



## TUGAS PERTEMUAN: 3

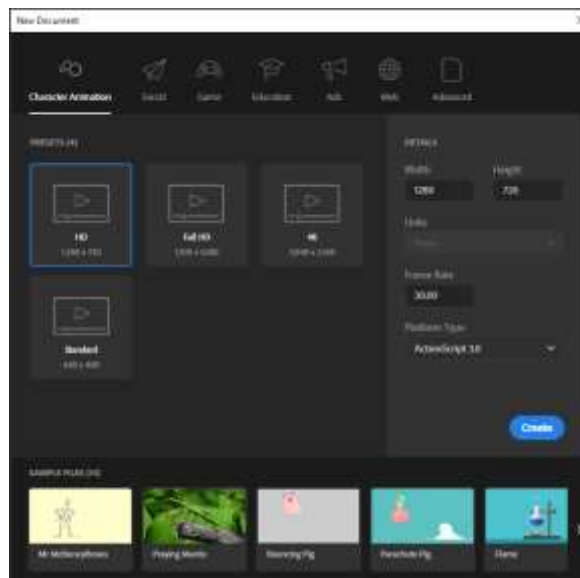
### FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

|                    |   |   |
|--------------------|---|---|
| <b>NIM</b>         | : | 2118082   |
| <b>Nama</b>        | : | A.Prayoga Dwi Pratama   |
| <b>Kelas</b>       | : | D   |
| <b>Asisten Lab</b> | : | Muhammad Zainul Musyafa'  |
| <b>Baju Adat</b>   | : | Pakaian Adat NTT Suku Lio   |
| <b>Referensi</b>   | : | <a href="https://www.vecteezy.com/">https://www.vecteezy.com/</a> |

#### 1.1 Tugas 3 : FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

##### A. Frame By Frame

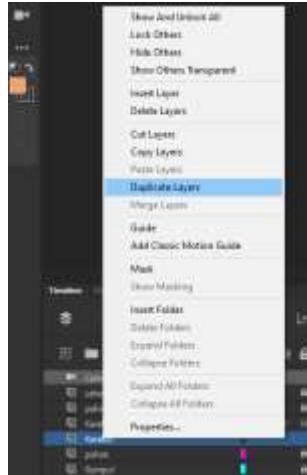
1. Buka aplikasi Adobe Animate, klik menu file > open file



Gambar 3.1 Membuat lembar kerja



2. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



Gambar 3.2 Duplicate Layers karakter

3. Kemudian Sesuaikan ukuran dengan ukuran frame1 menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 3.3 Menyesuaikan ukuran

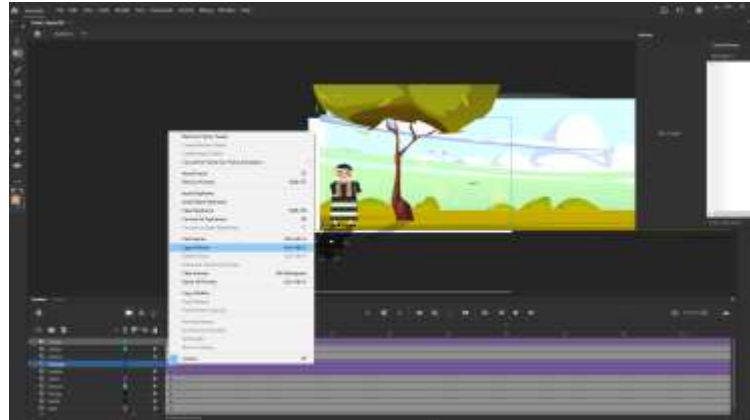
4. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



Gambar 3.4 Drop Shadow



5. Selanjutnya Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame.



Gambar 3.5 *Copy Frame*

6. Kemudian Klik Frame 215 layer 'Bayangan, klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames



Gambar 3.6 *Paste and Overwrite Frame*

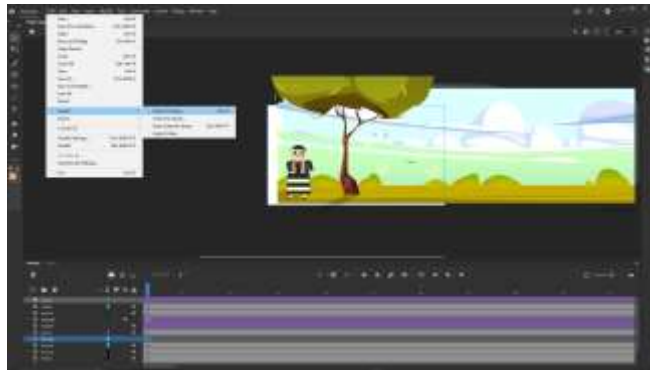
7. Buat Layer dengan nama Burung



Gambar 3.7 *Membuat Layer Burung*

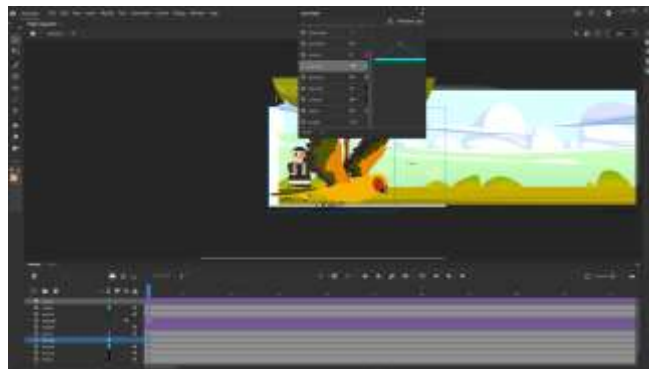


8. Kemudian Import png Burung yang sudah di sediakan



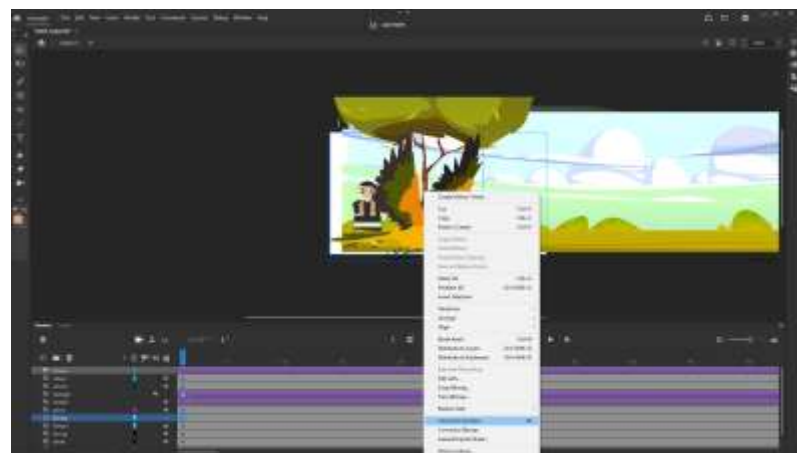
Gambar 3.8 Import Burung

9. Kemudian windows lalu layer depth ganti burung ke -30



Gambar 3.9 Layer depth

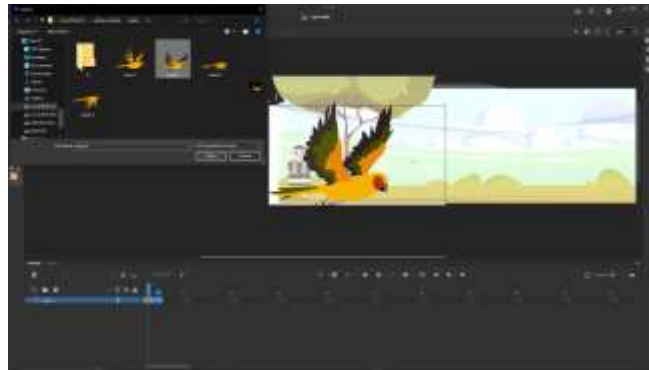
10. Setelah itu, klik kanan burung kemudian convert to symbol



Gambar 3.10 convert to symbol

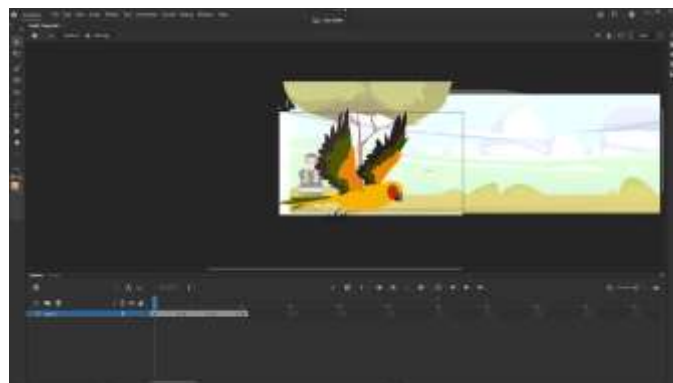


11. Kemudian import asset burung yang kedua



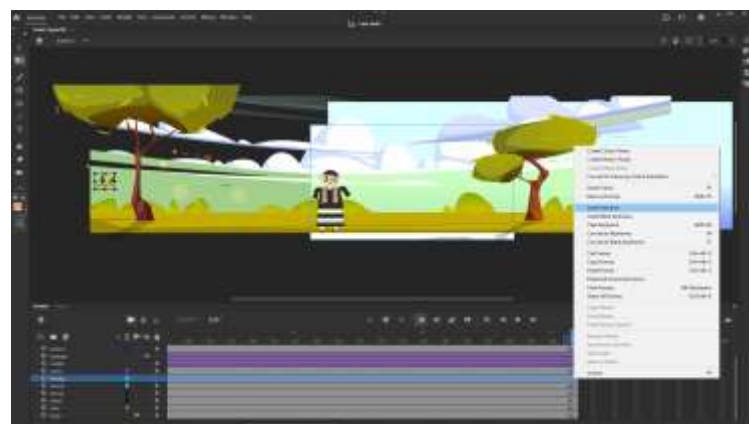
Gambar 3.11 Import asset 2 burung

12. Kemudian Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.12 Keyframe burung

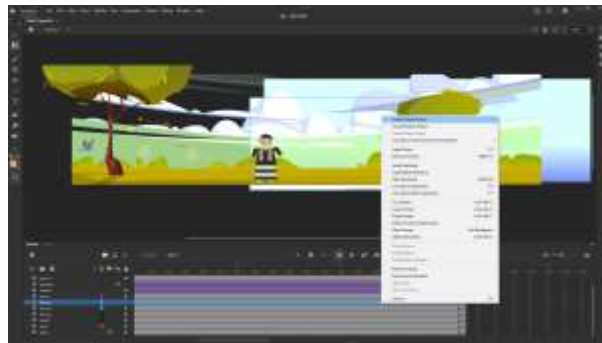
13. Setelah itu kembali ke scene 1 lalu kecilkan burung lalu insert keyframe



Gambar 3.13 insert keyframe burung



14. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween.



Gambar 3.14 *Create classic Tween*

15. Masuk ke layer mulut pada scene karakter. Double klik terus pada bagian mulut, dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 2.15 Hapus Mulut

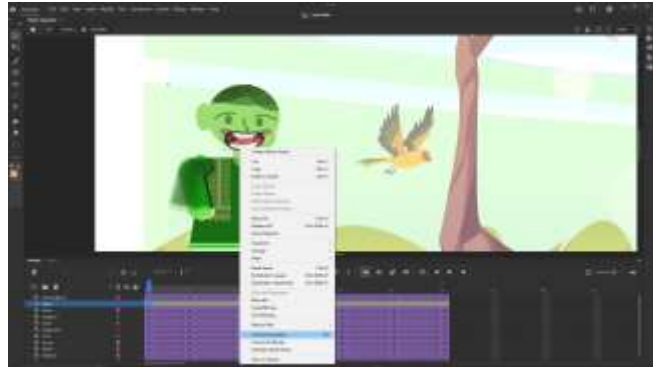
16. Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage



Gambar 3.16 Import mulut



17. Kemudian convert to symbol mulut



Gambar 3.17 Convert to symbol mulut

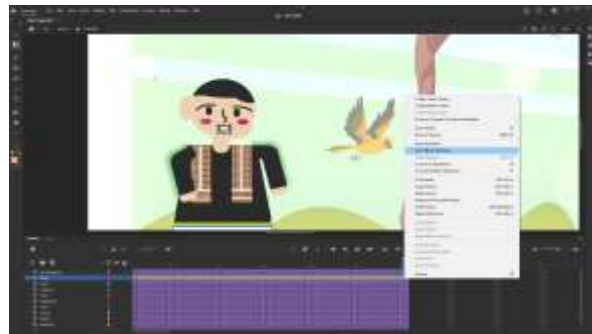
18. Klik frame 2 lalu import asset mulut yang kedua



Gambar 3.18 Import asset mulut



19. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



Gambar 3.19 Insert Keyframe Mulut

20. Setelah itu buat layer audio



Gambar 3.20 Buat layer audio

21. Setelah itu import audio lalu pergi ke properties > lip syncing



Gambar 3.21 Lip Syncing





22. Pergi ke scene 1 lalu lakukan import audio dan selesai tekan CTRL + Enter untuk melihat hasil.



*Gambar 3.22 Import audio scene 1*