



## TUGAS PERTEMUAN: 3

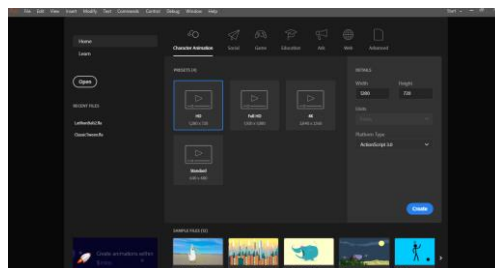
### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

<b>NIM</b>	:	2118011
<b>Nama</b>	:	Dewa Chandra Agung Wibawa
<b>Kelas</b>	:	C
<b>Asisten Lab</b>	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Kamen (Bali-Indonesia Tengah)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://images.tokopedia.net/img/cache/900/product-1/2019/10/11/537063883/537063883_d7be3fcc-8413-4149-a127-756858cbe70d_1280_1280.jpg">https://images.tokopedia.net/img/cache/900/product-1/2019/10/11/537063883/537063883_d7be3fcc-8413-4149-a127-756858cbe70d_1280_1280.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Animasi Frame by Frame dan Lip Sycronation

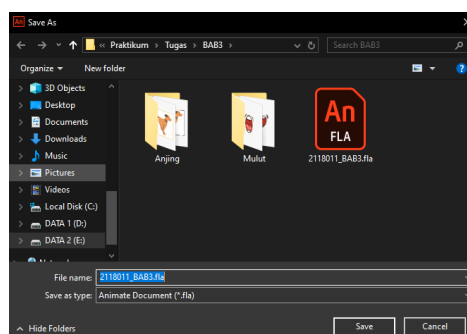
##### A. Frame By Frame

1. Membuka *adobe animate*, lalu pilih *project* yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.1 Membuka project yang telah dibuat

2. Setelah itu jangan lupa untuk disimpan terlebih dahulu. File yang sudah dibuat disimpan agar tidak hilang. Beri nama dan klik *save as*.



Gambar 1.2 Menyimpan File



3. Setelah itu buat bayangan pada karakter. Lakukan dengan menduplikat bagian layer karakter terlebih dahulu. Klik kanan dan pilih duplicate layer.



Gambar 1.3 Duplikat Layer Character

4. Lalu layer character ubah menjadi layer “Bayangan”. Setelah itu putar secara vertical dan sedikit miringkan. Setelah itu pada *properties* pada layer bayangan tambahkan filter dan pilih *drop shadow*. Ubah *streght* nya menjadi 50% saja dan centang bagian *hide object*.



Gambar 1.4 Import Aset Pantai

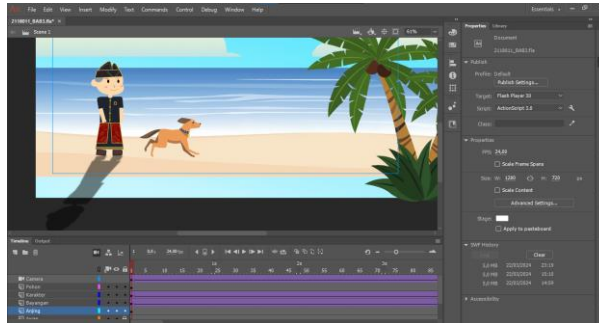
5. Setelah bayangan jadi pada *frame 1* pilih *copy frame* pada layer bayangan. Setelah itu klik *frame 215* dan pilih *paste and overwrite frames*. Lalu geser bayangan hingga sejajar pada objek.



Gambar 1.5 Melaraskan bayangan dengan objek

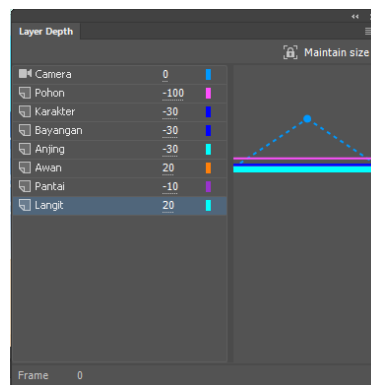


6. Buat *layer* baru dan beri nama anjing. Setelah itu pada *frame* import gambar anjing yang telah ada. Jika terdeteksi beberapa *sequence* maka klik *no*. Lalu jangan rubah ukuran anjingnya.



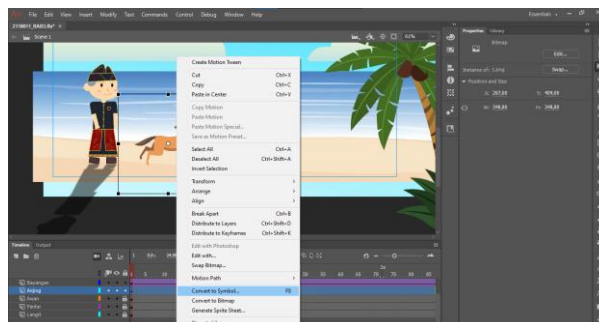
Gambar 1.6 Import Aset Anjing

7. Berikutnya pilih *window*. Lalu pilih *layer depth*. Lalu atur kedekatan dan kejauhan masing – masing objek. Sesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 1.7 Mengatur layer depth

8. Setelah itu lanjutkan dengan klik kanan pada gambar anjing. Lalu pilih *convert to symbol*. Setelah itu beri nama “Anjing” dan pastikan *type*-nya *graphic* dan tekan ok.



Gambar 1.8 Melakukan Convert To Symbol



9. Lalu berikutnya, klik 2x pada gambar anjing. Setelah itu klik pada *frame* 2, pilih *insert keyframe*, dan *import*. Pastikan mengimport gambar scene anjing yang kedua dan tekan ok. Lalu pada *frame* 2 hapus salah satu gambar.



Gambar 1.9 Mengimport Gambar Anjing

10. Setelah itu klik dari *frame* 2 ke *frame* yang paling akhir. Lalu *drag* dengan melompati 2 *frame* dari *frame* 1. Lakukan terus menerus hingga *frame* yang terakhir.



Gambar 1.10 Membuat Frame by Frame

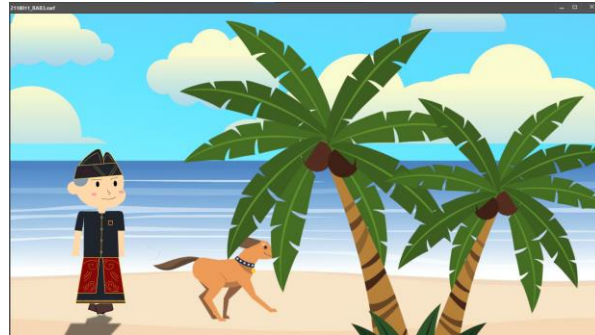
11. Lalu kembali ke *scene* 1. Setelah itu sesuaikan ukuran anjing sesuai keinginan. Lalu dilanjutkan *insert keyframe* pada *frame* 215 dan geser posisi anjing ke kamera sebelah kanan. Lalu dilanjutkan dengan *create classic tween* diantara *frame* 1 dan 215.



Gambar 1.11 Membuat Animasi Pada Objek Anjing



12. Berikut adalah hasil tampilannya.



Gambar 1.12 Hasil Tampilan

## B. Lip Sycronation

1. Klik dua kali pada karakter. Setelah itu klik pada bagian mulut hingga masuk ke bagian mulut. Jika sudah maka hapus bagian mulut dengan menekan *backspace*.



Gambar 1.13 Menghapus Bagian Mulut

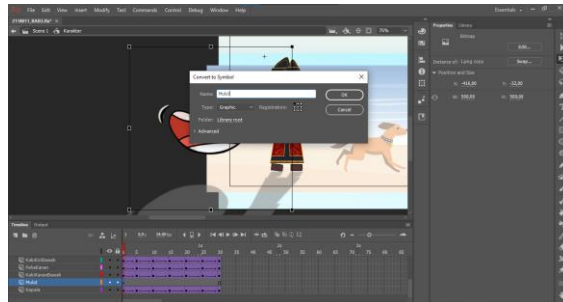
2. Lalu dilanjutkan dengan mengimport bagian mulut. Buat *layer* baru bernama mulut pada bagian karakter. Setelah itu pada *frame 1* *layer* mulut lakukan *import* dan jika terdeteksi *sequence* maka klik *no*. Biarkan ukurannya seperti awal jangan dirubah.



Gambar 1.14 Mengimport Gambar Mulut



3. Lalu ketika sudah selesai di *import*, pastikan ukurannya masih tetap. Setelah itu dilanjutkan dengan di *convert to symbol*. Klik kanan pada gambar mulut, lalu pilih *convert to symbol* dan beri nama mulut, pastikan *type*-nya adalah *graphic*.



Gambar 1.15 Convert to Symbol Pada Bagian Mulut

4. Setelah itu klik 2x pada bagian mulut. Lalu klik kanan pada *frame 2* dan pilih *insert blank keyframe*. Lalu pilih gambar mulut yang kedua dan klik *yes* jika terdeteksi *sequence* berurutan.



Gambar 1.16 Mengimport Gambar Mulut

5. Selanjutnya kembali ke bagian karakter. Lalu posisikan mulut pada bagian wajah. Setelah itu klik 2x pada bagian mulut dan pastikan setiap bagian bentuk mulut posisinya sudah benar. Lalu jika sudah pada detik ke 30 berikan *insert keyframe*.



Gambar 1.17 Melakukan Show Parenting View



6. Selanjutnya *import* bagian suara yang telah direkam. Pada *screen* karakter buat *layer audio*. Setelah itu pada *frame 1 layer audio*, *import* rekaman suaranya.



Gambar 1.18 Import Record Suara

7. Setelah itu dilanjutkan dengan klik gambar mulut. Setelah itu pilih *lip syncing*. Lalu rubah dan edit bentuk mulut yang diinginkan sesuai dengan intonasinya. Jika sudah maka klik *done*.



Gambar 1.19 Melakukan Lip Sycronation

8. Selanjutnya kembali ke scene 1. Jika sudah buat *layer* baru lagi dan beri nama audio. Jika sudah *import* audio tadi pada *frame 1 layer audio*. Jika sudah maka animasi bisa segera ditampilkan.

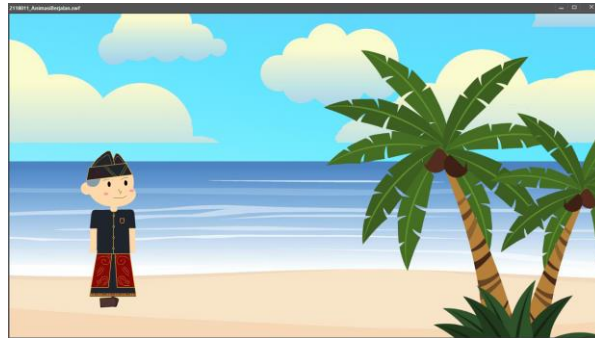


Gambar 1.20 Menambahkan Audio Pada Scene 1





9. Jika sudah maka teka ctrl + Enter untuk melihat hasilnya. Maka akan terdapat suara yang masuk dan dapat didengar serta bentuk mulut akan berubah – ubah sesuai dengan intonasinya.



Gambar 1.21 Hasil Tampilan