



TUGAS PERTEMUAN: 3

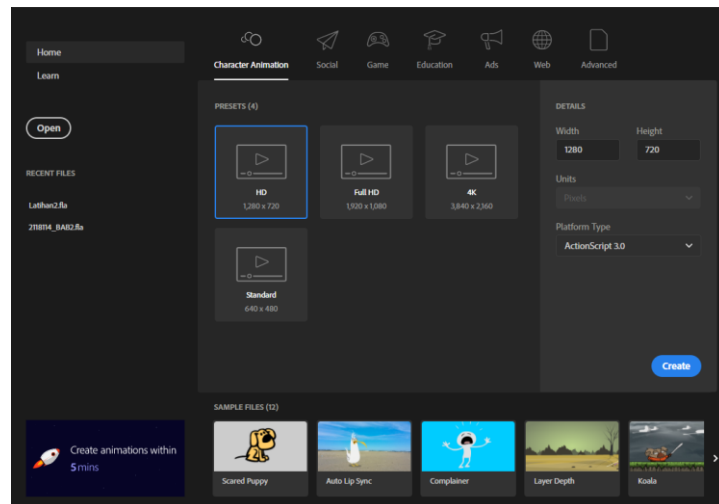
FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118114
Nama	:	Ardhea Dwi Cahyani
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)
Baju Adat	:	Batak Toba (Sumatera Utara-Indonesia Barat)
Referensi	:	https://pin.it/1h7O0n6W8

1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

A. Frame by Frame

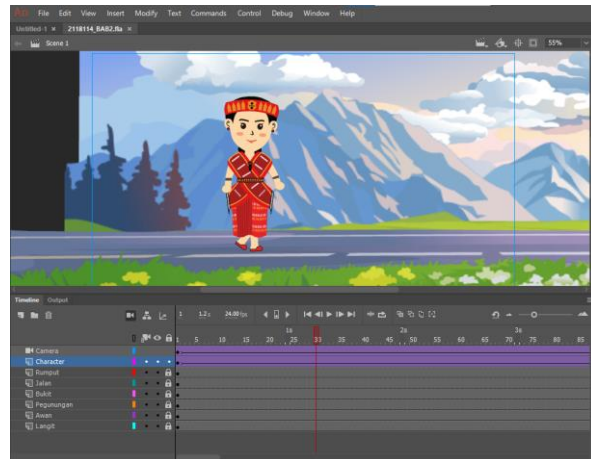
1. Buka Adobe Animate CC 2019, pilih Open untuk membuka project Bab 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Open Project

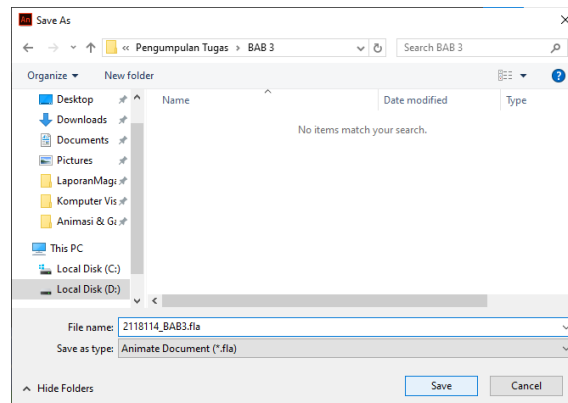


2. Tampilan halaman project Bab 2 di Adobe Animate CC.



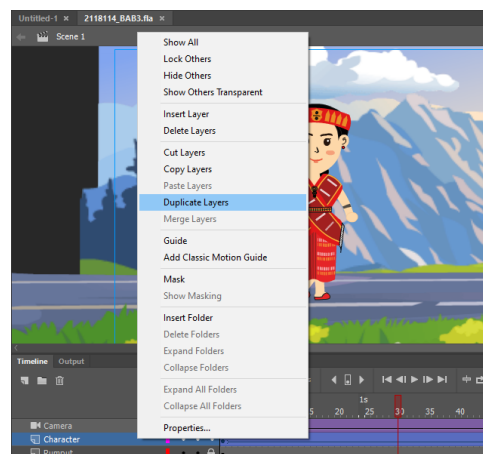
Gambar 3.2 Tampilan Project Bab 2

3. Save As terlebih dahulu agar tugasnya dapat dibedakan.



Gambar 3.3 Menyimpan Project Bab 3

4. Duplicate Layers pada Layer Character untuk membuat bayangan dari karakter.



Gambar 3.4 Duplicate Layers



5. Rename layer 'Character_Copy' menjadi 'Bayangan', lalu kunci layer 'Character'.



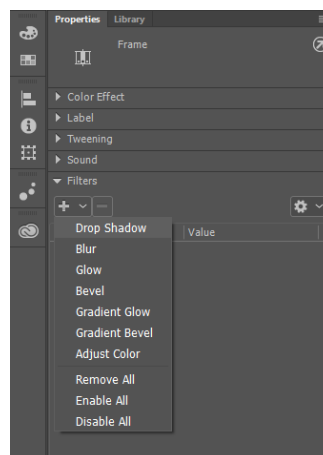
Gambar 3.5 Membuat Layer Bayangan

6. Pada Frame 1 layer 'Bayangan', ubah objek seperti gambar di bawah ini menggunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 3.6 Mengubah Bentuk Objek

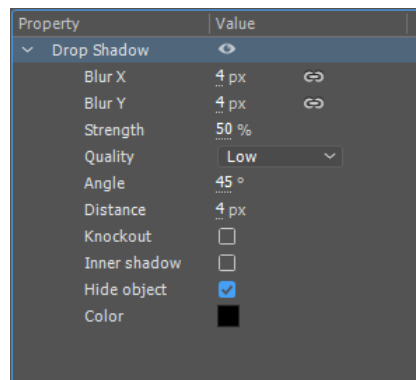
7. Klik Frame 1 Layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter, lalu pilih Drop Shadow.



Gambar 3.7 Drop Shadow pada Layer Bayangan



8. Kemudian atur Strength-nya menjadi 50% dan centang pada kolom Hide Object.



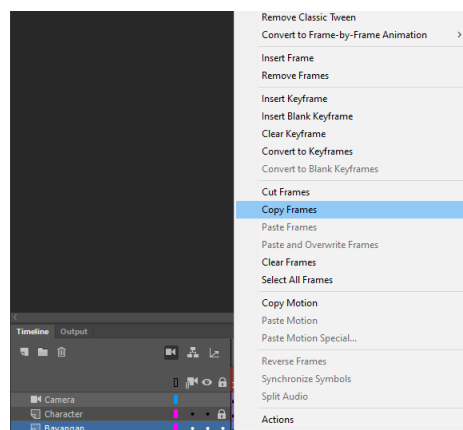
Gambar 3.8 Mengatur Drop Shadow

9. Maka hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3.9 Hasil Tampilan

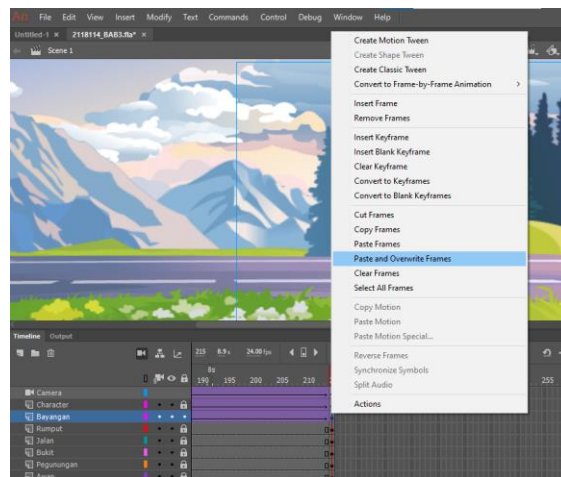
10. Klik kanan pada Layer 'Bayangan' frame 1, kemudian Copy Frames.



Gambar 3.10 Copy Frames pada Frame 1 Layer Bayangan



11. Kemudian pada frame 215 Paste and Overwrite Frames dan geser objek bayangan ke kanan.



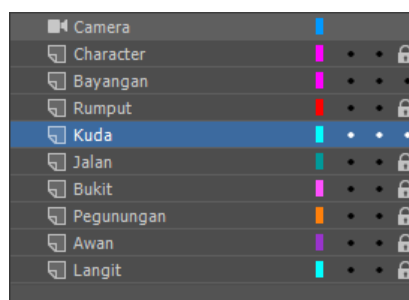
Gambar 3.11 Paste and Overwrite Frames

12. Maka hasilnya akan seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.12 Hasil Tampilan Bayangan

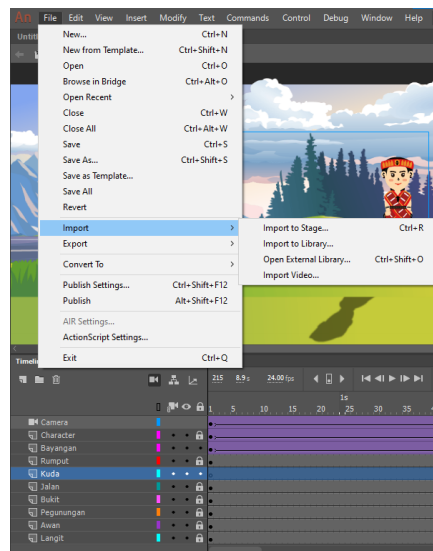
13. Untuk membuat penerapan Frame by Frame yaitu menggunakan objek kuda. Awali dengan membuat layer baru dan rename layer menjadi 'Kuda'.



Gambar 3.13 Membuat Layer Kuda

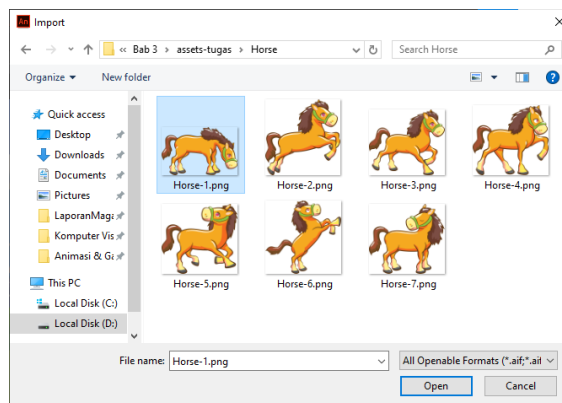


14. Pada menu File pilih Import > Import to Stage atau menggunakan shortcut Ctrl+R.



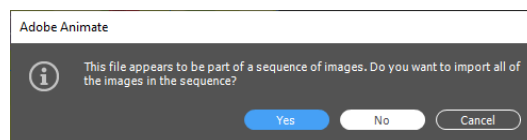
Gambar 3.14 Import File

15. Pilih file dengan nama 'Horse-1.png', kemudian pilih Open.



Gambar 3.15 Open File

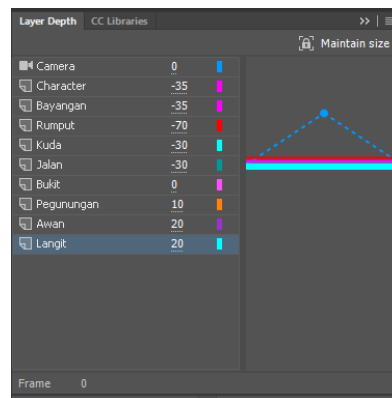
16. Akan muncul pesan seperti ini karena terdeteksi file yang di-import merupakan bagian dari objek berurutan, pilih No.



Gambar 3.16 Pop Up Adobe Animate

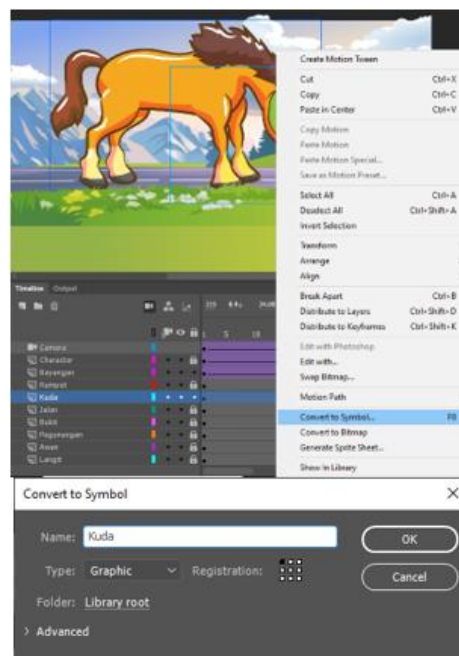


17. Pada menu bar, pilih Window kemudian pilih Layer Depth dan rubah ukurannya menjadi seperti di bawah ini.



Gambar 3.17 Mengatur Layer Depth

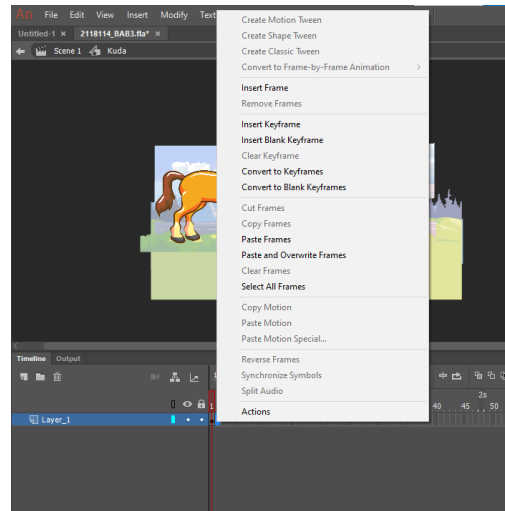
18. Klik kanan pada objek kuda lalu pilih Convert to Symbol atau menggunakan shortcut F8.



Gambar 3.18 Convert to Symbol

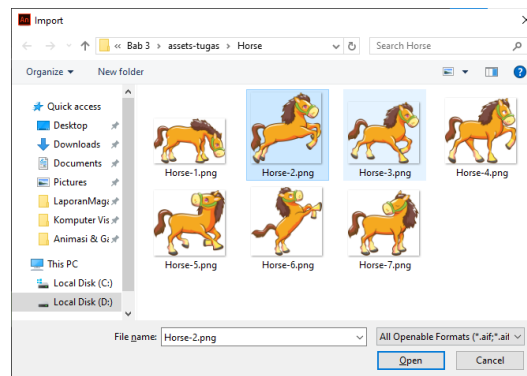


19. Kemudian double click pada symbol Kuda maka akan masuk ke dalam scene Kuda, setelah itu pada Layer_1 klik kanan pada frame 2 lalu Insert Keyframe.



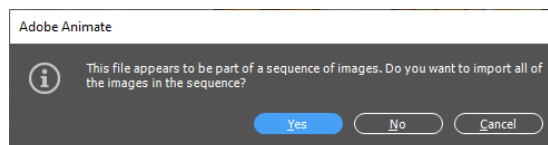
Gambar 3.19 Insert Keyframe

20. Import file Bernama Horse-2.png, lalu klik Open.



Gambar 3.20 Import File Horse-2.png

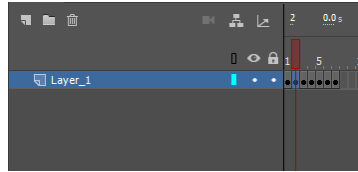
21. Maka akan muncul pesan dialog seperti ini, klik Yes.



Gambar 3.21 Pesan Dialog

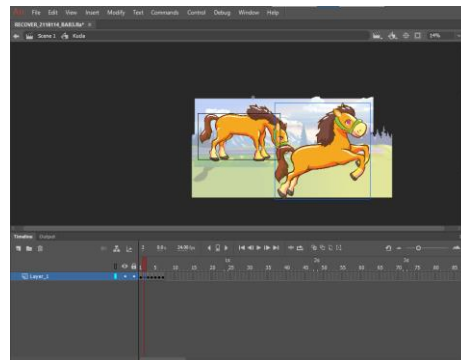


22. Secara otomatis akan meng-import semua gambar Horse.jpg.



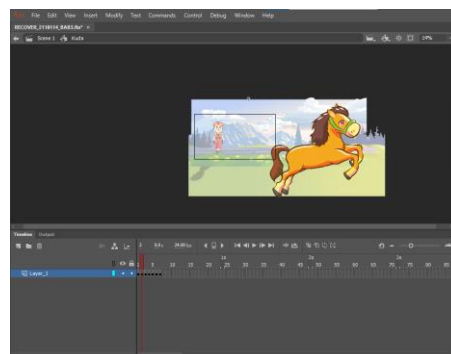
Gambar 3.22 Import All of The Images in The Sequences

23. Lihat pada frame 2, jika ada gambar yang terduplikat maka hapus salah satunya.



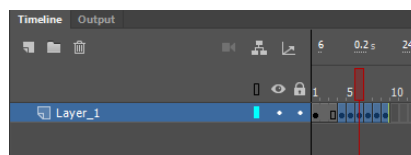
Gambar 3.23 Hapus Duplikasi Objek

24. Maka hasilnya akan seperti berikut, biarkan gambarnya tetap berukuran besar seperti di bawah ini.



Gambar 3.24 Hasil Gambar yang Sudah Dihapus

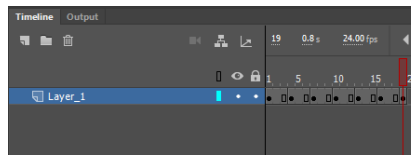
25. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.25 Blok Keyframe 2-6



26. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



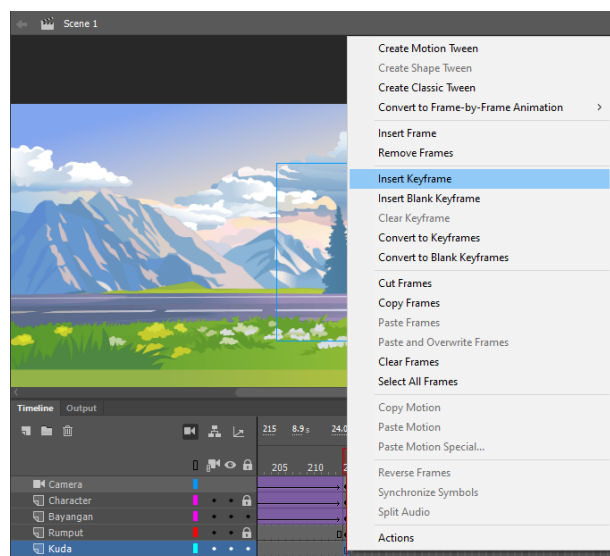
Gambar 3.26 Memberi Jarak pada Keyframe 3 - 7

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



Gambar 3.27 Fitur Onion Skin

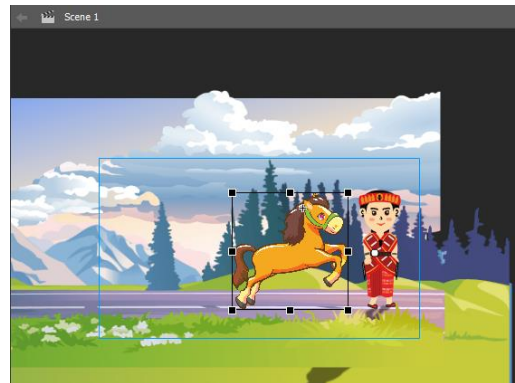
28. Kembali ke Scene 1, kecilkan ukuran objek Kuda. Kemudian pada frame 215, Insert Keyframe.



Gambar 3.28 Insert Keyframe pada Frame 215 Layer Kuda

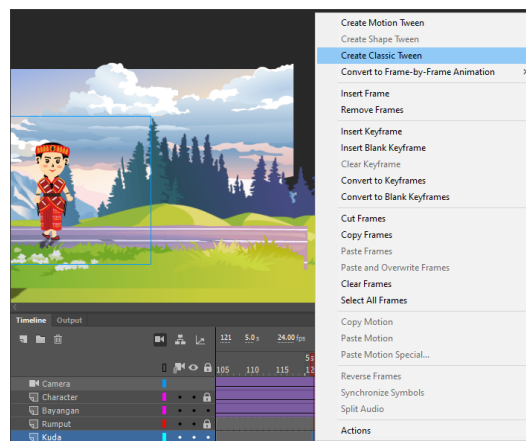


29. Tetap pada frame 215, geser objek Kuda seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3.29 Menggeser Objek Kuda

30. Klik kanan di antara frame 1-215, kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 3.30 Create Classic Tween

31. Untuk membuat bayangan kuda, lakukan seperti langkah-langkah membuat bayangan pada karakter.



Gambar 3.31 Membuat Bayangan pada Objek Kuda



32. Ketik Ctrl+Enter untuk menjalankan animasinya.



Gambar 3.32 Menjalankan Animasi

B. Lip Synchronization

1. Masuk ke Scene Karakter sampai bagian Mulut, kemudian klik kanan lalu Cut.



Gambar 3.33 Menghapus Objek Mulut

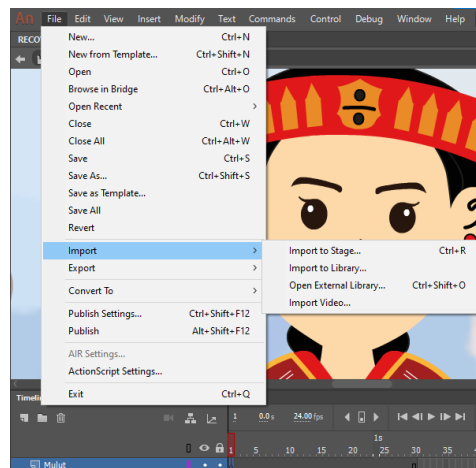
2. Buat layer baru, lalu beri nama Mulut.



Gambar 3.34 Membuat Layer Mulut

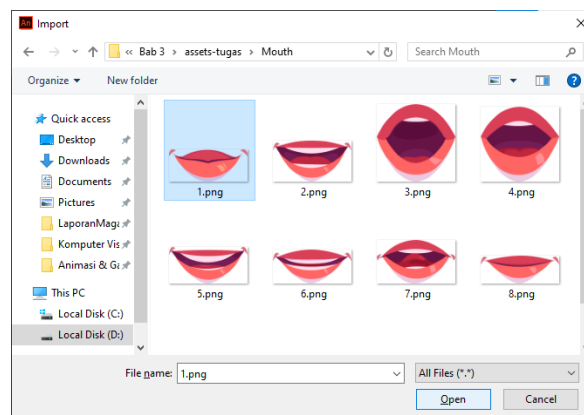


3. Lakukan import file pada menu File > Import > Import to Stage atau dengan shortcut Ctrl+R.



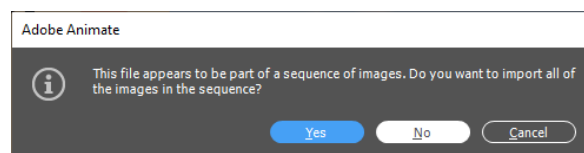
Gambar 3.35 Import to Stage

4. Import file dengan nama 1.png



Gambar 3.36 Import File

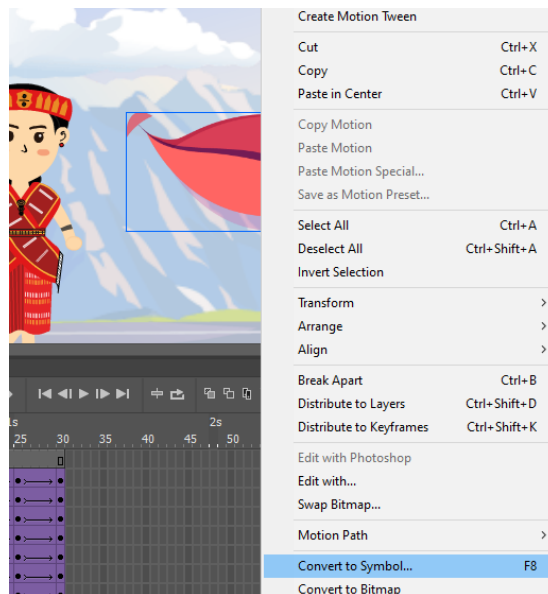
5. Maka akan terdeteksi jika file yang diimport merupakan file yang berurutan. Pilih No.



Gambar 3.37 Pesan Dialog

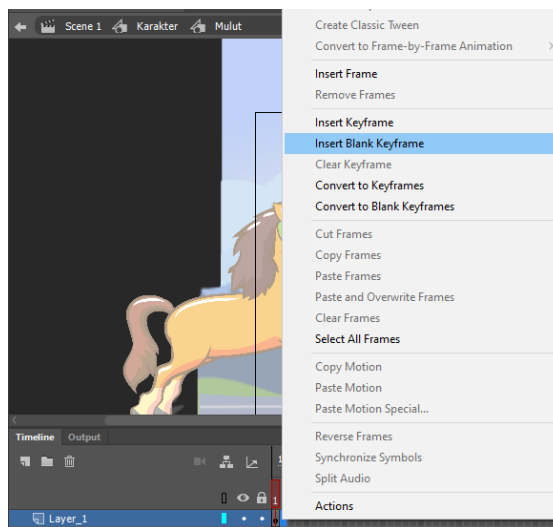


6. Biarkan objeknya berukuran besar, klik kanan pada objek lalu Convert to Symbol.



Gambar 3.38 Convert to Symbol

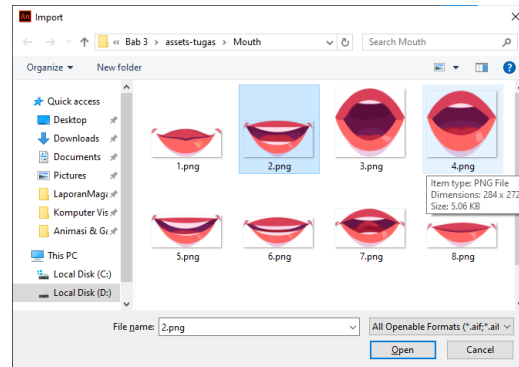
7. Klik 2x pada objek Mulut, kemudian klik kanan pada frame 2 lalu pilih Insert Blank Keyframe.



Gambar 3.39 Insert Blank Keyframe

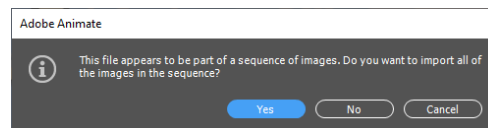


8. Import file mulut yang kedua, lalu pilih Open.



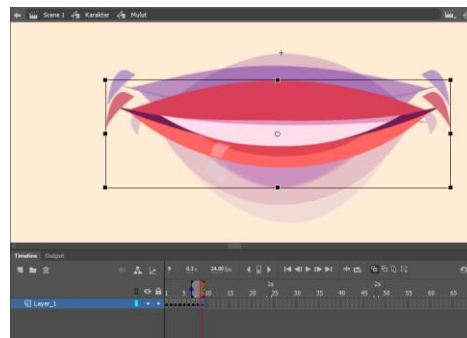
Gambar 3.40 Import File

9. Jika muncul pesan dialog lagi seperti ini, pilih Yes.



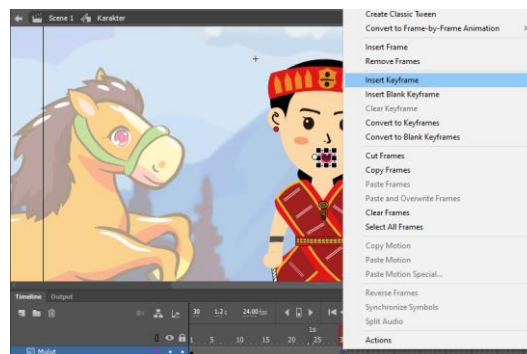
Gambar 3.41 Pesan Dialog

10. Kembali ke Scene Karakter, hidupkan fitur Onion Skin agar lebih mudah dalam penempatannya.



Gambar 3.42 Fitur Onion Skin

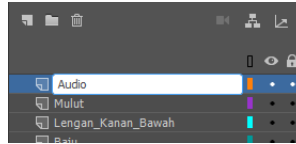
11. Klik kanan pada frame 30 Layer Mulut, pilih Insert Keyframe.



Gambar 3.43 Insert Keyframe

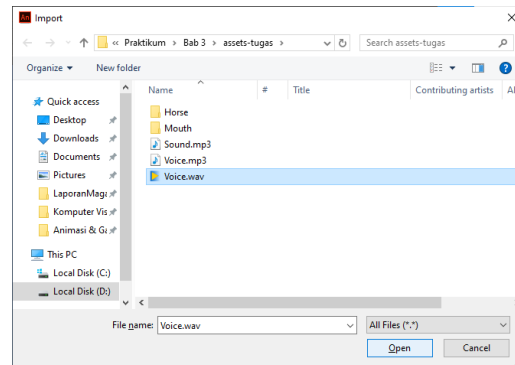


12. Buat Layer baru dan beri nama Audio.



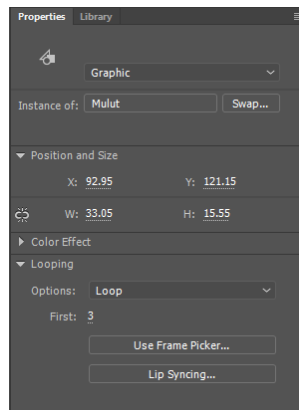
Gambar 3.44 Membuat Layer Audio

13. Kemudian Import file dengan nama Voice.wav, lalu klik Open.



Gambar 3.45 Import Voice

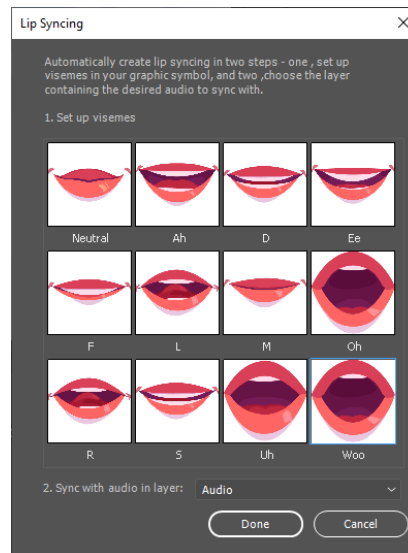
14. Pada menu Properties, pilih menu Lyp Syncing.



Gambar 3.46 Lip Syncing

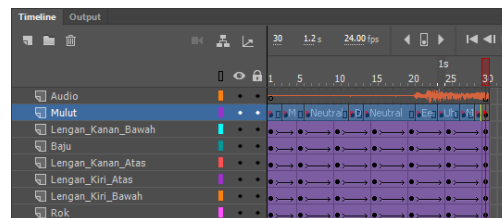


15. Kemudian sesuaikan gambar mulut dengan bunyi pelafalan suatu huruf.



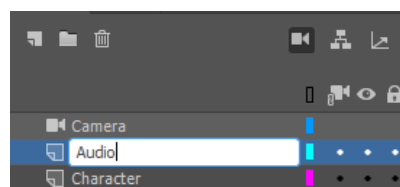
Gambar 3.47 Pengaturan Lip Syncing

16. Setelah dilakukan Lyp Syncing maka pada layer Mulut akan berubah menjadi seperti di bawah.



Gambar 3.48 Terdeteksi Pelafalan Bunyi

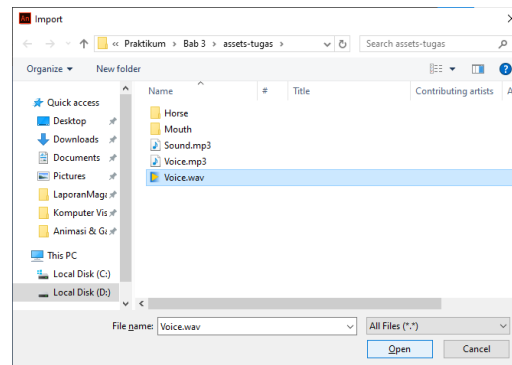
17. Kembali ke Scene 1, buat layer baru dan beri nama Audio.



Gambar 3.49 Membuat Layer Audio

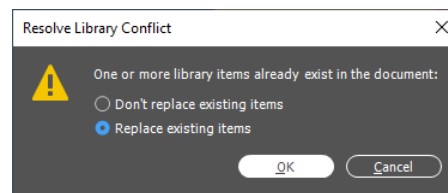


18. Kemudian Import file dengan nama Voice.wav, lalu klik Open.



Gambar 3.50 Import Voice

19. Maka akan muncul pesan dialog seperti ini, pilih Replace existing items.



Gambar 3.51 Replace Existing Items

20. Ketik Ctrl+Enter untuk menjalankan animasinya.



Gambar 3.52 Menjalankan Animasi