



## TUGAS PERTEMUAN: 3

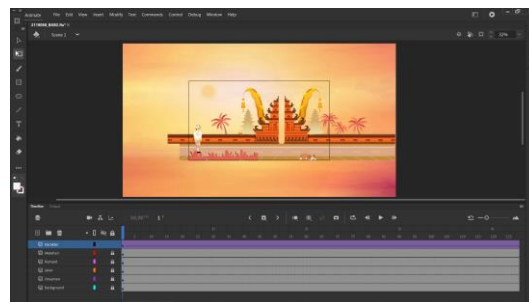
### FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118068
Nama	:	Ahmad Bahrul Ilmi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Safari Bali (Indonesia Tengah)
Referensi	:	<a href="https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg">https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 3 : Menerapkan Frame By Frame Dan Lip Sycronation

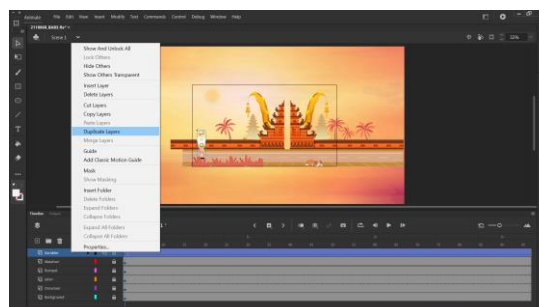
##### A. Frame by Frame

1. Buka *file adobe animate* yang sebelumnya.



Gambar 3.1 *File adobe animate* sebelumnya

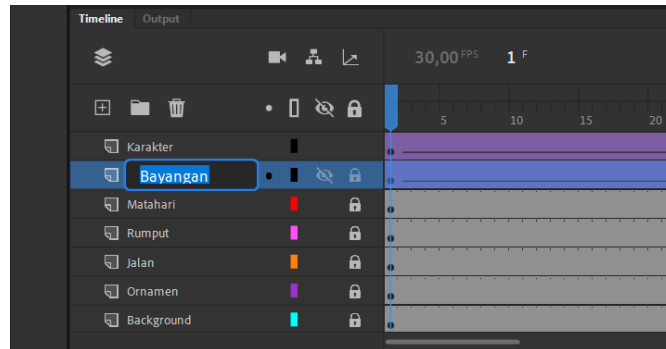
2. Tambahkan bayangan pada karakter dengan cara klik kanan *layer* karakter dan pilih *duplikat layers*.



Gambar 3.2 *Duplikat layer* karakter

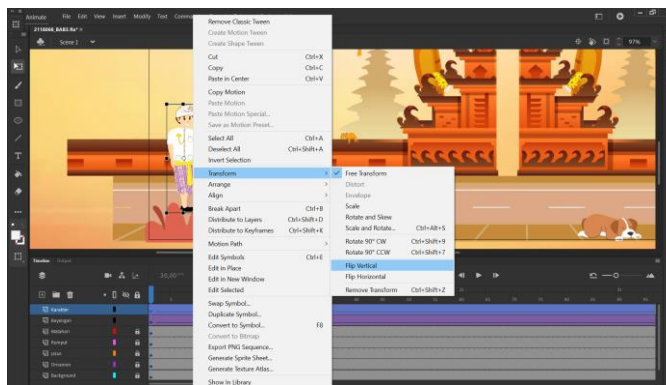


3. Ubah nama *layer* duplikat dengan nama Bayangan.



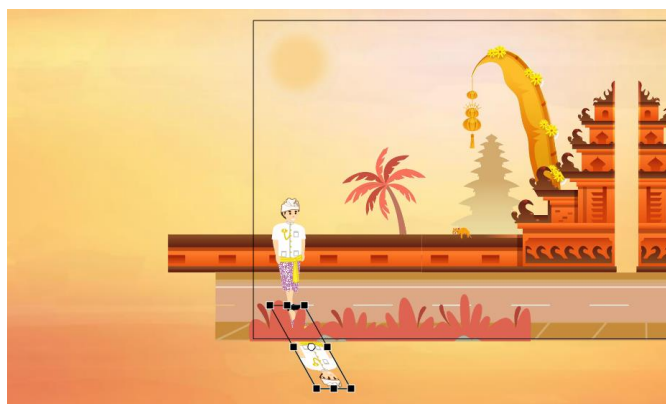
Gambar 3.3 Mengubah nama *layer*

4. Kemudian edit karakter duplikat dengan cara klik pada karakter dan pilih *Transform* lalu *Flip Vertical*.



Gambar 3.4 Membalik objek bayangan

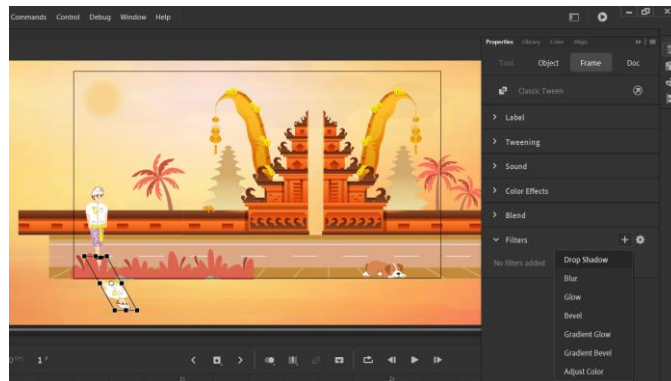
5. Jika sudah posisikan menjadi seperti berikut menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 3.5 Posisi karakter bayangan

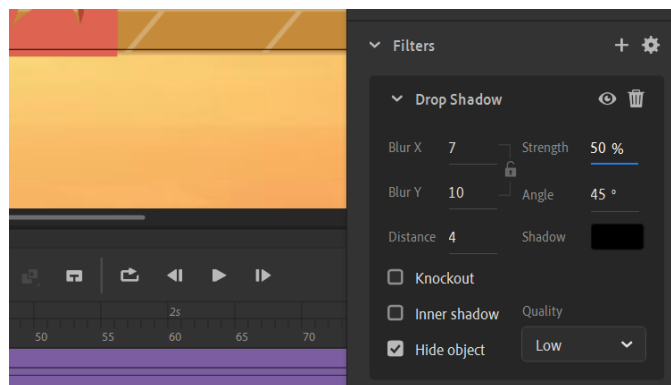


- Setelah itu pilih *Properties* dan pilih *Filters* pada *tab Frame* tambahkan *Filter Drop Shadow*.



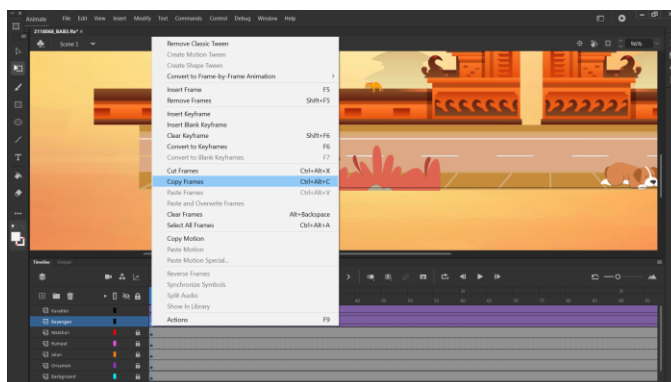
Gambar 3.6 Menambahkan filter *drop shadow*

- Buat pengaturan *drop shadow* menjadi seperti berikut.



Gambar 3.7 Pengaturan *drop shadow*

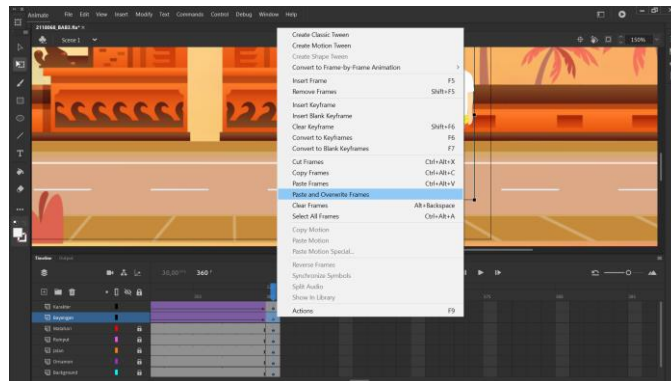
- Klik *frame 1* pada *layer* bayangan dan klik kanan kemudian pilih *Copy Frames*.



Gambar 3.8 *Copy frame* bayangan



9. Lalu pada *frame* terakhir pada *layer* bayangan klik kanan dan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 3.9 *Paste and overwrite frame* bayangan

10. Dan ubah posisi bayangan pada *frame* terakhir menjadi seperti berikut.



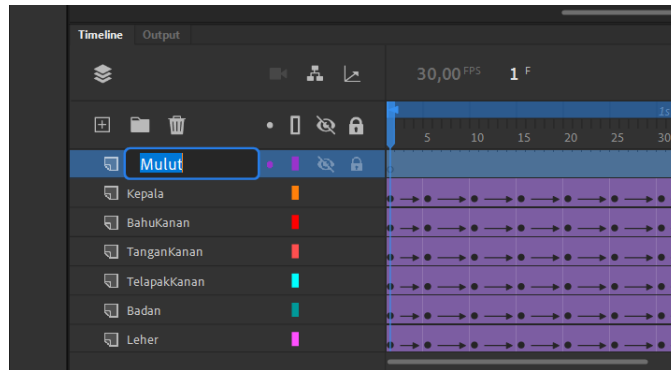
Gambar 3.10 Posisi bayangan *frame* akhir

11. Kemudian klik 2 kali pada objek karakter sampai ke objek mulut, jika sudah *delete* objek mulut.



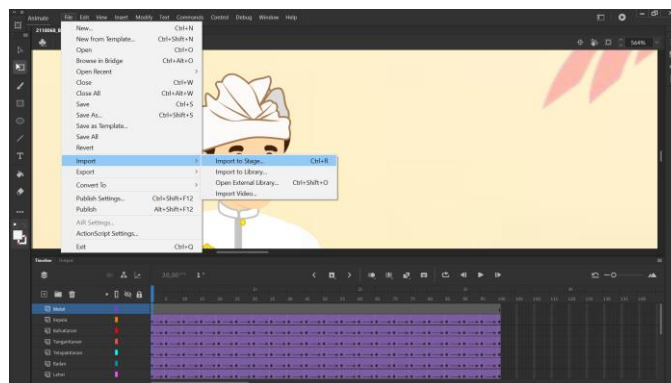
Gambar 3.11 Menghapus objek mulut

12. Buat *layer* baru pada *scene* karakter dan beri nama Mulut.



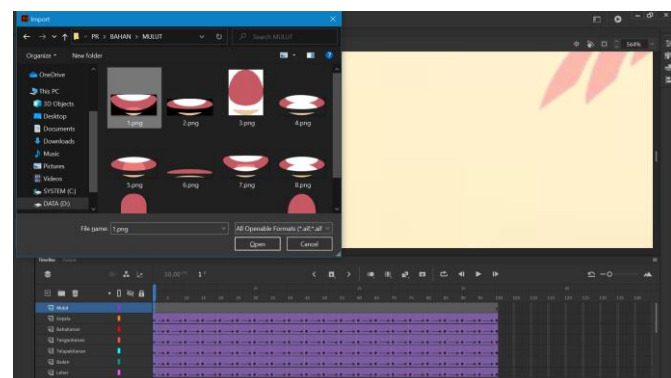
Gambar 3.12 Membuat *layer* mulut

13. Lalu pada *frame* 1 di *layer* mulut pilih *file* kemudian *Import* dan pilih *Import to Stage*.



Gambar 3.13 *Import to stage layer* mulut

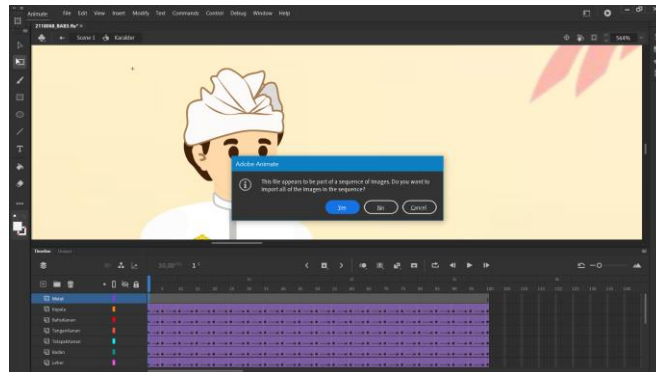
14. Pilih bahan mulut dan pilih *file* pertama jika sudah klik *Open*, sebelumnya buat beberapa *file* mulut, dan disini terdapat 12 *file* gambar mulut yang nantinya akan digunakan untuk menerapkan teknik *frame by frame*.



Gambar 3.14 Menambahkan *file* mulut

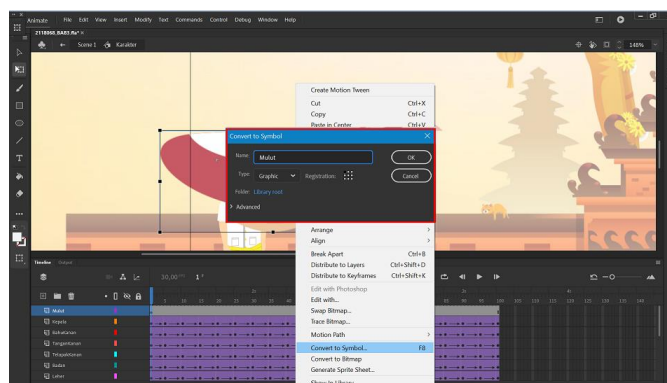


15. Jika muncul pemberitahuan seperti berikut maka pilih “No”.



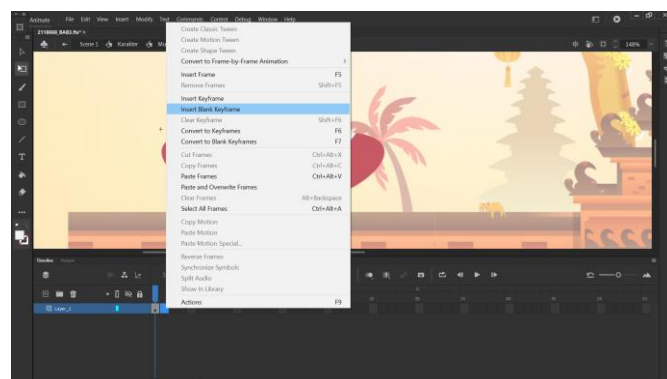
Gambar 3.15 Pemberitahuan *import file* mulut

16. Buat objek mulut menjadi *symbol* dengan cara klik pada objek mulut dan pilih *Convert to Symbol* dan beri nama *symbol* menjadi Mulut.



Gambar 3.16 *Convert symbol* objek mulut

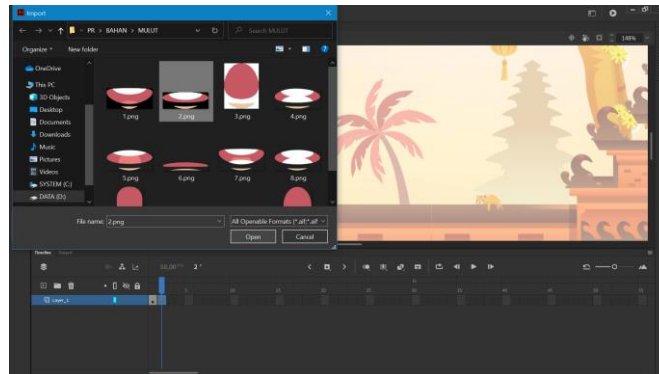
17. Klik 2 kali pada objek mulut untuk ke *scene* mulut dan pada *frame 2* klik kanan dan pilih *Insert Blank Keyframe*.



Gambar 3.17 *Insert blank keyframe scene* mulut

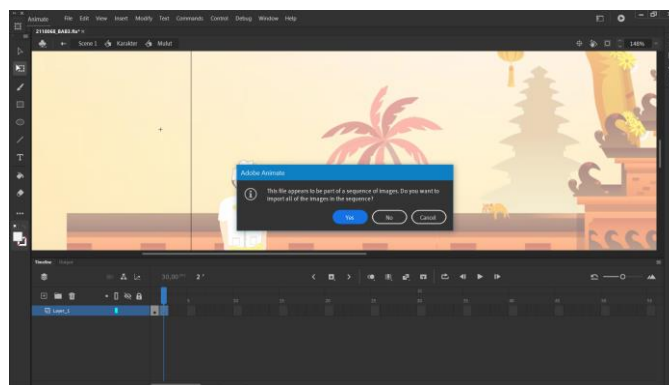


18. Kemudian *import* untuk *file* mulut ke 2 pada *frame* 2.



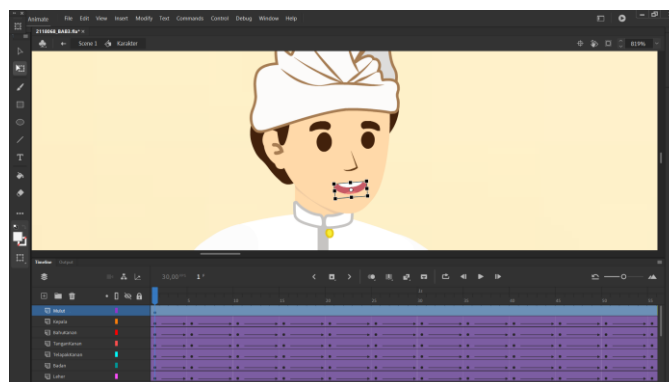
Gambar 3.18 *Import file* mulut ke 2

19. Jika muncul pemberitahuan seperti ini klik “Yes” supaya gambar mulut akan yang lain berada pada *keyframe* tersendiri.



Gambar 3.19 Pemberitahuan *import file* mulut ke 2

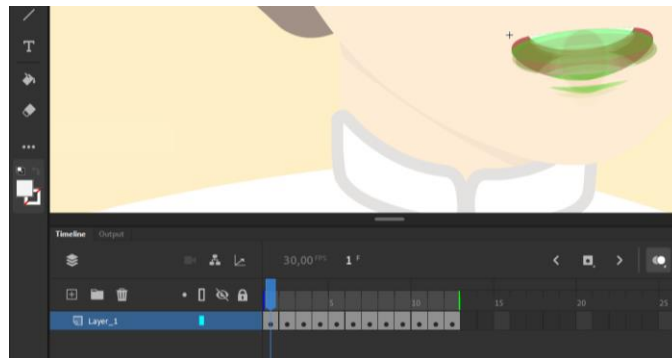
20. Atur ukuran dan posisi dari objek mulut menggunakan *Free Transform Tool* sehingga objek mulut akan menjadi seperti berikut.



Gambar 3.20 Mengatur ukuran objek mulut

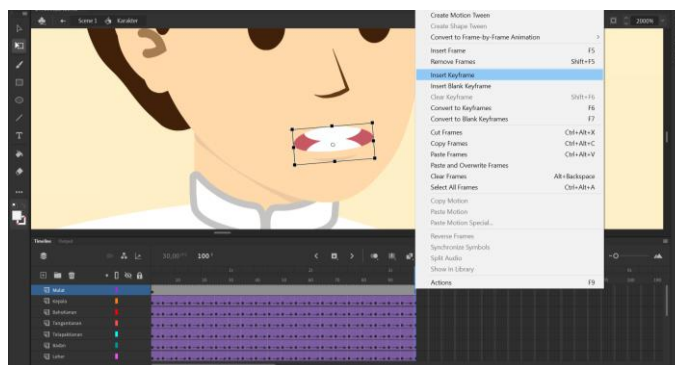


21. Sesuaikan posisi mulut supaya sama pada setiap *frame* menggunakan fitur *Onion Skin* dan atur menjadi seperti berikut.



Gambar 3.21 Mengatur posisi setiap objek mulut

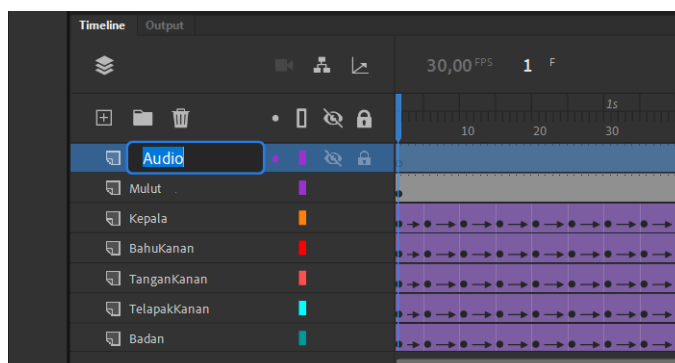
22. Pilih pada *frame* terakhir di layer mulut klik kanan dan pilih *Insert Keyframe*.



Gambar 3.22 Insert keyframe layer mulut

## B. Lip Sycronation

1. Buat *layer* baru pada *scene* karakter dengan nama Audio, yang nantinya *layer* ini akan menampung audio untuk menerapkan *Lip Sycronation*.

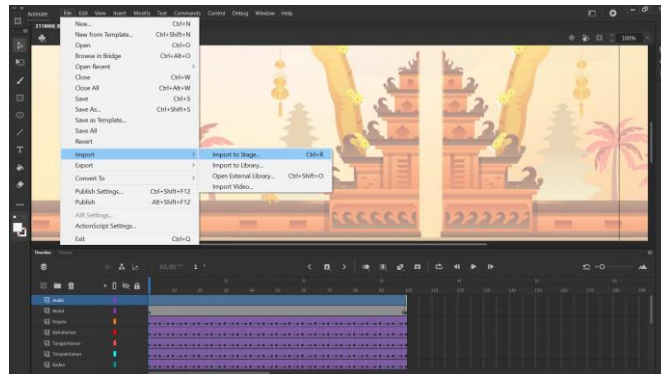


Gambar 3.23 Menambahkan *layer* audio



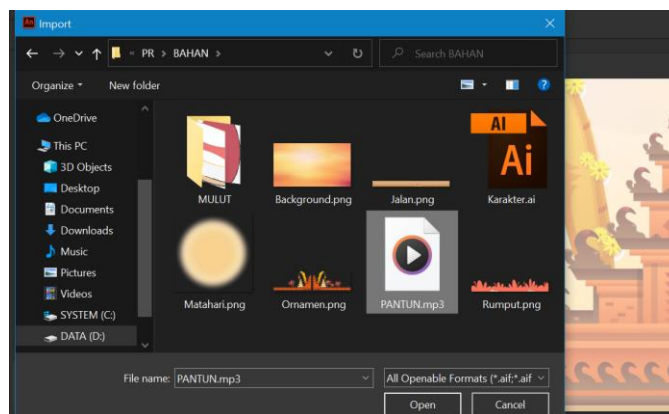


2. Pada *frame 1 layer* mulut pilih *file* kemudian pilih *import to stage*.



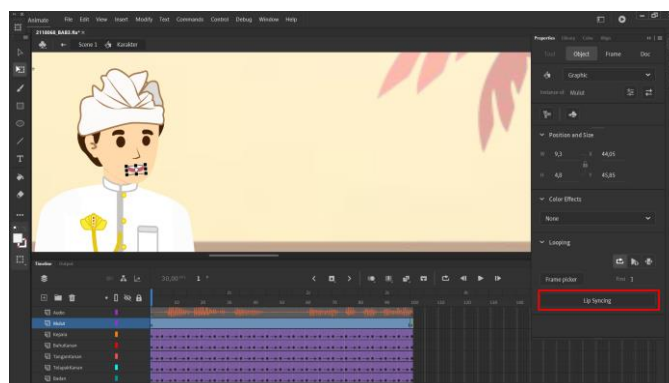
Gambar 3.24 *Import file* pada *layer* audio

3. Lalu tambahkan *file* audio yang sudah ada dengan format mp3 kemudian klik *Open*.



Gambar 3.25 Menambahkan *file* audio

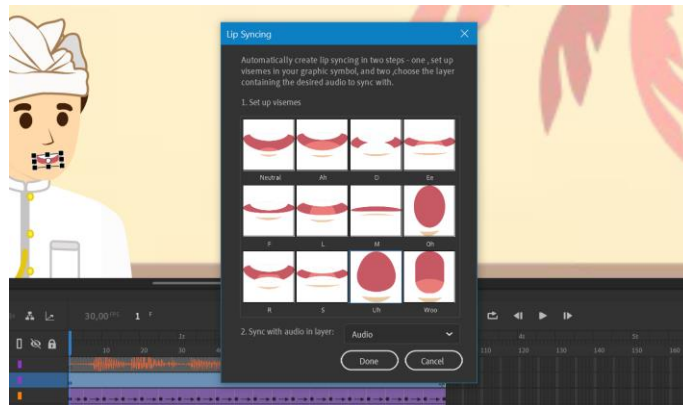
4. Jika audio sudah berada pada *layer*, selanjutnya klik pada objek mulut klik *properties* dan pilih *tab Objek* lalu pilih *Lip Syncing*.



Gambar 3.26 *Lip syncing* pada objek mulut

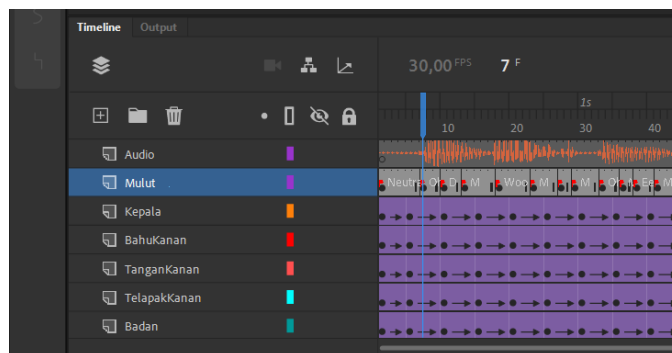


5. Atur *Set up visemes* pada *lip syncing* dengan memilih satu persatu objek mulut yang sesuai dan pada *Sync with Audio* pilih *layer* 'Audio' yang sudah diimport *file* audio sebelumnya.



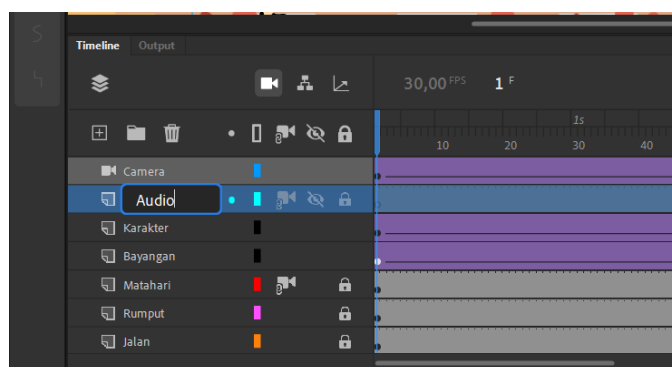
Gambar 3.27 *Set up visemes* pada *lip syncing*

6. Jika sudah maka pada *layer* Mulut akan otomatis mensinkronkan gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.28 Tampilan *layer* mulut

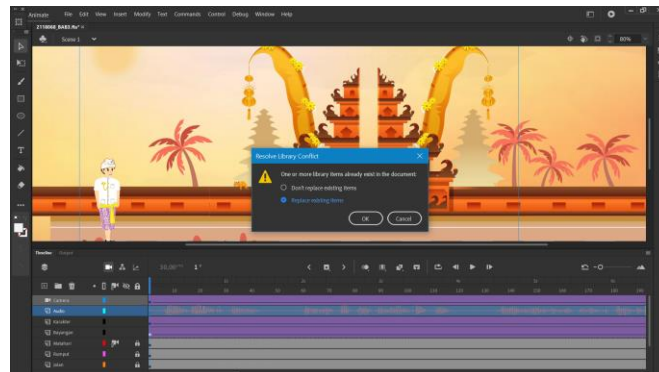
7. Kembali ke *scene* awal dan buat *layer* baru dengan nama Audio kemudian *import* audio sesuai dengan *file* audio sebelumnya.



Gambar 3.29 *Import file* audio pada *layer* audio

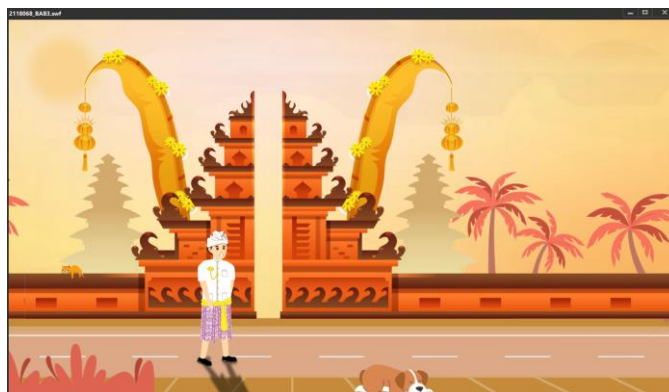


8. Jika muncul pemberitahuan seperti berikut pilih *Replace existing items* dan klik *Ok*.



Gambar 3.30 Pemberitahuan *resolve library conflict*

9. Jika sudah jalankan menggunakan *Ctrl Enter* pada *Keyboard* maka akan terdapat sebuah gerakan mulut yang sudah memiliki audio.



Gambar 3.31 Hasil akhir animasi

### C. Link Github

[https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068_PRAK_ANIGAME.git)