



TUGAS PERTEMUAN: 3

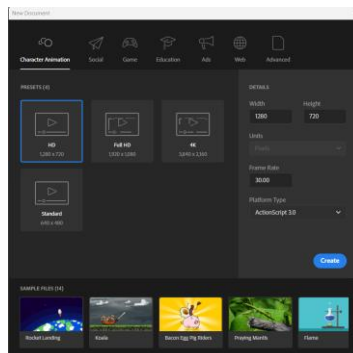
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118016
Nama	:	Dimas Rizky Pratama
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)
Baju Adat	:	Nona Rok (Maluku)
Referensi	:	Contoh : https://www.lamudi.co.id/journal/wp-content/uploads/2023/07/Baju-Kimun-Gia.jpg

1.2 Tugas 1 : Membuat Efek Background Parallax dan Karakter Berjalan

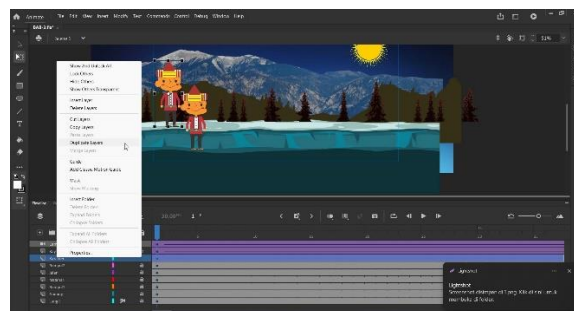
A. Langkah-Langkah Animasi Frame by Frame

1. Buka File proyek pada bab 2



Gambar 3.1 Membukan proyek bab 2

2. Pada layer karakter klik kanan lalu pilih duplicate layer kemudian ubah menjadi bayangan



Gambar 3.2 Tampilan duplicate layer

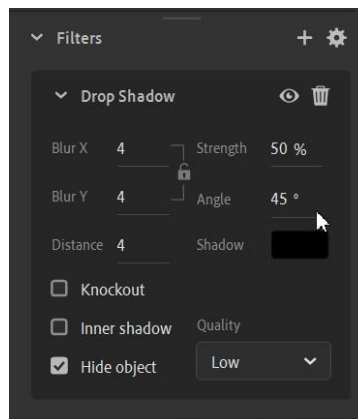


3. Kemudian pada layer bayangan tekan Q untuk mengatur ukuran objek buat agar seolah olah menjadi bayangan



Gambar 3.3 Tampilan penyesuaian objek bayangan

4. Untuk membuat bayangan menjadi hitam pilih layer bayangan kemudian pergi ke properties > Filter pilih drop shadow dan sesuaikan seperti dibawah ini



Gambar 3.4 Tampilan Drop shadow

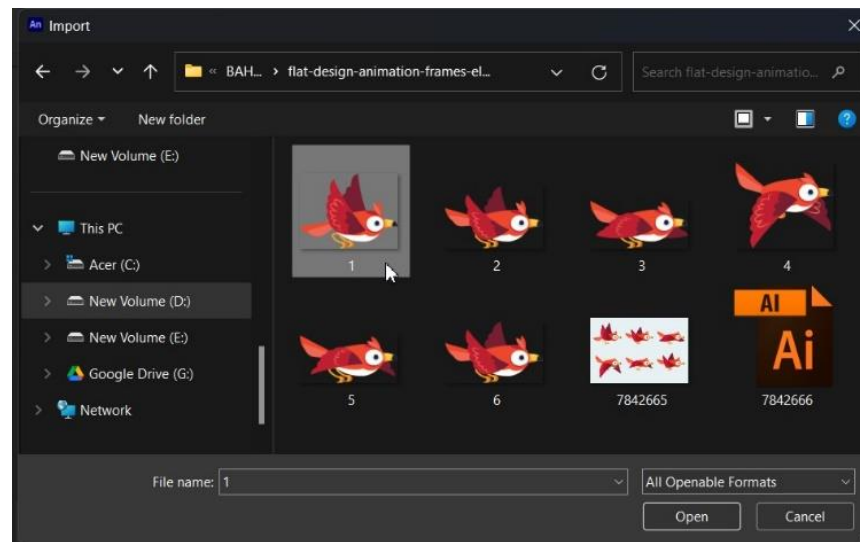
5. Hasil dari drop shadow dibawah ini



Gambar 3.5 Tampilan hasil drop shadow

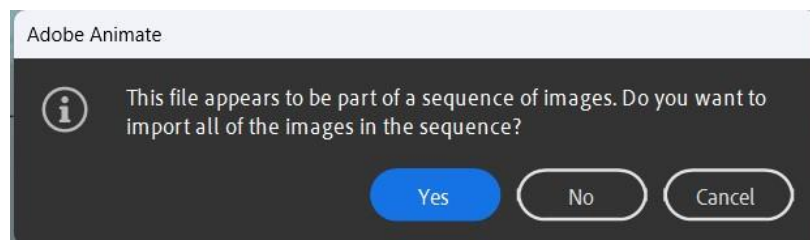


9. Buat layer baru dengan nama burung kemudian pada frame 1 upload to stage gambar file burung



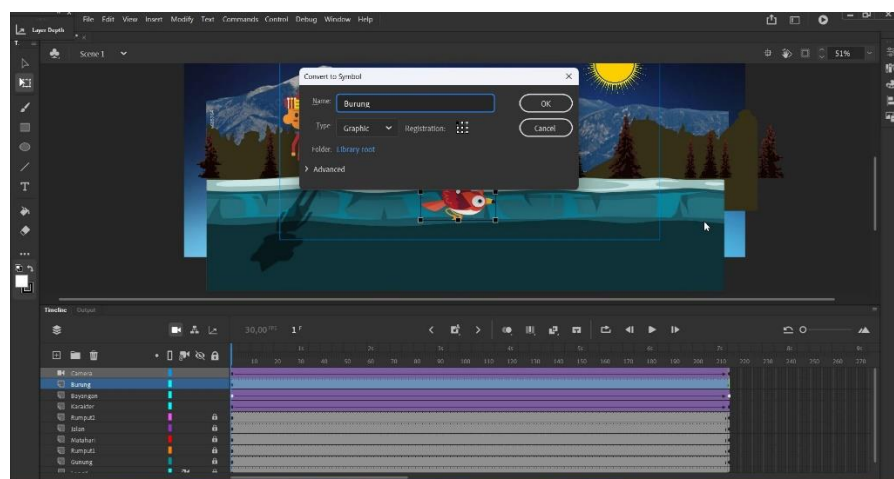
Gambar 3.9 Tampilan bahan burung

10. Kemudian pilih no pada kotak berikut



Gambar 3.10 Tampilan import all

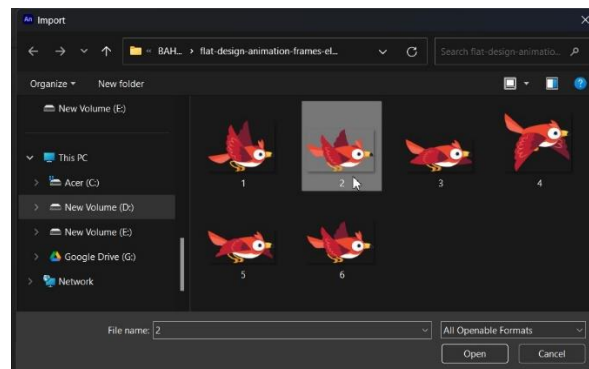
11. Pilih objek burung kemudian klik kanan pilih convert to symbol dan beri nama Burung untuk type pilih graphic.



Gambar 3.11 Tampilan convert to symbol

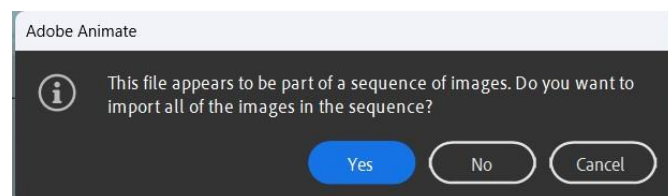


12. Double klik objek burung kemudian pada frame 2 upload gambar burung ke 2 dengan cara import to stage.



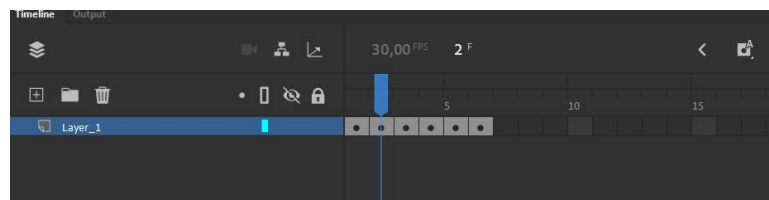
Gambar 3.12 Tampilan import bahan 2

13. Mendeteksi gambar berurutan pilih yes.



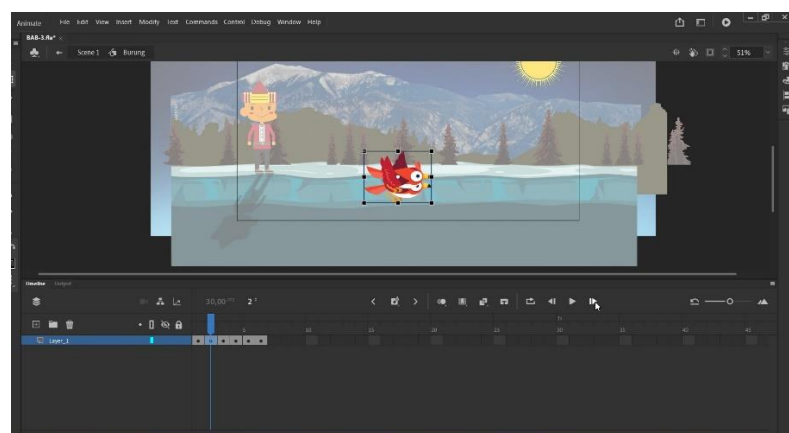
Gambar 3.13 Tampilan gambar berurutan

14. Terbagi menjadi setiap frame gambar yang telah di import



Gambar 3.14 Tampilan frame bahan

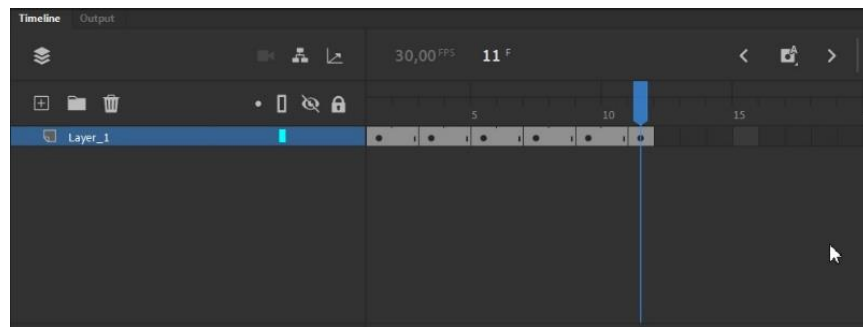
15. Kemudian cek pada frame 2 terdapat objek yang tertimpa dan hapus



Gambar 3.15 Tampilan gambar tertimpa

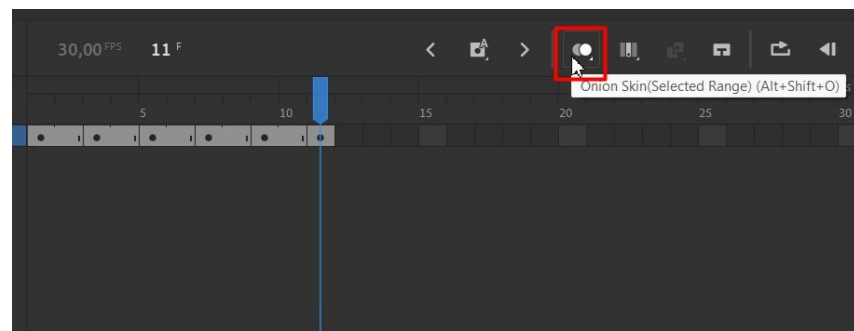


16. Blok frame 2-6 seret ke kanan beri jarak 2 frame lakukan juga untuk keyframe 3-6 seperti berikut



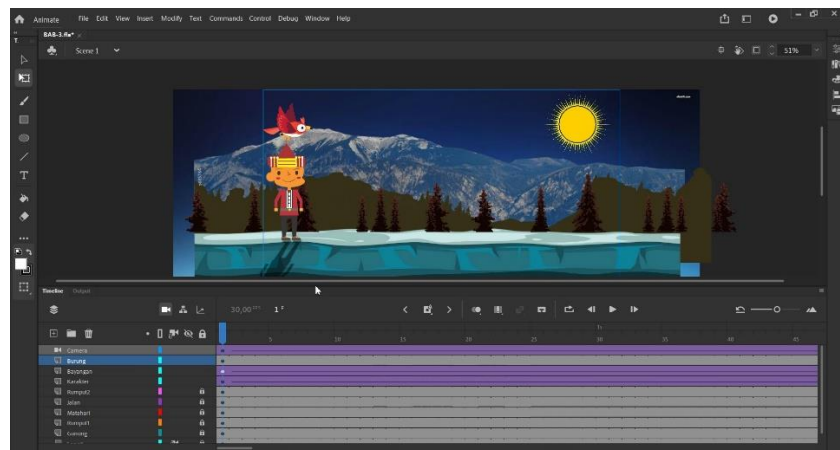
Gambar 3.16 Tampilan jarak frame

17. Pilih onion skin kemudian sesuaikan objek burungnya



Gambar 3.17 Tampilan onion skin

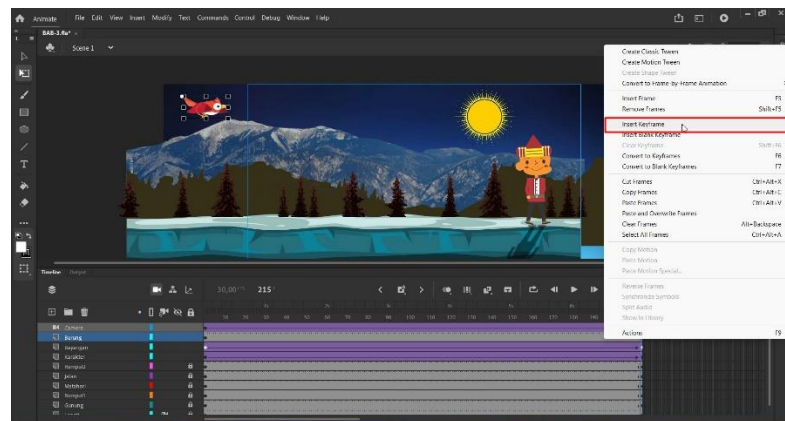
18. Pergi ke scene 1 dan sesuaikan ukuran burung.



Gambar 3.18 Tampilan ukuran burung



19. Klik layer burung kemudian pergi ke frame 215 klik kanan lalu pilih insert keyframe.



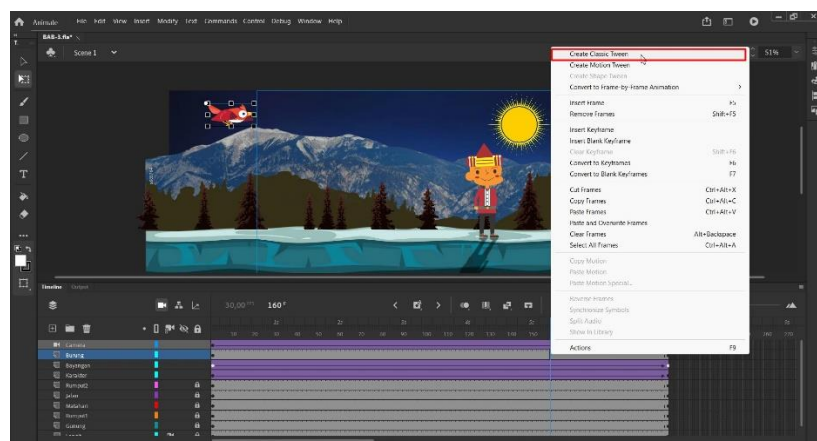
Gambar 3.19 Tampilan insert keyframe

20. Geser objek burung ke kanan mengikuti karakter pada frame 215



Gambar 3.20 Tampilan frame 215 burung

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

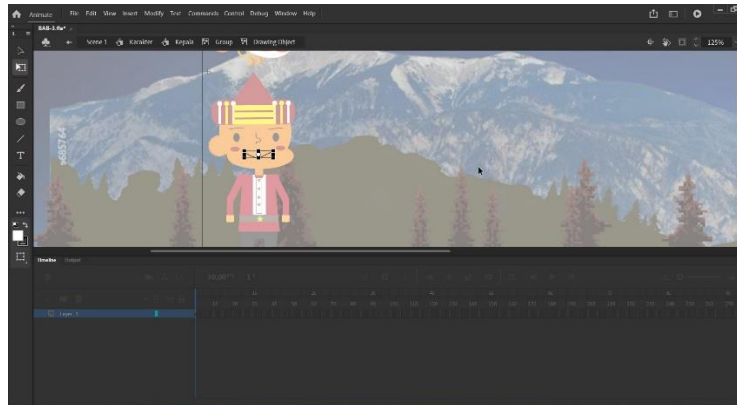


Gambar 3.21 Tampilan classic tween



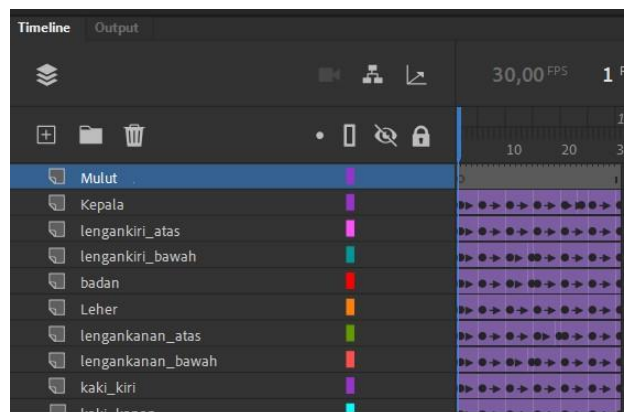
B. Langkah-langkah Lip Sycronation

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



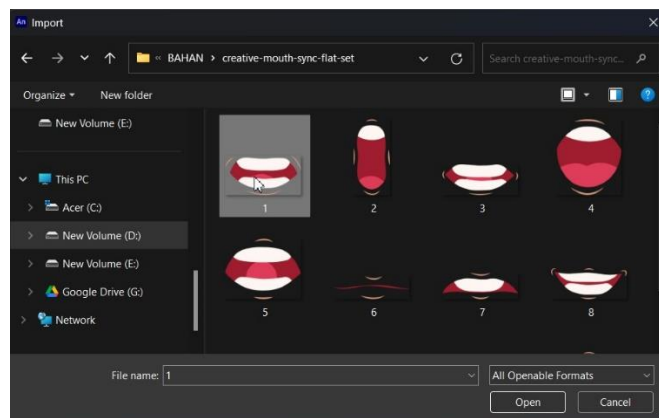
Gambar 3.22 Tampilan scene mulut

2. Buat layer dengan nama Mulut



3.23 Tampilan layer mulut

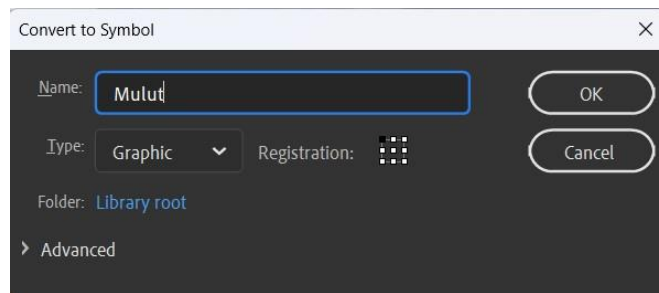
3. Klik frame 1 layer 'Mulut' lalu pilih import to stage bahan mulut



3.24 Tampilan import bahan 1

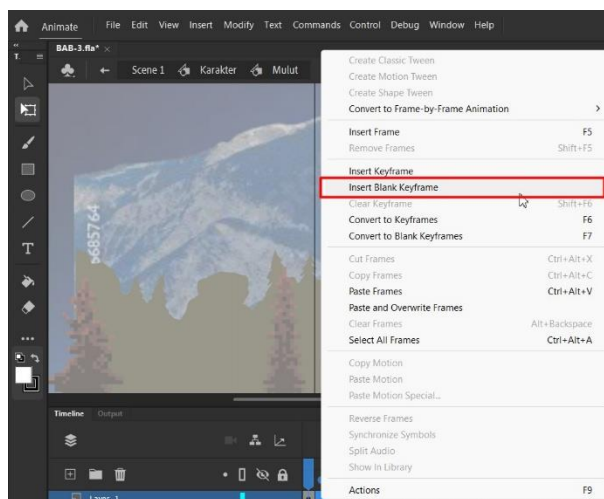


4. Kemudian pilih objek mulut lalu klik kanan pilih convert to symbol beri nama mulut kemudian type graphic.



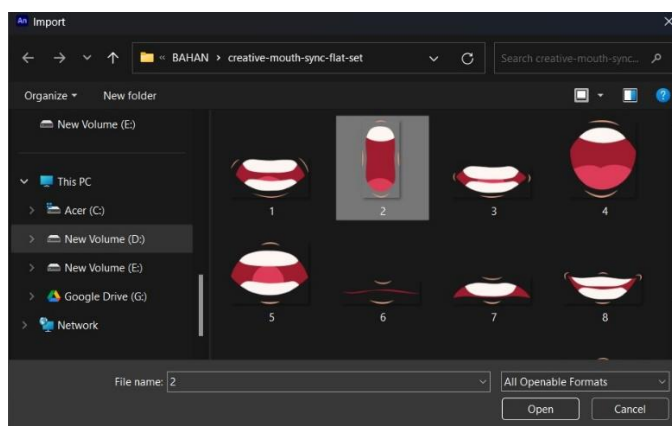
Gambar 3.25 Tampilan name convert to symbol

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



Gambar 3.26 Tampilan insert blank keyframe

6. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open, kemudian jika terdapat dialog pilih yes.



Gambar 3.27 Tampilan bahan 2

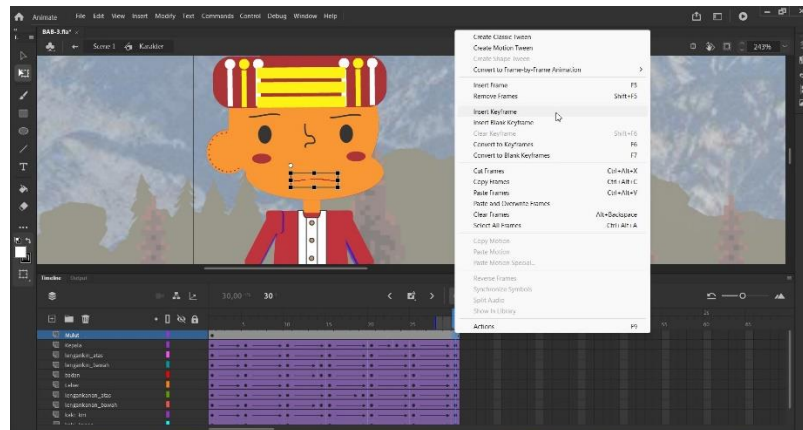


7. Aktifkan onion skin dan kembali ke scene 1 dan sesuaikan tampilan mulut



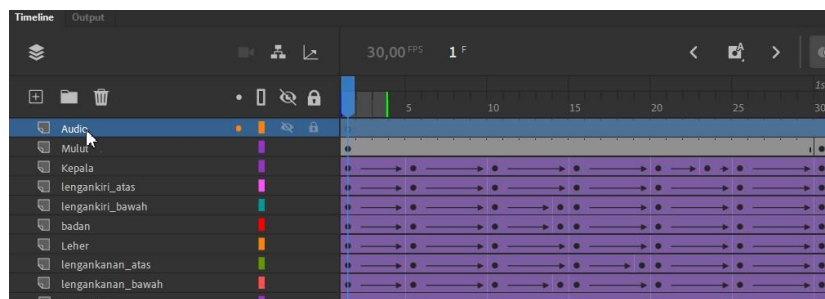
Gambar 3.28 Tampilan ukuran mulut

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



Gambar 3.29 Tampilan insert keyframe

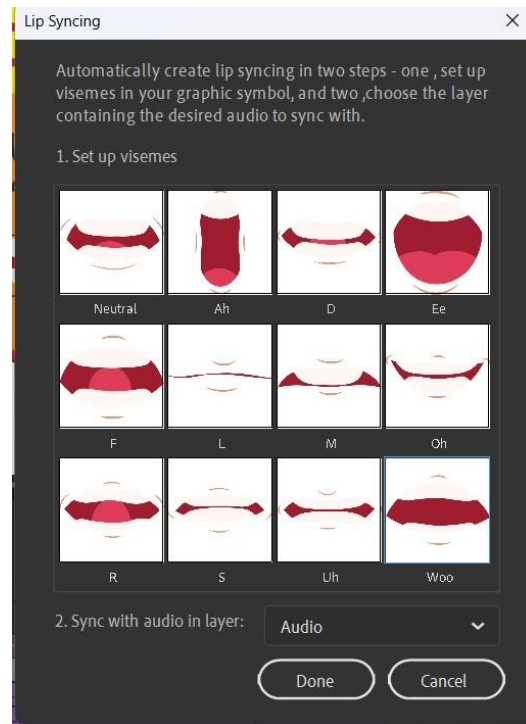
9. Buat layer baru dengan nama audio kemudian import to stage audio yang telah dibuat



Gambar 3.30 Tampilan layer audio

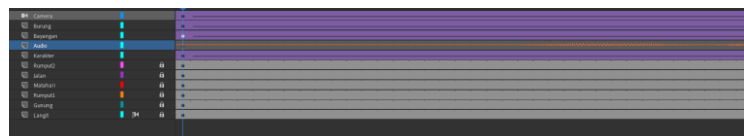


10. Klik objek mulut kemudian pilih properties pilih lip syncing kemudian masukan satu persatu gambar mulut sesuai urutan untuk menyesuaikan ke audio



Gambar 3.31 Tampilan lip syncing mulut

11. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Kemudian pilih import audio lalu pilih replace exiting items



Gambar 3.32 Tampilan audio

12. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.33 Tampilan hasil animasi