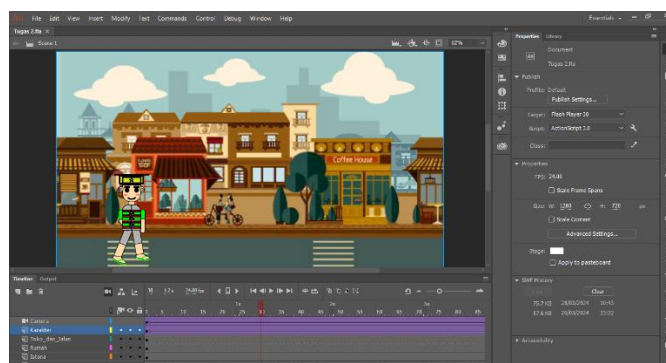




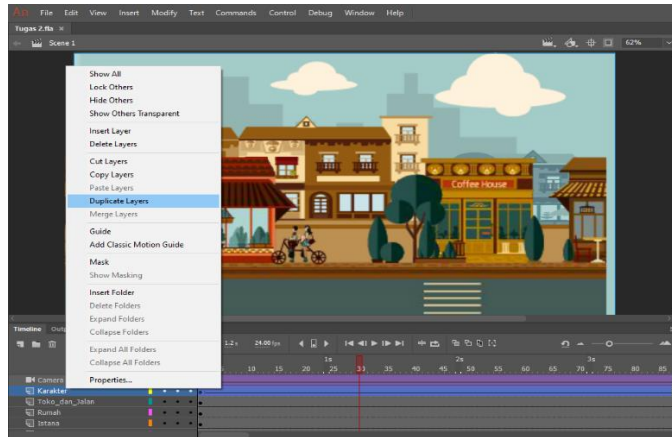
1.1 Tugas 1 : Langkah – Langkah Penerapan Animasi Frame by Frame dan Lip Sycronation

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

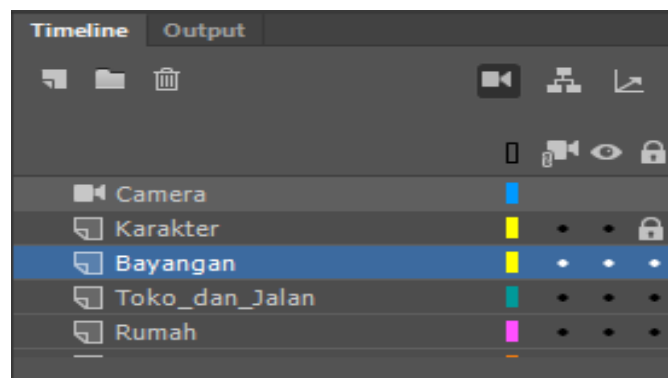




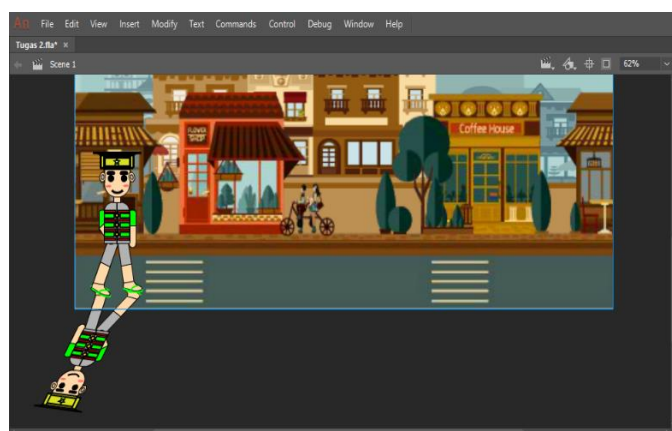
3. sebelum masuk ke praktik pembuatan frame by frame, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



4. Posisikan layer Duplicate dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Character".

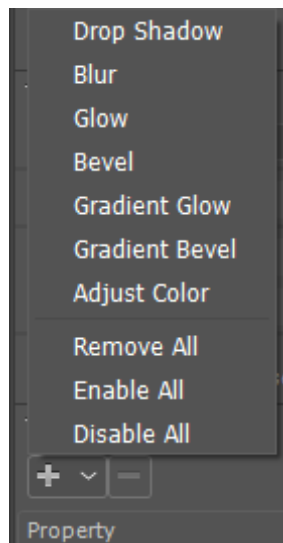


5. Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan Free Transform Tool(Q).

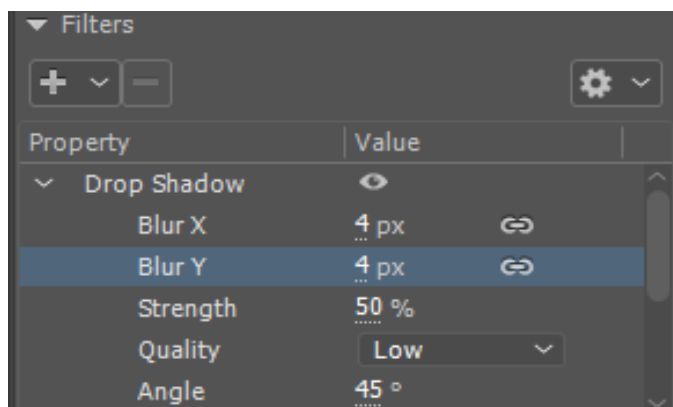




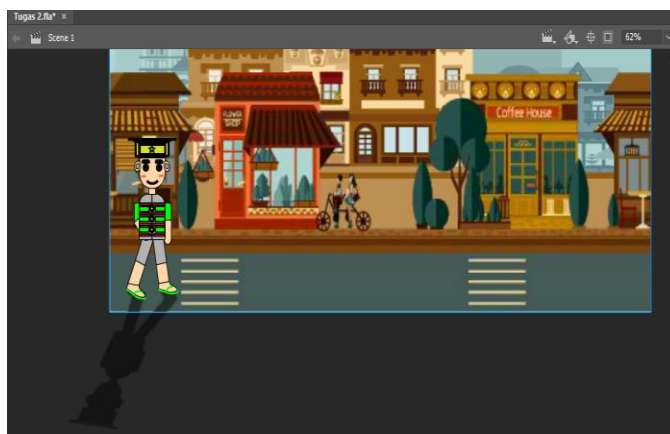
6. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



7. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini



8. Hasilnya akan terlihat seperti ini.

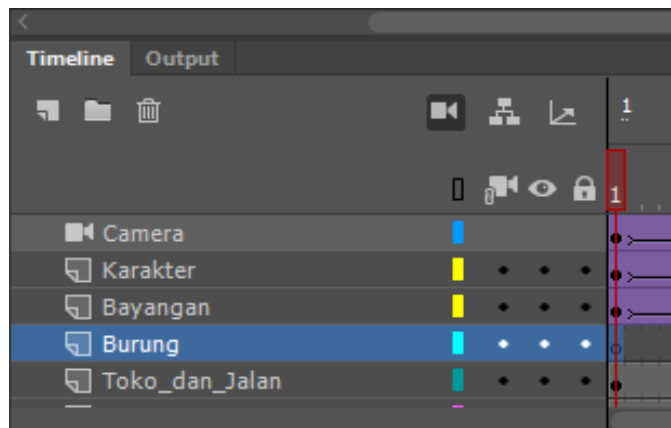




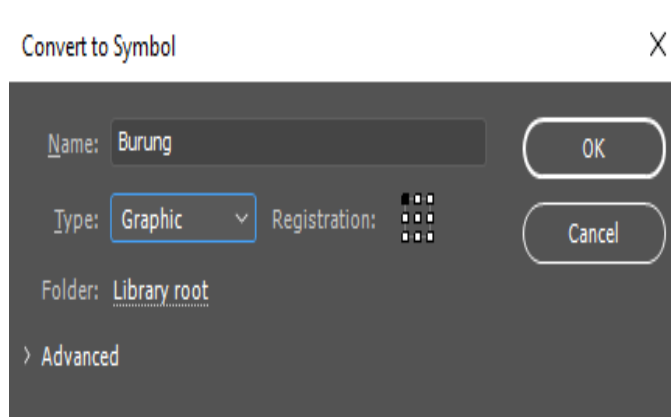
9. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



10. Sekarang kita masuk ke pembuatan Frame by frame. Buat Layer Baru diatas layer Jalan bernama Burung.

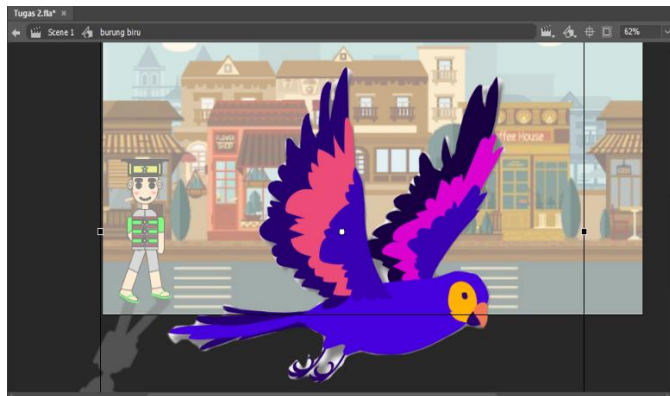


11. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol. Lalu Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.

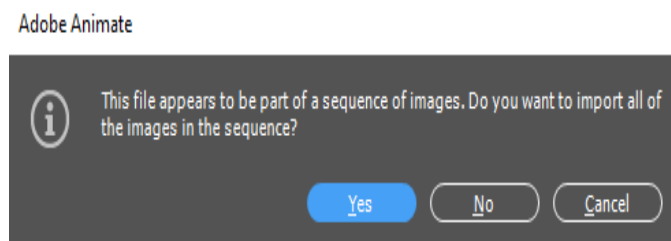




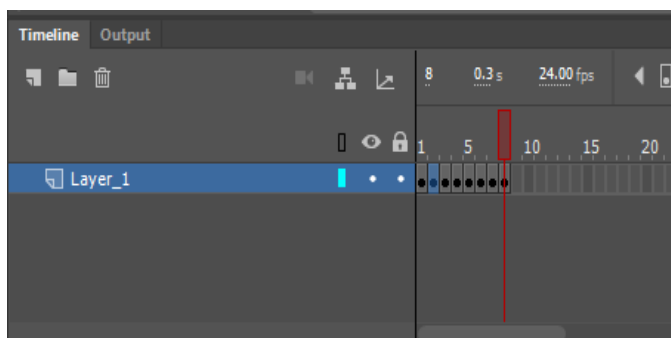
12. Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung.



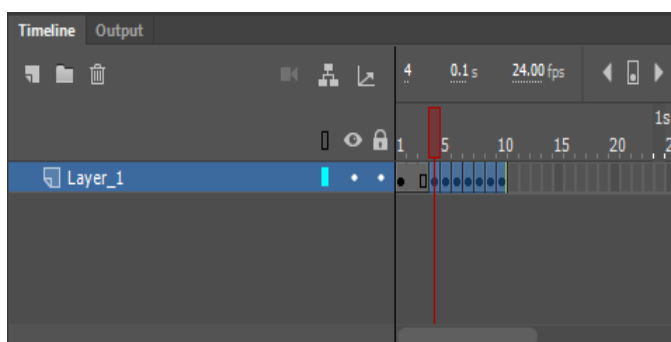
13. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes.



14. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.

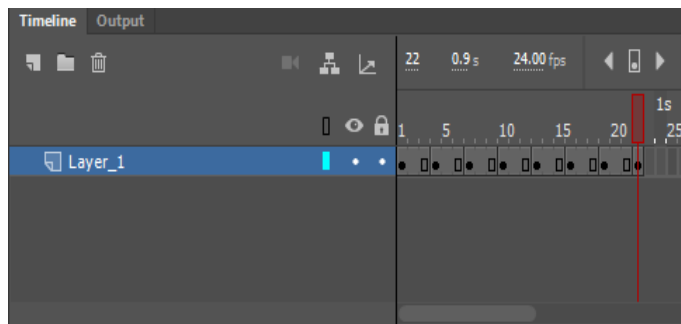


15. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.

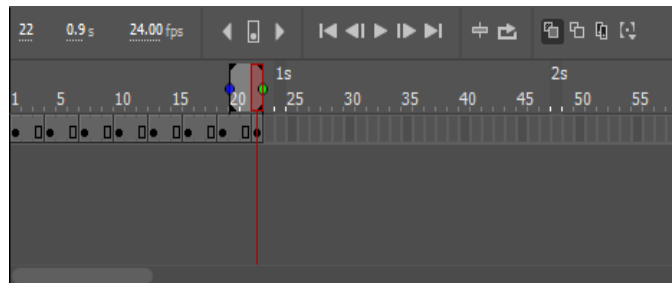




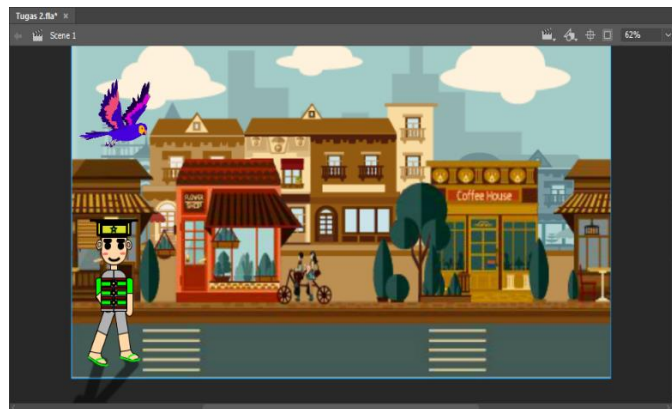
16. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



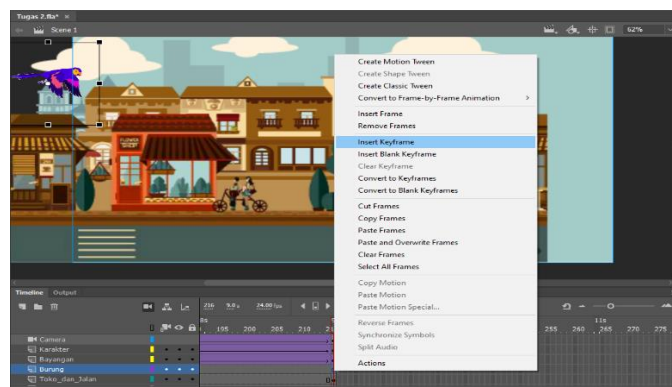
17. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



18. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object Bird.



19. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.

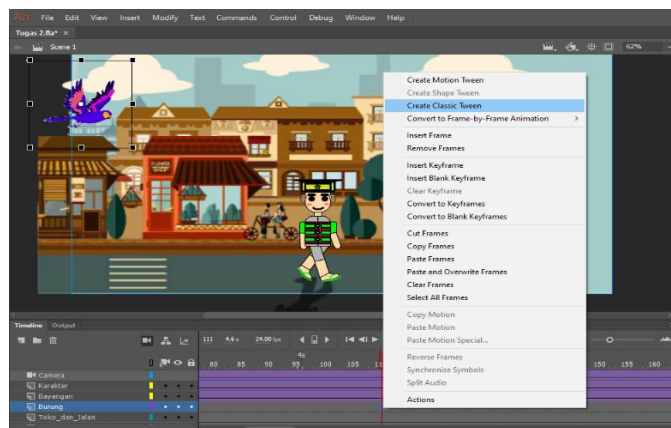




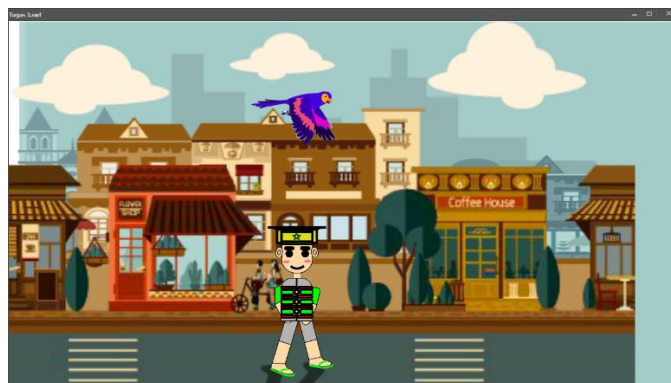
20. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 215.



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



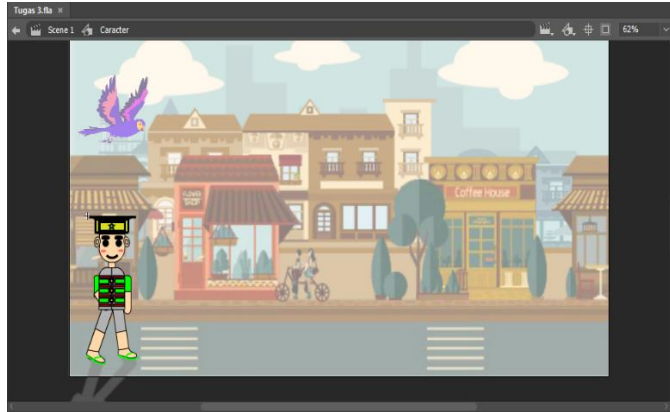
22. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



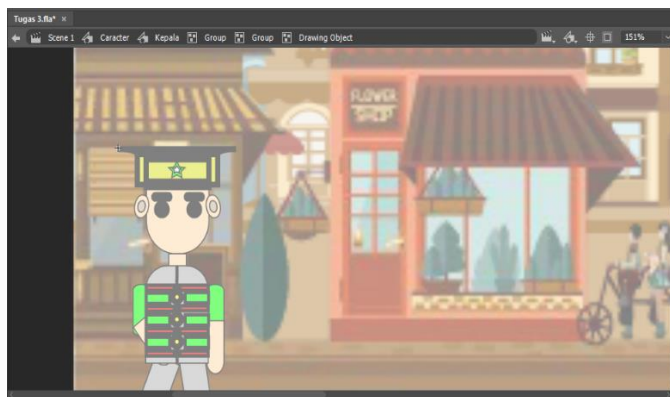


B. Langkah – langkah Lip Sycronation

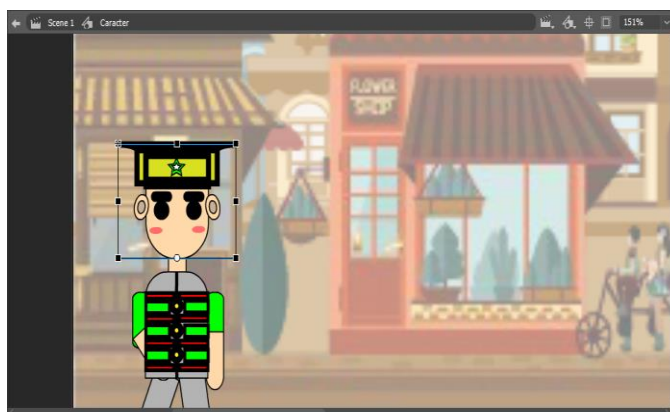
1. Pada Layer Character, Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character.



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.

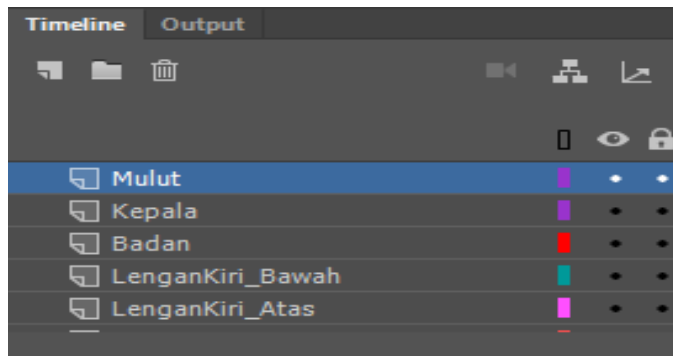


3. Kembali ke Scene Character.

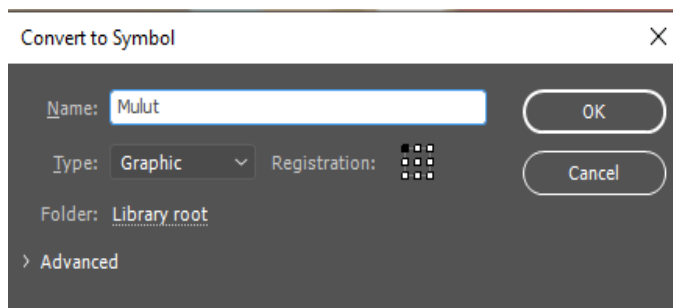




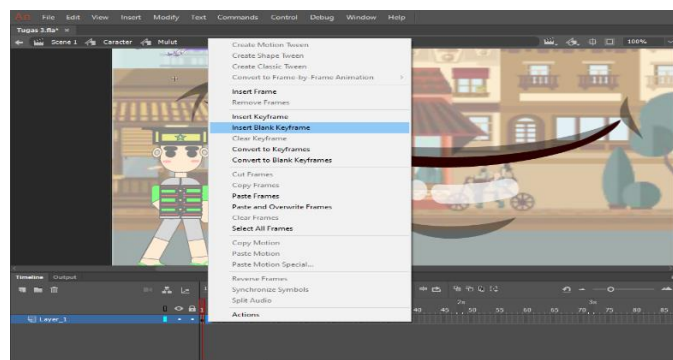
4. Buat layer baru bernama Mulut



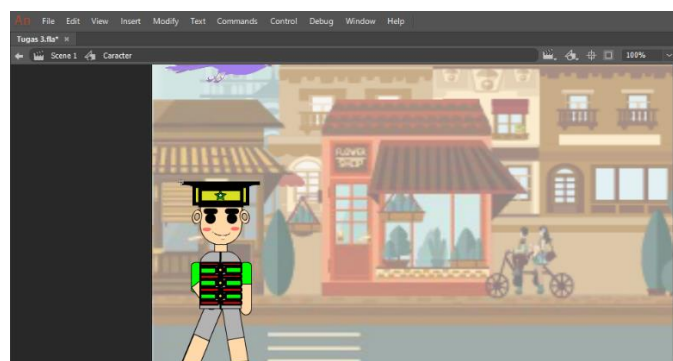
5. Sementara biarkan ukuran mulut besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



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

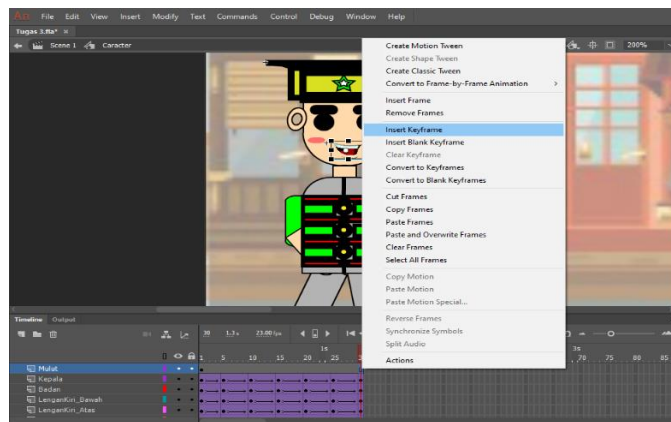


7. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.

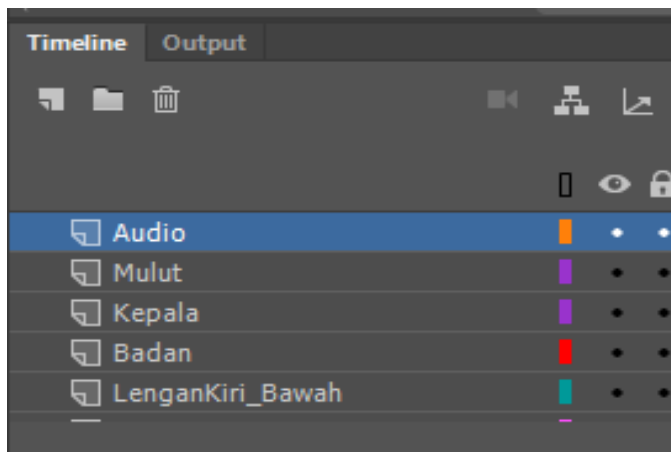




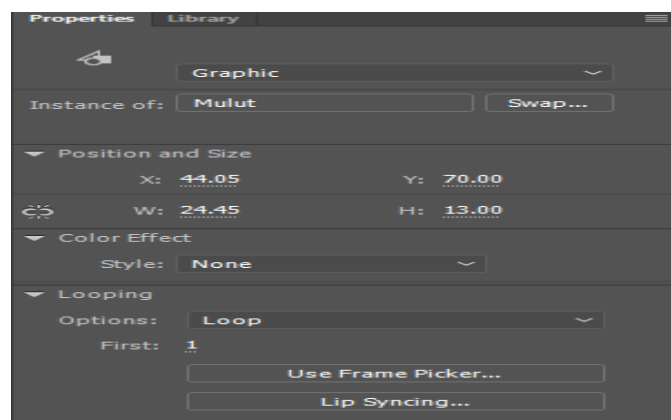
8. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



9. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.

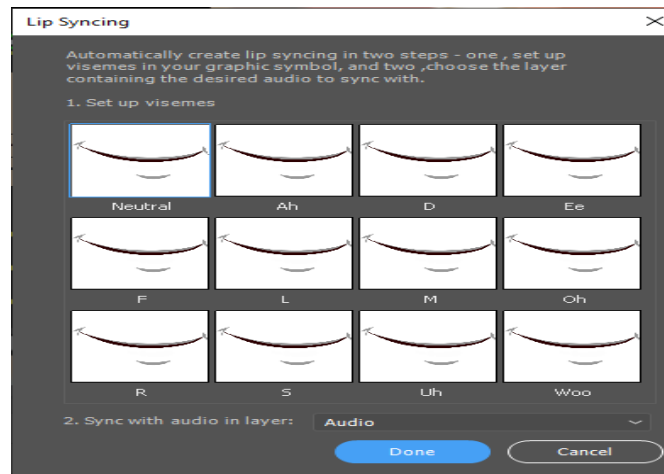


10. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.

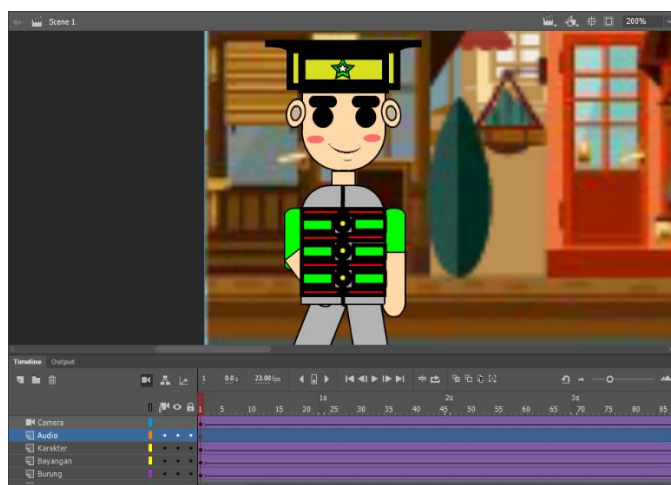




11. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada Sync with Audio pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



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



13. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.

