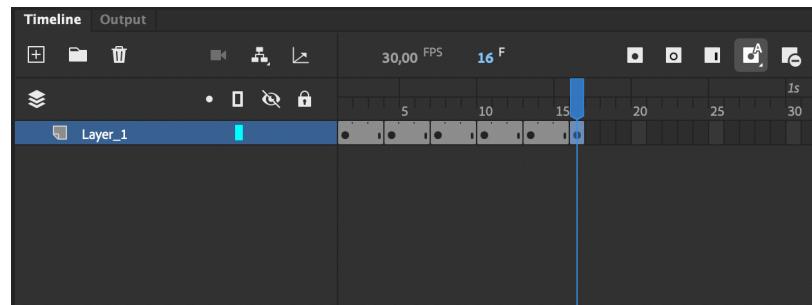
13. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes.



Gambar 3.13 Gambar Berurutan

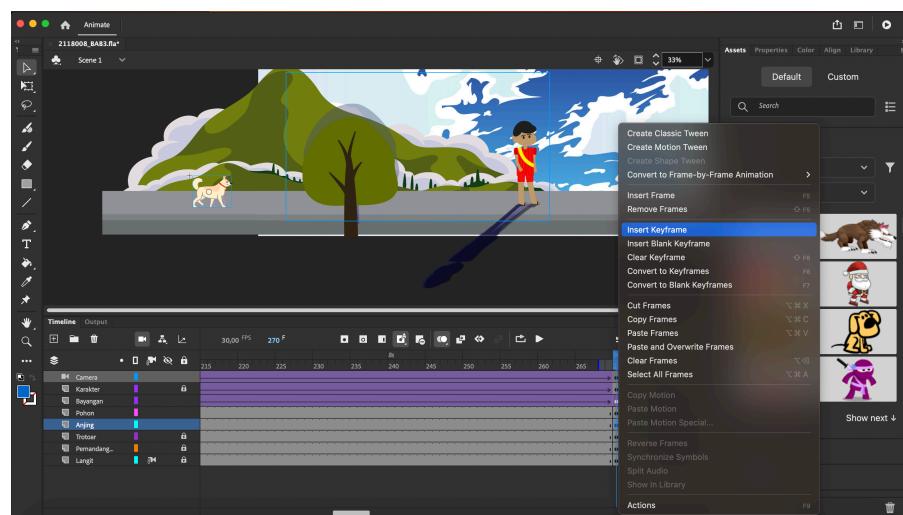


14. Kemudian cek pada bagian *frame* jika gambar saling menimpa pada *frame* tersebut maka hapus salah satu gambar, kemudian Blok *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 *frame* lakukan pada setiap *frame* Aktifkan *Onion Skin* (Alt+Shift+O) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



Gambar 3.14 Geser Keyframe

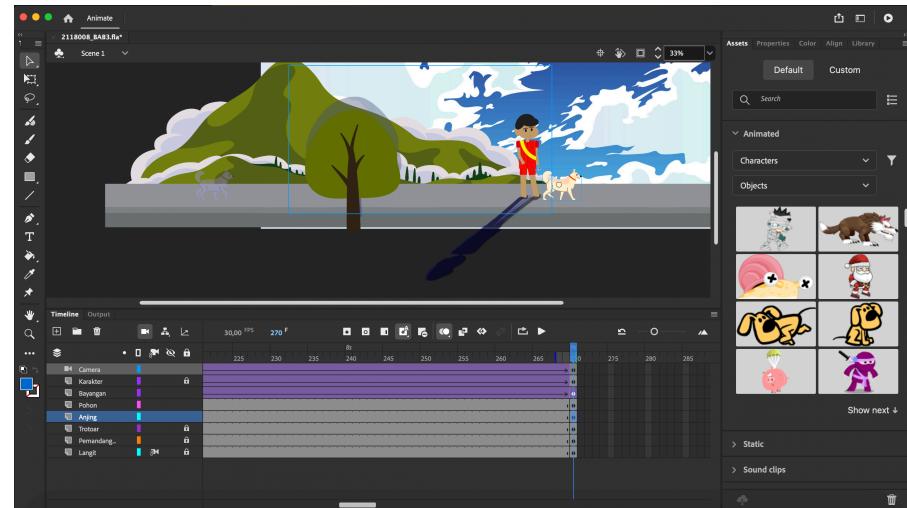
15. Insert Keyframe pada Frame 270.



Gambar 3.15 Insert Keyframe

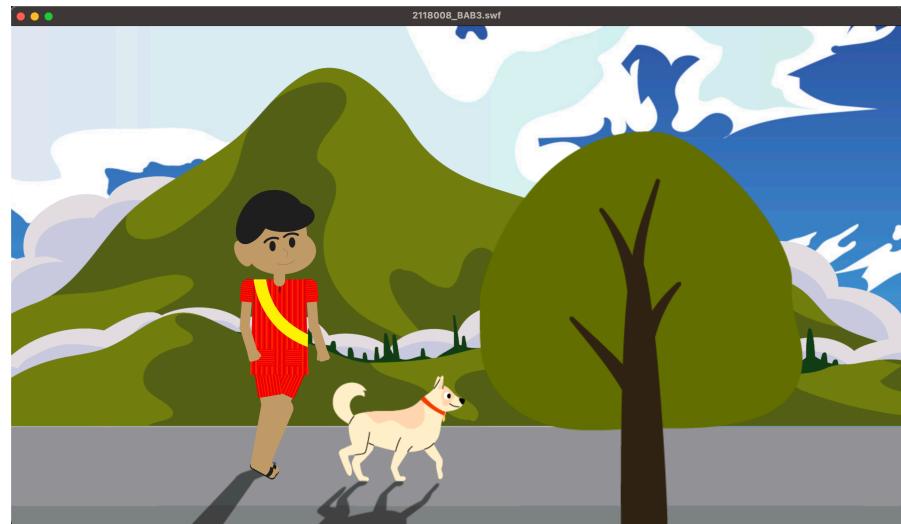


16. Pindahkan objek gambar sesuai dengan keinginan contoh seperti dibawah.



Gambar 3.16 Pindahkan Objek Gambar

17. Kemudian tambahkan bayangan pada Anjing dengan cara yang sama seperti sebelumnya dan berikut tampilannya.



Gambar 3.17 Hasil Tampilan



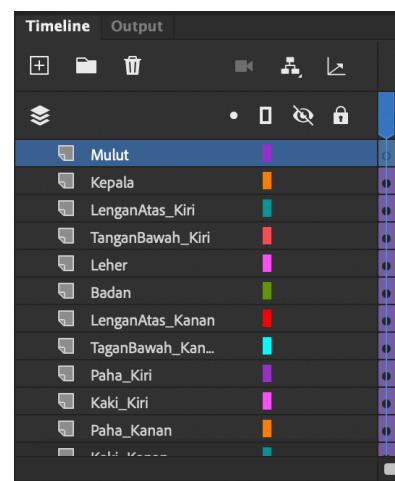
B. Membuat Lip Syncronation

1. Pada *Layer Karakter*, Double Klik pada Karakter unutk masuk ke *Scene* Karakter, Kemudian 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 3.18 Menghapus Bagian Mulut

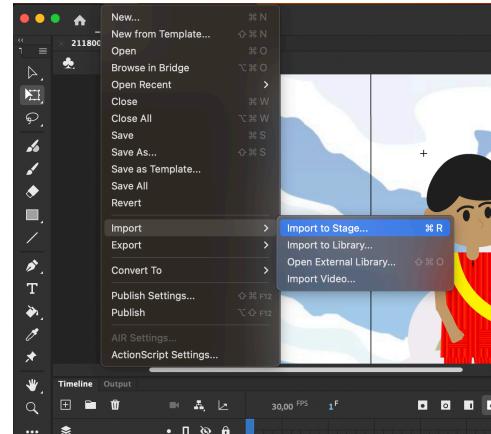
2. Kembali ke *Scene* Karakter kemudian buat *Layer* baru dengan nama ‘Mulut’



Gambar 3.19 Buat Layer Mulut



3. Pada frame 1 layer Mulut. Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 3.20 Import Aset Mulut

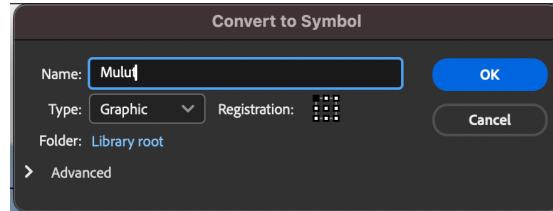
4. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar, jika sudah pilih Open, kemudian Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.21 Masukan Aset Mulut

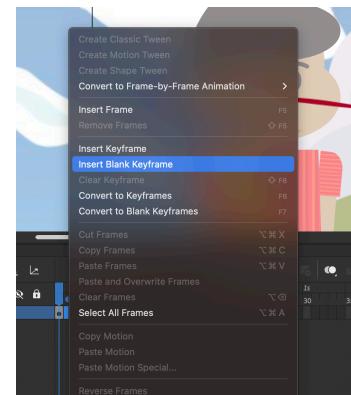


5. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



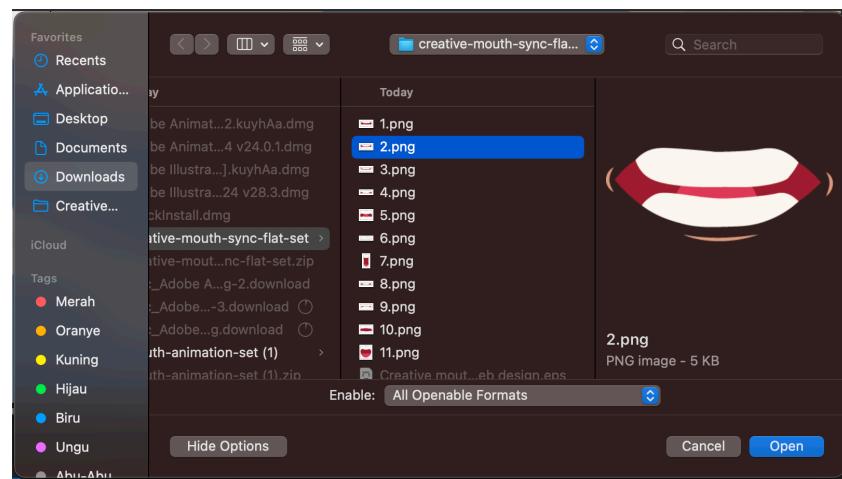
Gambar 3.22 *Convert to Symbol*

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



Gambar 3.23 *Insert Blank Keyframe*

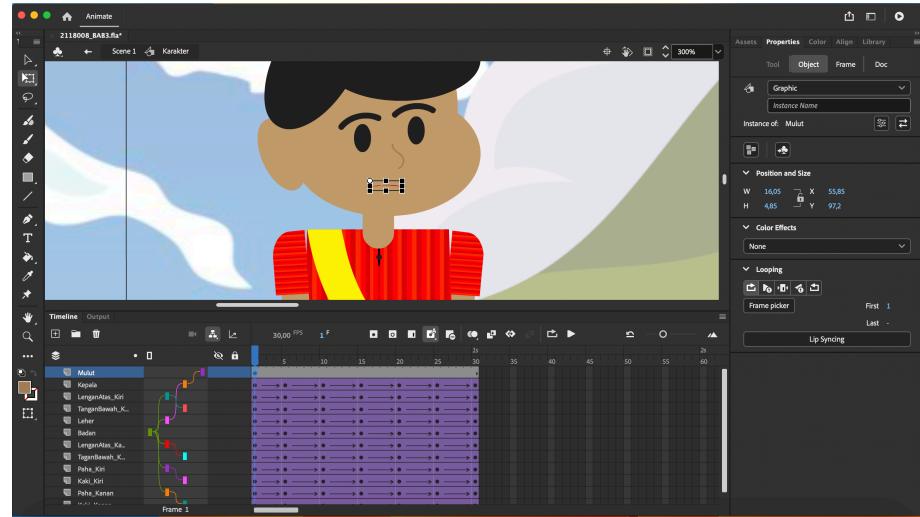
7. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih *Open*. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



Gambar 3.24 *Import Aset Mulut*

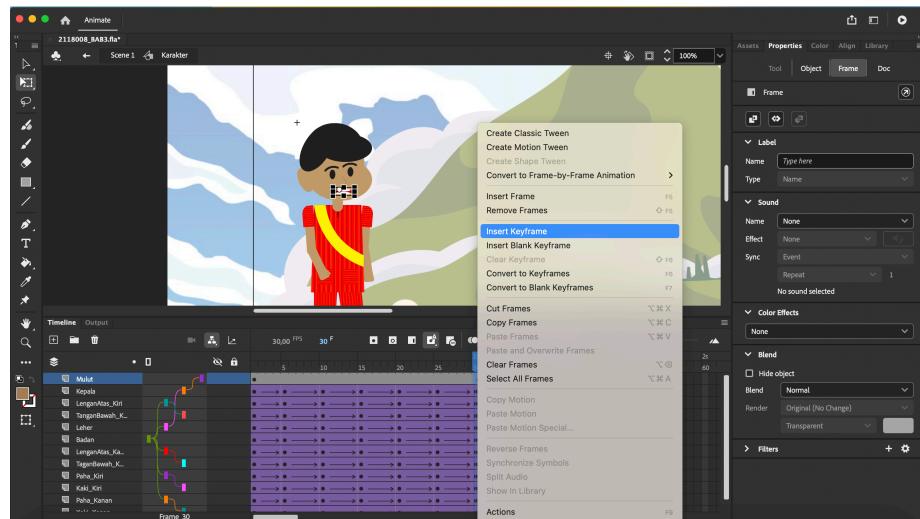


8. Kembali ke Scene Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah



Gambar 3.25 Perkecil Ukuran Mulut

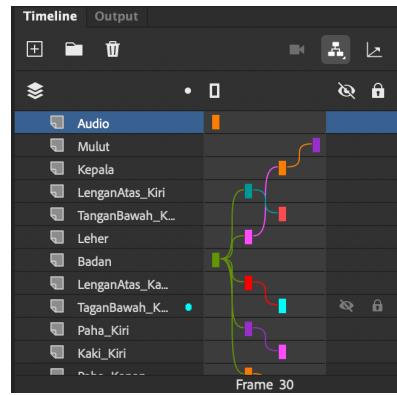
9. Kembali ke *scene* ‘Karakter’. Pada *frame* 30 *layer* mulut *Insert Keyframe*.



Gambar 3.26 Insert Keyframe

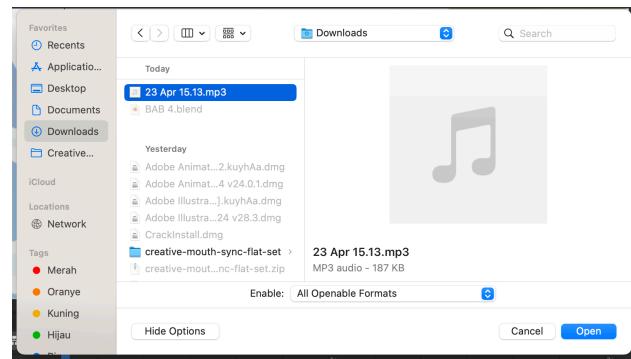


10. Buat *layer* baru diatas *layer* mulut dengan nama audio.



Gambar 3.27 Membuat Layer Audio

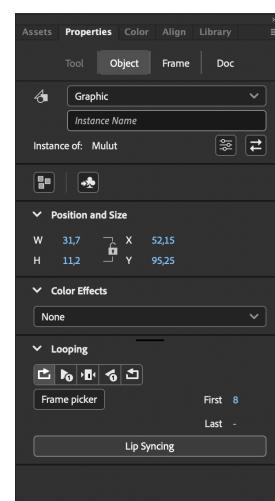
11. Lakukan Import dan cari file audio.



Gambar 2.28 Import File Audio

12. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*.

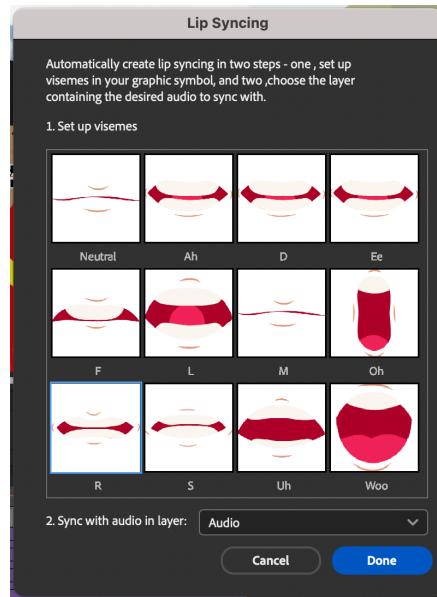
Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 2.29 Paste in Place Pada Layer Baru

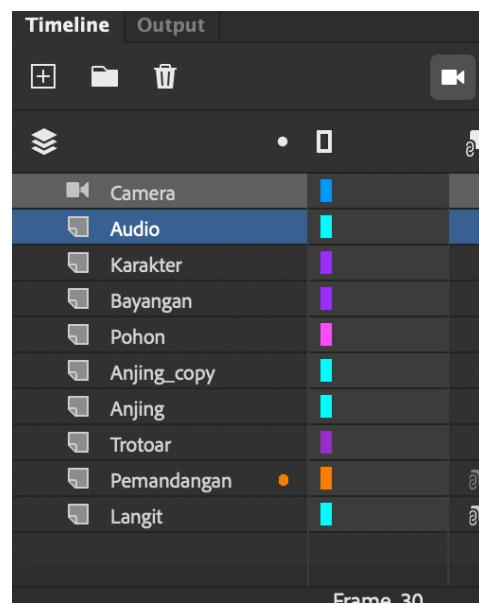


13. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih *layer* ‘Audio’ yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



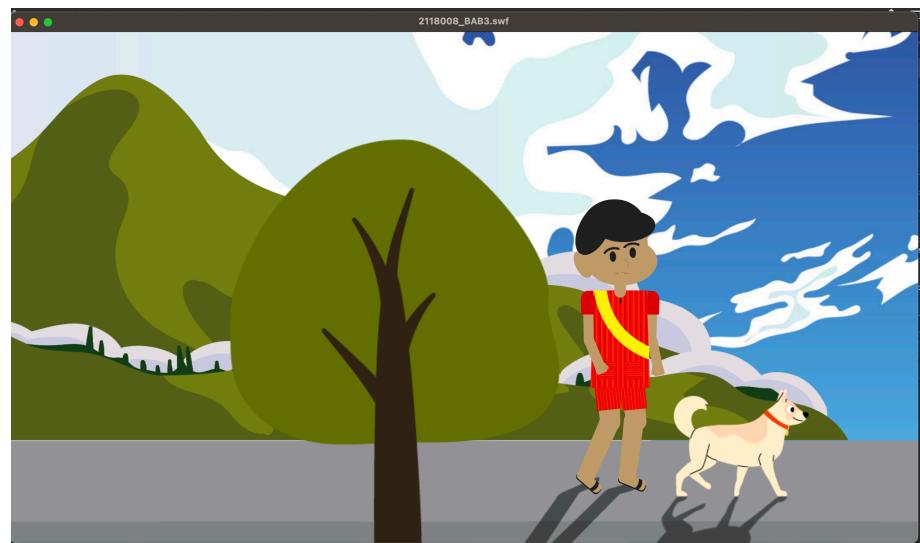
Gambar 2.30 Susunan *Layer* Karakter

14. Kembali ke *Scene 1*, dan buat *layer* baru bernama Audio.



Gambar 3.31 Membuat *Layer* Audio

15. Lakukan Import dan cari file bernama, jika sudah pilih *Open*. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK. Dan berikut hasil tampilannya.



Gambar 3.32 Hasil Tampilan