



TUGAS PERTEMUAN: 3

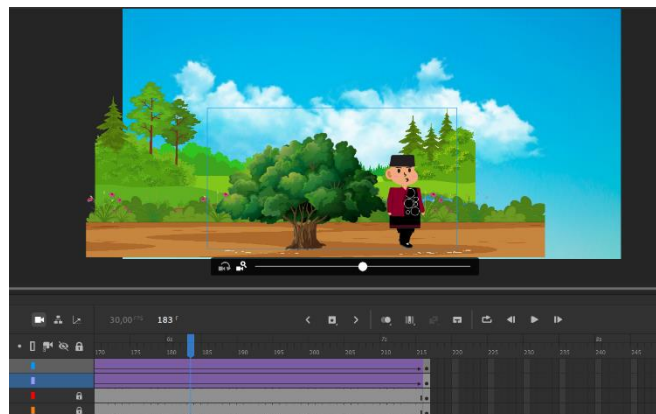
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118073
Nama	:	Enrico Erdhani
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Maria Avriliaana Surat Lelaona (2218096)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Miskat – Kalimantan Timur
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-kalimantan-timur

3.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Sycronation

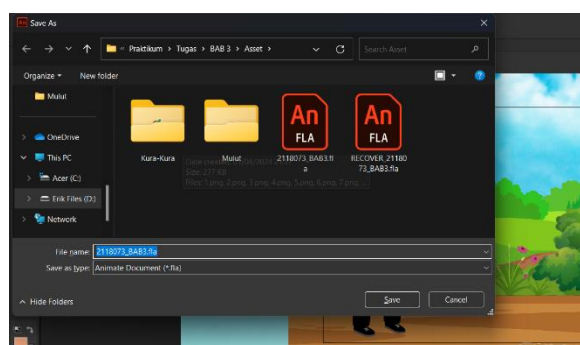
A. Frame by Frame

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



Gambar 3.1 Membuka Project Sebelumnya

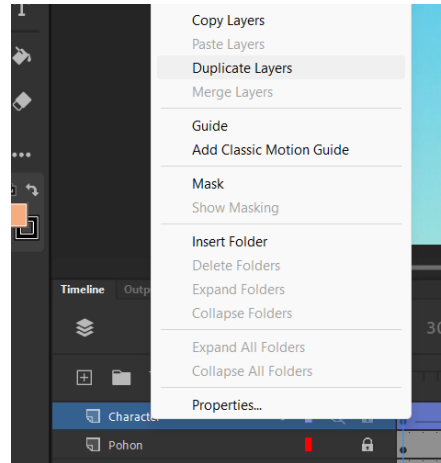
2. Simpan project dengan nama baru sesuai keinginan.



Gambar 3.2 Menyimpan File

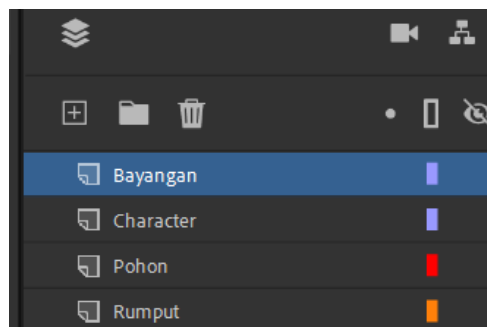


3. Sebelum membuat frame by frame, mari membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer 'Karakter' klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



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

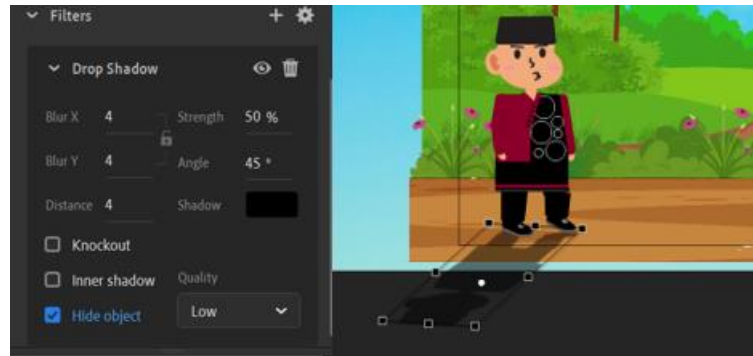
5. Klik pada Frame 1 layer 'Bayangan', ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan *Free Transform Tool* (Q).



Gambar 3.5 Mengubah Bentuk Objek Bayangan

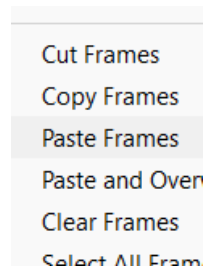


6. Klik pada Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke *Properties > Filter* kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*. Pada *Filter Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object*, hasil seperti gambar dibawah ini.



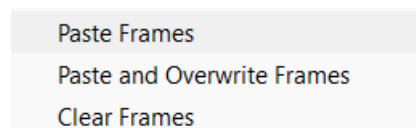
Gambar 3.6 Menambahkan *Filter Drop Shadow*

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



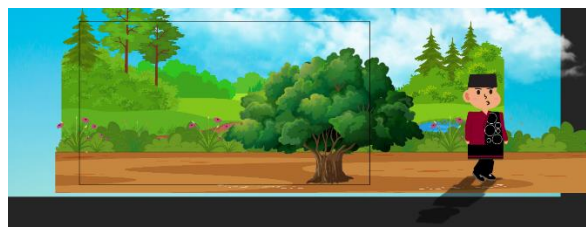
Gambar 3.7 *Copy Frame*

8. Klik Frame 240 layer 'Bayangan', klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 3.8 *Paste and Overwrite Frames*

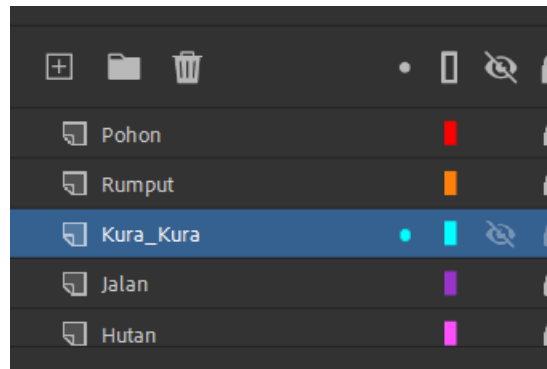
9. Tetap berada di Frame 240, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



Gambar 3.9 Menggeser Posisi Objek Bayangan

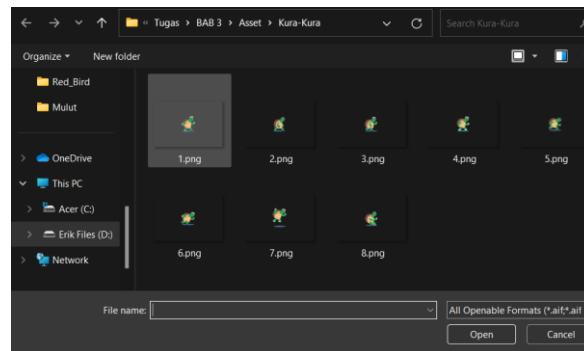


10. Sekarang masuk ke pembuatan frame by frame. Buat layer baru di atas layer 'Rumput' dengan nama 'Kura_Kura'.



Gambar 3.10 Membuat Layer Kura_Kura

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



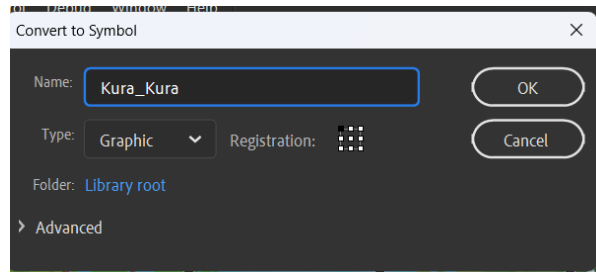
Gambar 3.11 Import Gambar Kura_Kura

12. Karena gambar terdeteksi sebagai urutan yang berurutan, cukup klik No pada kotak dialog yang muncul. Kemudian klik menu Window di menu bar, pilih *Layer Depth* dan atur nilai posisi objek 'Kura_Kura' menjadi -50.



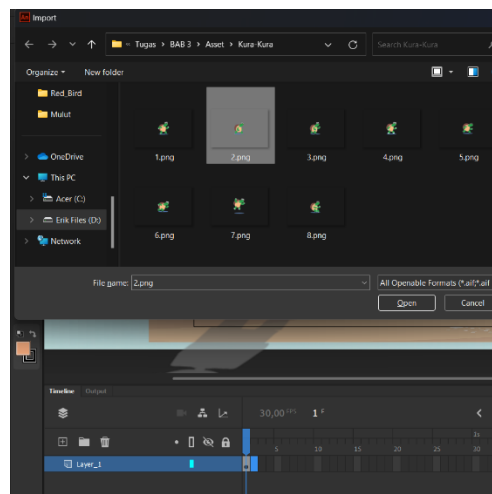
Gambar 3.12 Menyesuaikan *Layer Depth* Gambar Kura_Kura

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



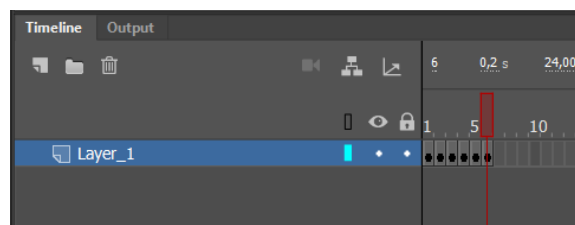
Gambar 3.13 *Convert to Symbol* Gambar Kura_Kura

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



Gambar 3.14 Import Gambar Kura_Kura

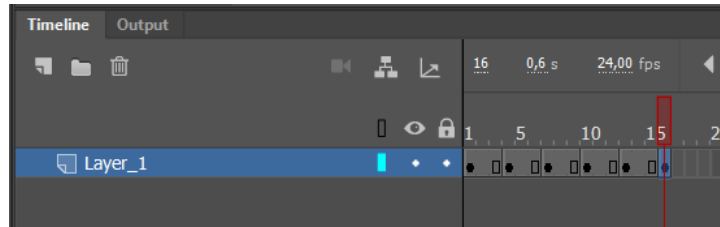
15. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



Gambar 3.15 Tampilan Hasil Import



16. 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 3.16 Menggeser *Keyframe*

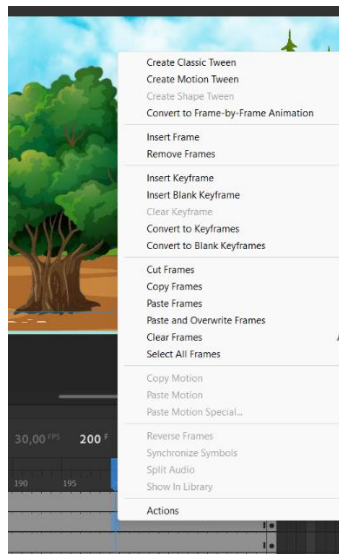
17. Aktifkan *Onion Skin* (Alt+Shift+O) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan. Kemudian kembali ke Scene 1, kecilkan ukuran objek Kura_Kura.



Gambar 3.17 Memperkecil Ukuran Objek Kura_Kura

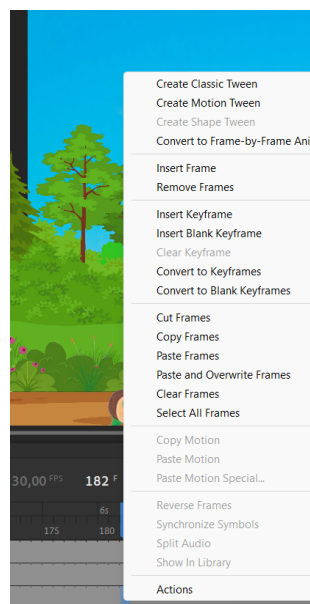


18. Kemudian pada frame 240, *Insert Keyframe*. Geser objek Kura_Kura seperti dibawah ini pada frame 240.



Gambar 3.18 Menggeser Posisi Objek Kura_Kura

19. Kemudian diantara frame 1-240, klik kanan salah satu frame, kemudian *Create Classic Tween*.



Gambar 3.19 Membuat Animasi *Classic Tween*



20. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.20 Tampilan Hasil Animasi Frame by Frame

B. Lip Sycronation

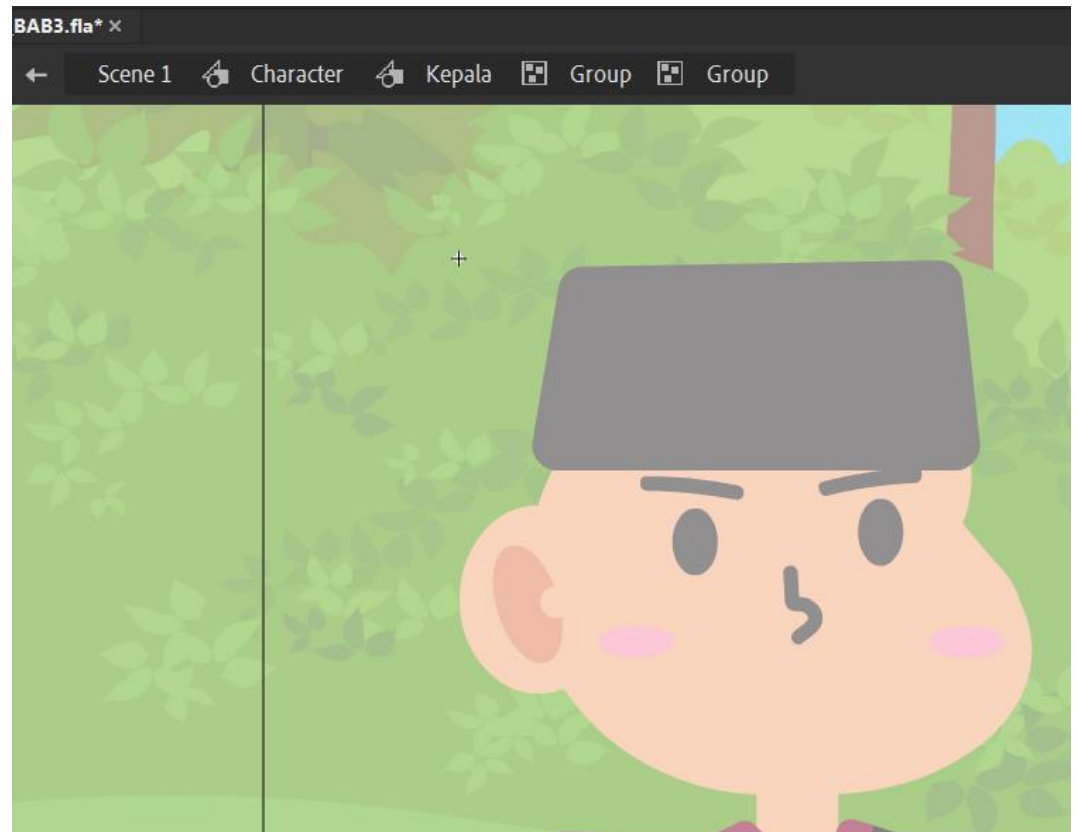
1. Pada layer Karakter, double klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 3.21 *Scene* Karakter

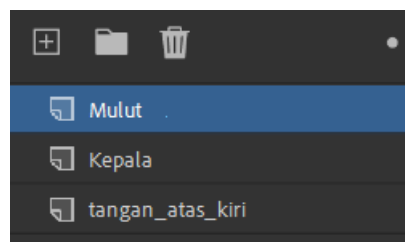


2. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools* (Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.22 Hapus Objek Mulut

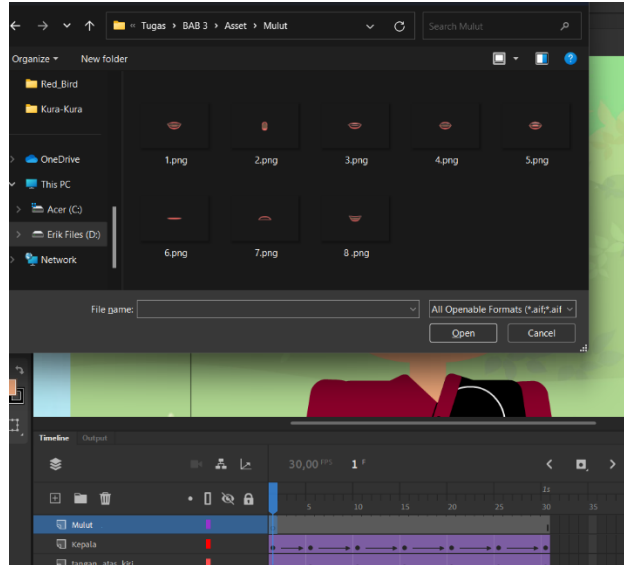
3. Kembali ke *Scene* Karakter. Buat layer baru bernama Mulut.



Gambar 3.23 Membuat Layer Mulut

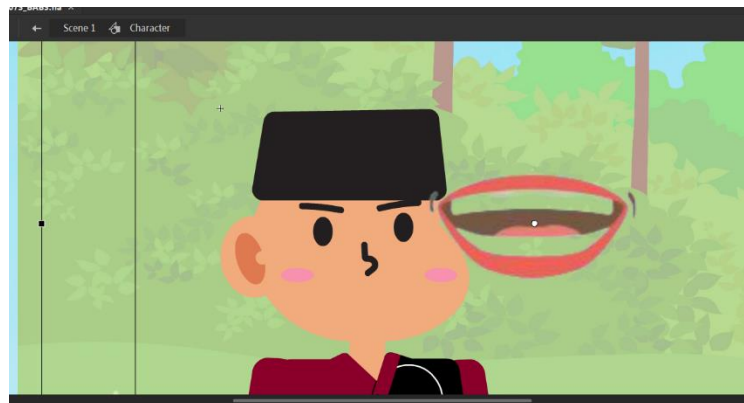


4. Pada frame 1 layer 'Mulut', pilih *File > Import > Import to Stage*. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 3.24 *Import Gambar Mulut*

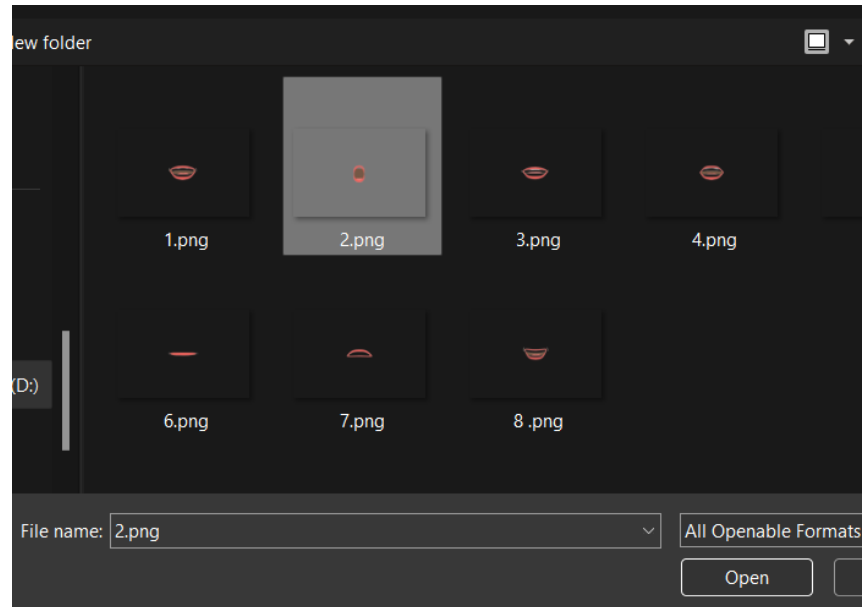
5. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog yang muncul. Biarkan ukuran objek tetap besar. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.25 *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 3.26 *Import Gambar Mulut 2*

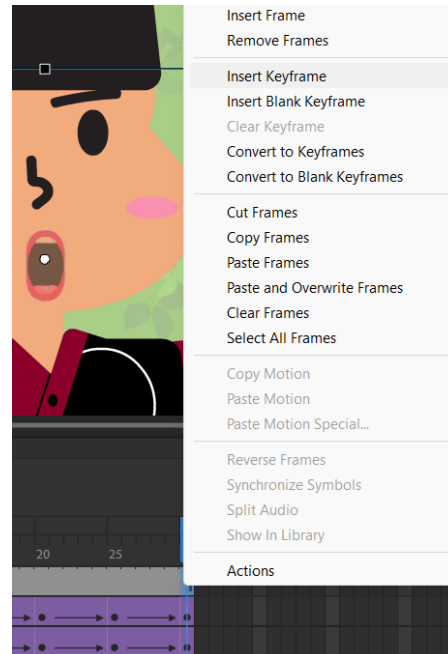
7. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri. Kembali ke *Scene Karakter*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 3.27 *Menyesuaikan Ukuran Gambar Mulut*



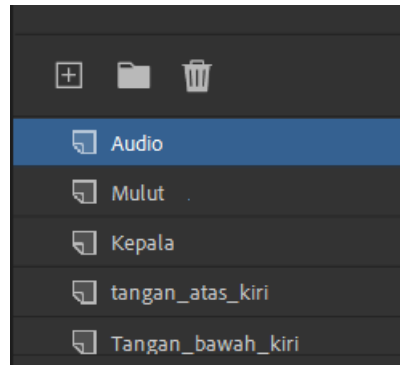
8. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* 'Mulut', aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut. Kemudian kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada frame 30 layer 'Mulut' *Insert Keyframe*.



Gambar 3.28 Insert Keyframe

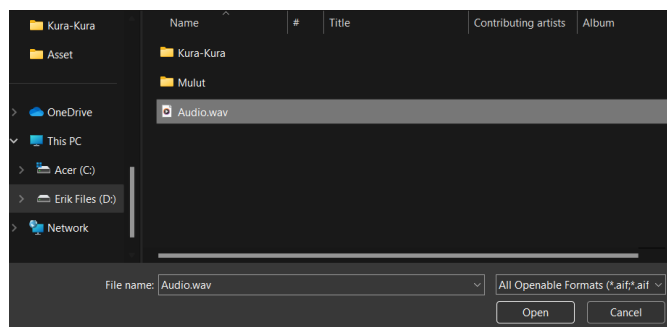


9. Buat layer baru diatas layer ‘Mulut’, beri nama Audio.



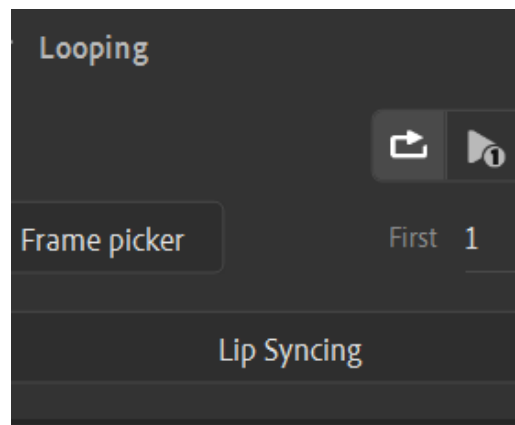
Gambar 3.29 Membuat Layer Audio

10. Lakukan *Import* dan cari file audio bernama ‘Voice.Wav’.



Gambar 3.30 *Import* Audio

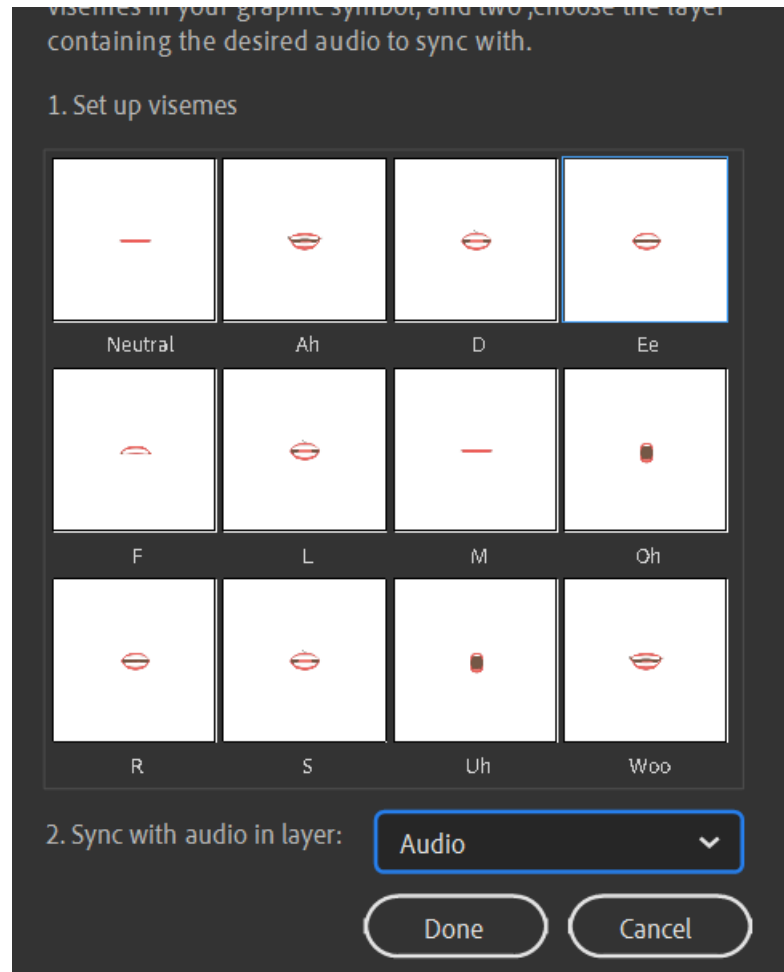
11. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.31 *Lip Syncing*

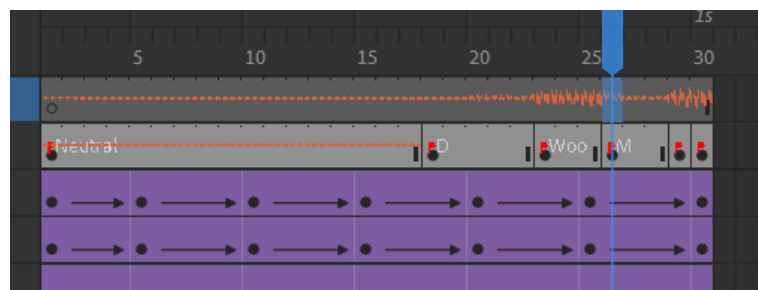


12. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.32 *Lip Syncing*

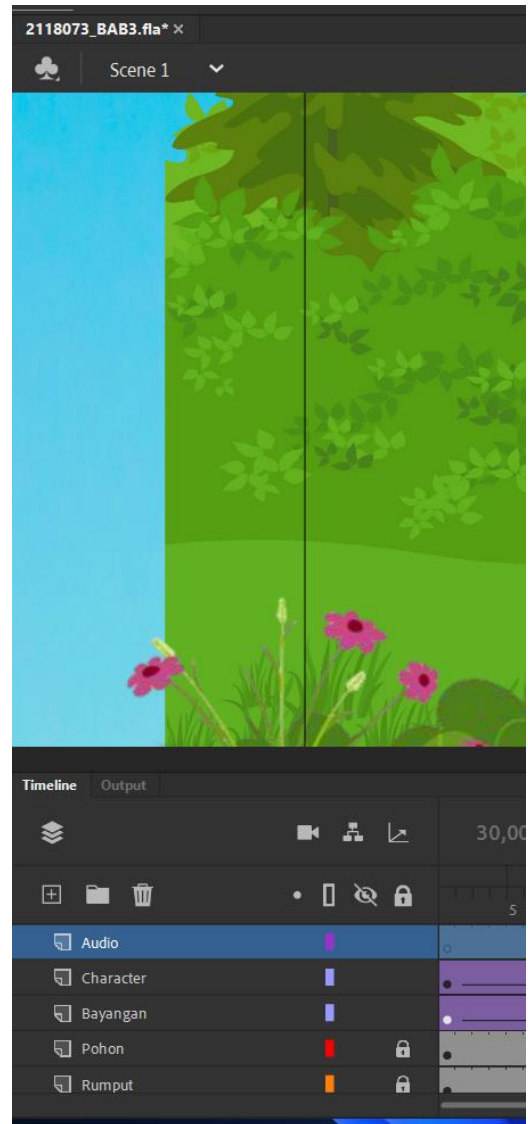
13. Setelah dilakukan *Lip Sycronation* hasilnya akan seperti ini.



Gambar 3.33 Tampilan Hasil *Lip Sycronation*



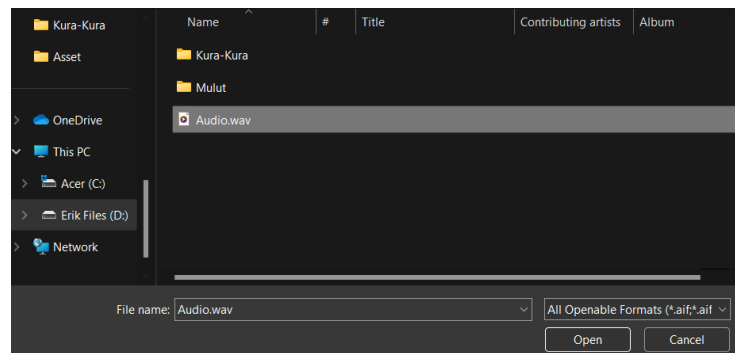
14. Kembali ke *Scene 1*, dan buat layer baru bernama Audio.



Gambar 3.34 Membuat Layer Audio

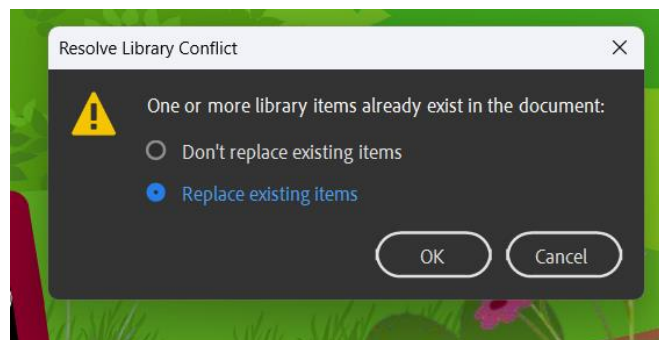


15. Lakukan *Import* dan cari file bernama ‘Voice.mp3’, jika sudah pilih Open.



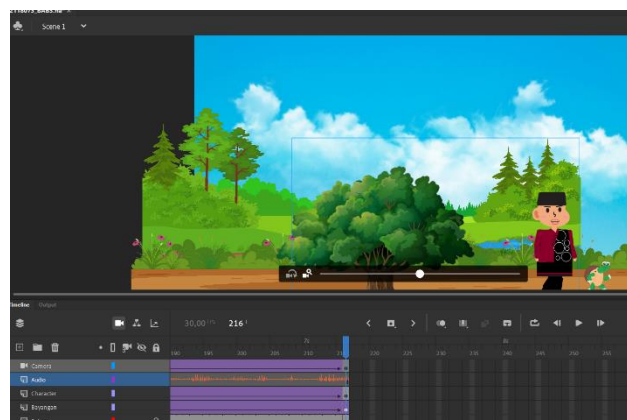
Gambar 3.35 *Import Audio*

16. Akan muncul window seperti ini, pilih *replace existing items*. Kemudian OK.



Gambar 3.36 *Replace Existing Items*

17. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.37 Tampilan Hasil *Lip Sycronation*

C. Link Github

https://github.com/EnricoErdhani/2118073_Prak_AniGame_S