



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118048
Nama	:	Muhammad Krisna Audy Arwishak
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Wdihan Kadiri – Jawa Timur
Referensi	:	https://surabaya.kompas.com/read/2023/04/01/050000378/mengenal-wdihan-kadiri-dan-ken-kadiri-pakaian-khas-kediri-yang-digunakan?page=all

3.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Sycronation

A. Frame by Frame

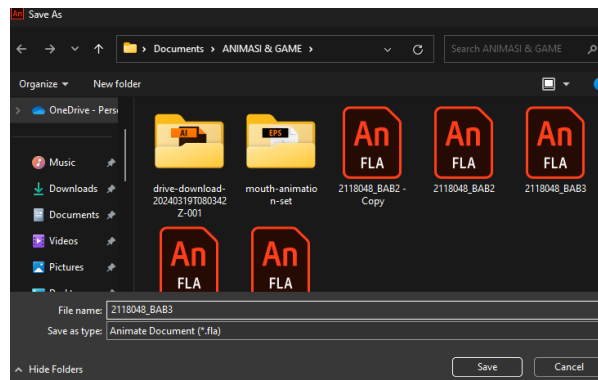
1. Buka Adobe Animate, buka project BAB 2 yang sudah dikerjakan sebelumnya.



Gambar 3.1 Membuka Project Sebelumnya



2. Simpan project dengan nama baru sesuai keinginan.



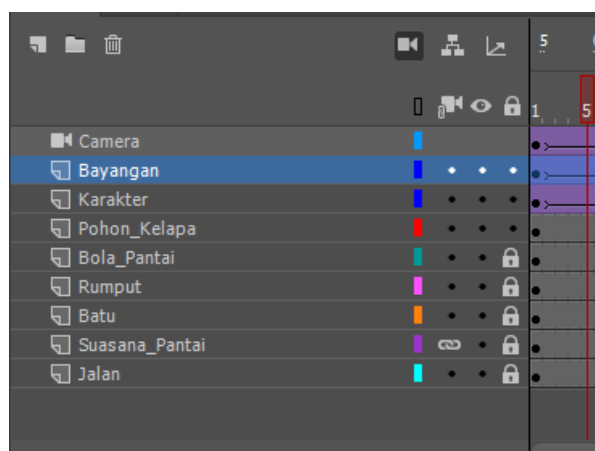
Gambar 3.2 Menyimpan File

3. Sebelum membuat frame by frame, mari membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer 'Karakter' klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



Gambar 3.3 *Duplicate Layers*

4. Tempatkan *Duplicate Layer* di bawah layer Karakter. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer 'Karakter'.



Gambar 3.4 Menyesuaikan Layer Bayangan



5. Klik pada Frame 1 layer 'Bayangan', ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan *Free Transform Tool (Q)*.



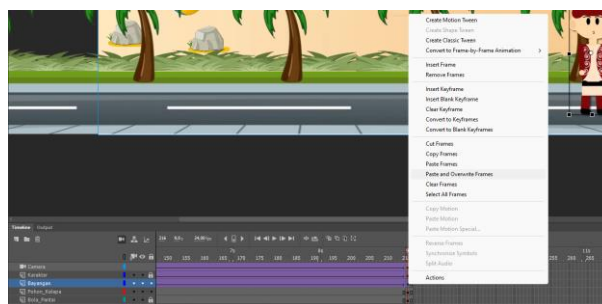
Gambar 3.5 Mengubah Bentuk Objek Bayangan

6. Klik pada 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*, hasil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.6 Menambahkan *Filter Drop Shadow*

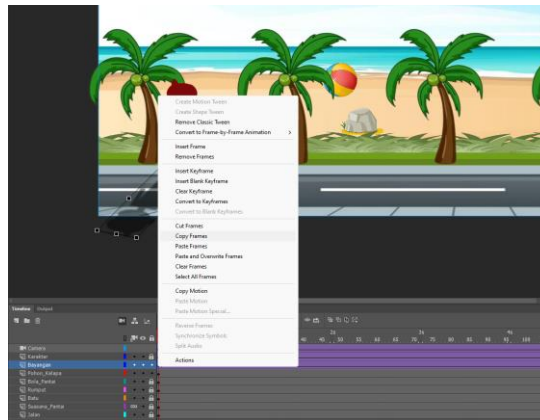
7. Klik kanan pada Frame 1 layer 'Bayangan', pilih *Copy Frame*.



Gambar 3.7 *Copy Frame*

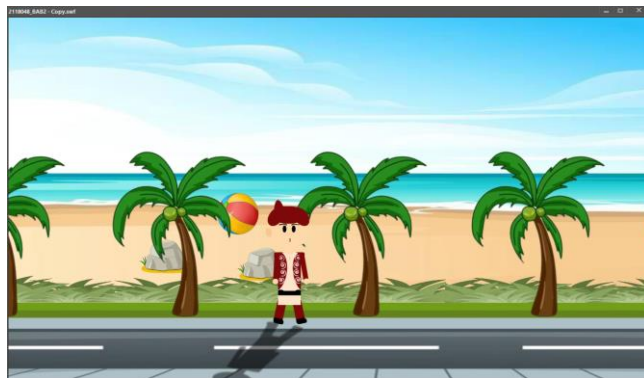


8. Klik Frame 215 layer 'Bayangan', klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



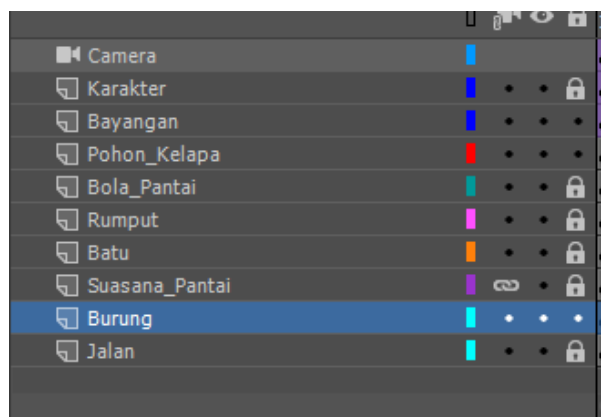
Gambar 3.8 Paste and Overwrite Frames

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



Gambar 3.9 Menggeser Posisi Objek Bayangan

10. Sekarang masuk ke pembuatan frame by frame. Buat layer baru di atas layer 'Jalan' dengan nama 'Burung'.



Gambar 3.10 Membuat Layer Burung

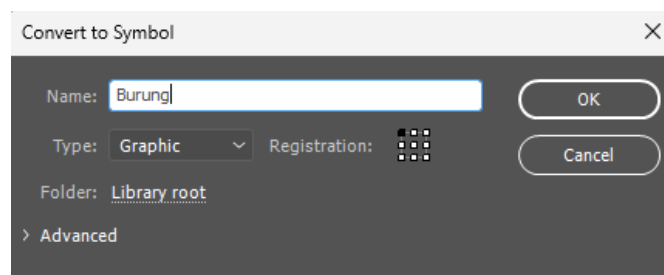


11. Pada Frame 1 layer 'Burung', klik *File*, pilih *Import > Import to Stage*, lalu pilih file gambar bernama 'kakaktua1.png', lalu klik *Open*.



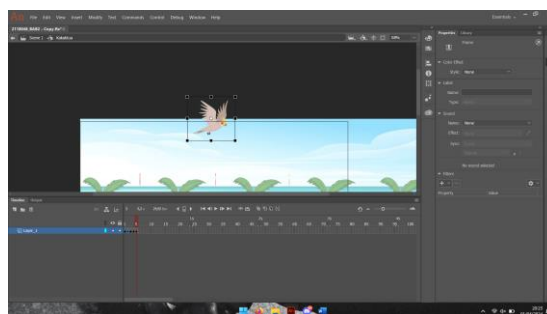
Gambar 3.11 Import Gambar Burung

12. Sementara itu, biarkan ukurannya tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Isikan nama 'Burung' dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik *OK*.



Gambar 3.12 *Convert to Symbol* Gambar Burung

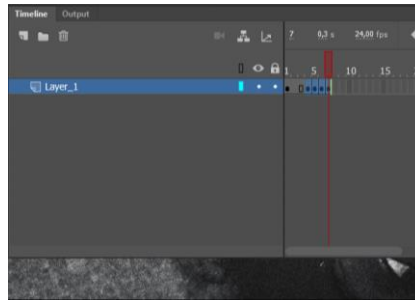
13. Klik dua kali gambar Burung tersebut, di sini kita akan membuat animasi frame by frame Burung. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian *Insert Keyframe*, lalu lakukan *Import* dan pilih file gambar dengan nama 'kakaktua2.png', lalu pilih *Open*. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar yang berurutan, jika muncul kotak dialog, pilih *Yes*.



Gambar 3.13 Import Gambar Burung

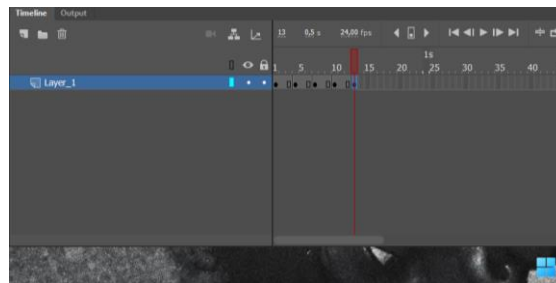


14. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



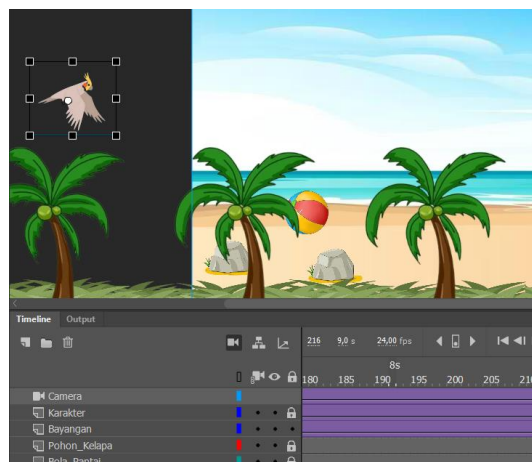
Gambar 3.14 Tampilan Hasil Import

15. Blok *keyframe* ke-2 hingga 6, kemudian seret ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada *keyframe* ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.15 Menggeser *Keyframe*

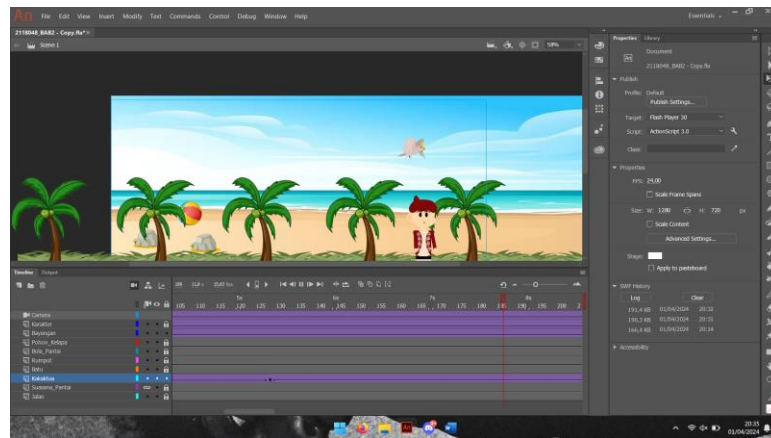
16. Aktifkan *Onion Skin* (Alt+Shift+O) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan. Kemudian kembali ke Scene 1, kecilkan ukuran objek Burung.



Gambar 3.16 Memperkecil Ukuran Objek Burung

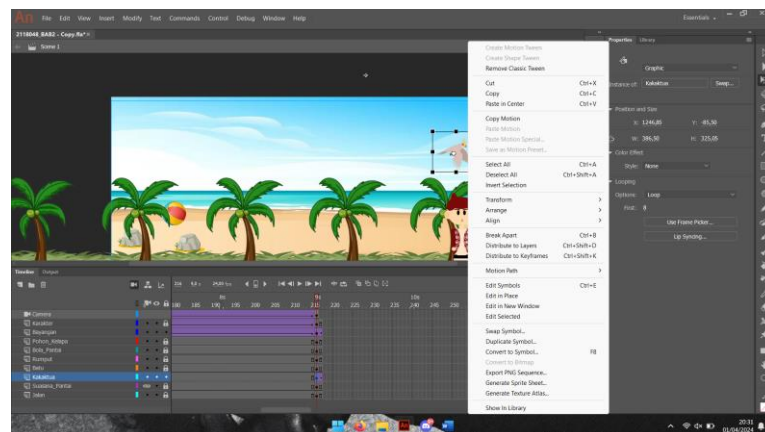


17. Kemudian pada frame 215, *Insert Keyframe*. Geser objek Burung seperti dibawah ini pada frame 215.



Gambar 3.17 Menggeser Posisi Objek Burung

18. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian *Create Classic Tween*.

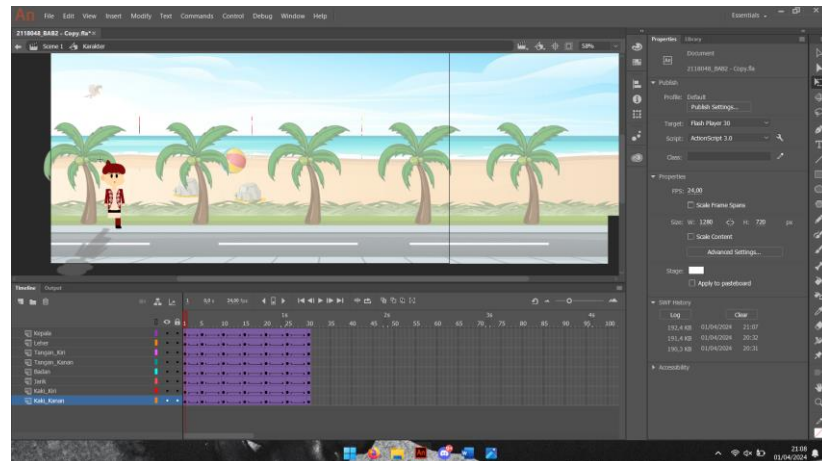


Gambar 3.18 Membuat Animasi *Classic Tween*



B. Lip Sycronation

1. Pada layer Karakter, double klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 3.19 *Scene* Karakter

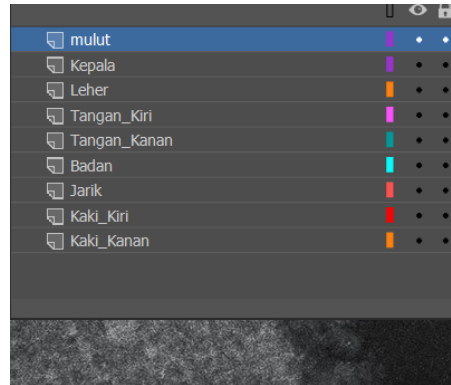
2. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools* (Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.20 Hapus Objek Mulut

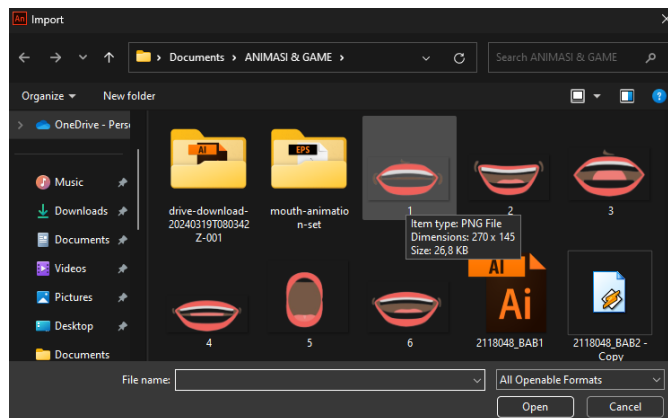


3. Kembali ke *Scene Karakter*. Buat layer baru bernama *Mulut*.



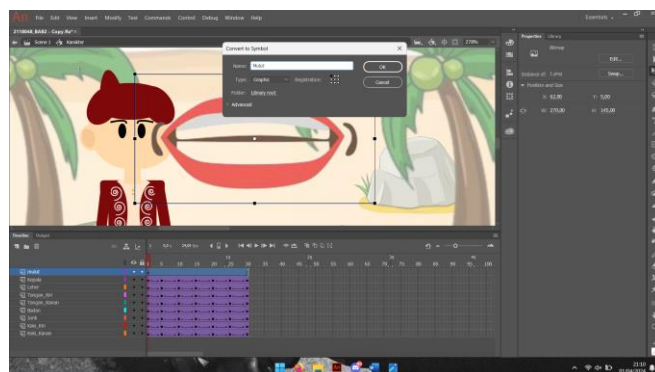
Gambar 3.21 Membuat Layer Mulut

4. Pada frame 1 layer 'Mulut', pilih *File > Import > Import to Stage*. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.22 *Import* Gambar Mulut

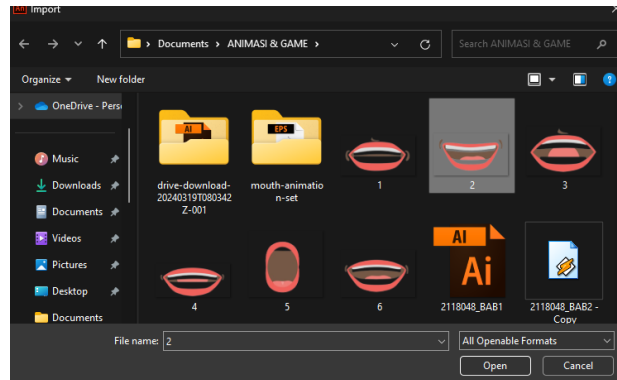
5. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog yang muncul. Biarkan ukuran objek tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.23 *Convert to Symbol* Gambar Mulut



6. Double klik pada objek Mulut, lalu klik frame 2 layer 'Layer_1' dan klik kanan pilih *Insert Blank Keyframe*. Kemudian pilih *File > Import > Import to Stage*. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.24 *Import Gambar Mulut 2*

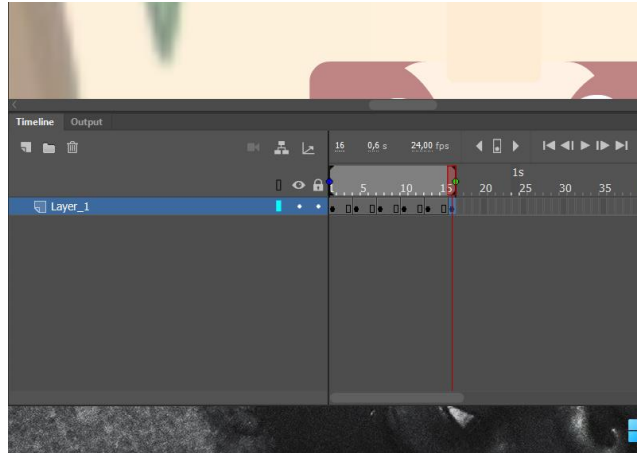
7. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri. Kembali ke *Scene Karakter*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.25 *Menyesuaikan Ukuran Gambar Mulut*

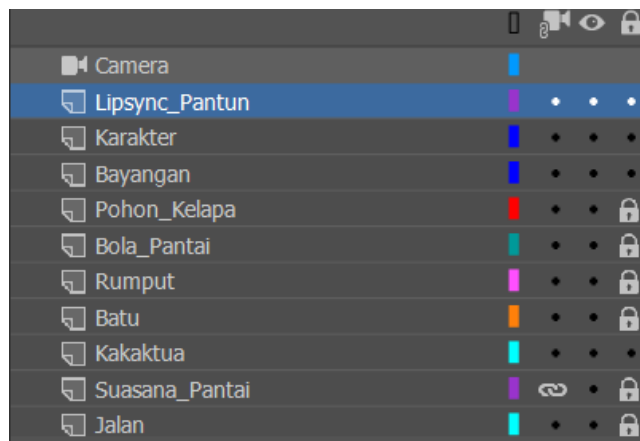


8. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* 'Mulut', aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut. Kemudian kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada frame 15 layer 'Mulut' *Insert Keyframe*.



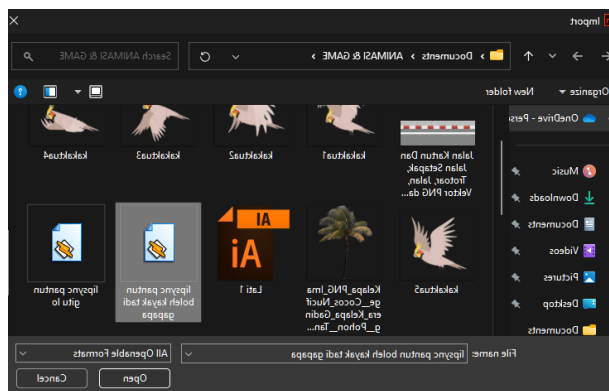
Gambar 3.26 Insert Keyframe

9. Buat layer baru beri nama *Lipsync_Pantun*.



Gambar 3.27 Membuat Layer Lipsync_Pantun

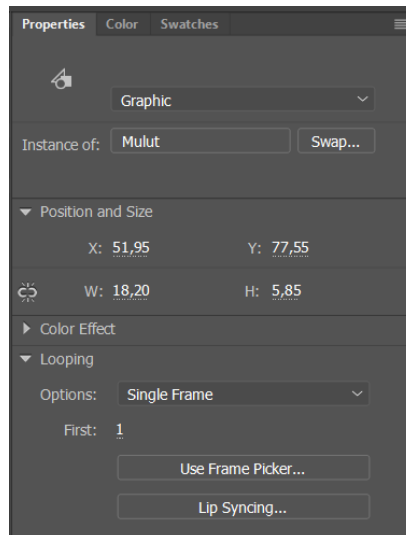
10. Lakukan *Import* dan cari file audio



Gambar 3.28 Import Audio

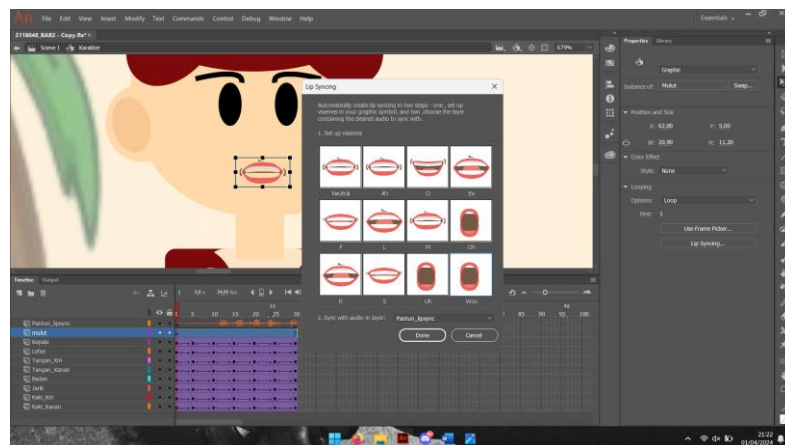


11. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.29 *Lip Syncing*

12. 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 3.30 *Lip Syncing*



13. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.31 Tampilan Hasil *Lip Sycronation*

C. Link Github

https://github.com/AudyArwishak/2118048_PRAK_ANIGAME