



## TUGAS PERTEMUAN: 3

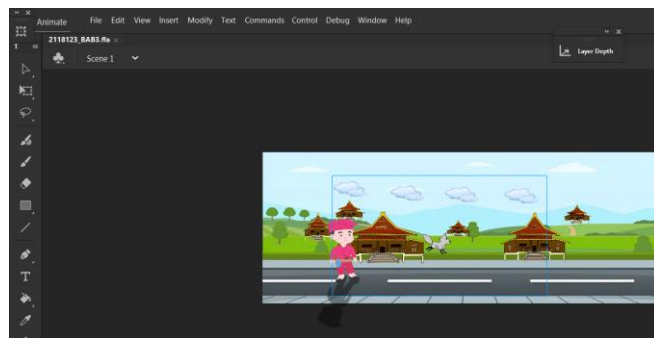
### MENERAPKAN CAMERA MOVEMENT DAN LAYER PARENTING

<b>NIM</b>	:	2118123
<b>Nama</b>	:	M. Eri Kusyairi
<b>Kelas</b>	:	D
<b>Asisten Lab</b>	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Adat Provinsi Riau (Teluk Belanga)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://id.pinterest.com/pin/643170390563634562/">https://id.pinterest.com/pin/643170390563634562/</a>

#### 1.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

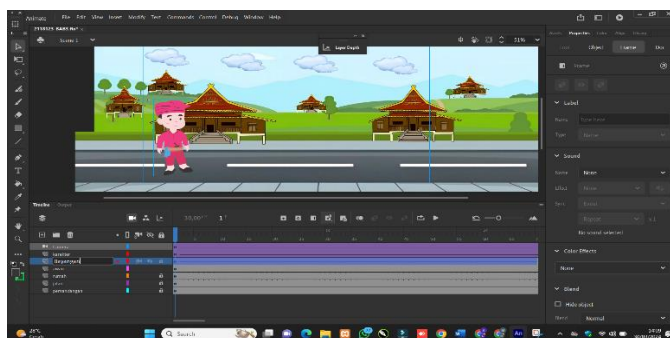
##### A. Frame By Frame

1. Bukalah project sebelumnya , lalu simpan untuk Project baru yang akan kita buat



Gambar 3.1 Project Baru

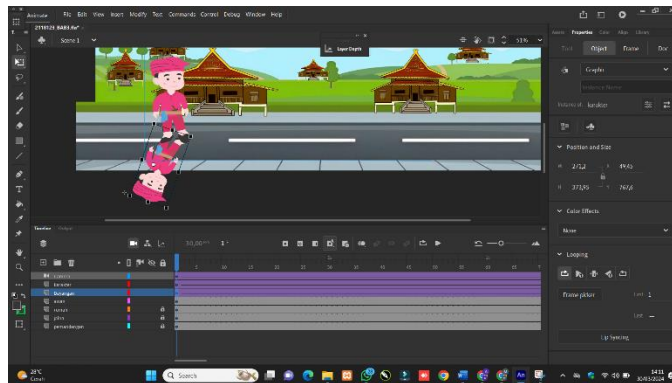
2. setelah itu buat layer baru ,Bernama bayangan dibawah layer karakter



Gambar 3.2 Layer Bayangan

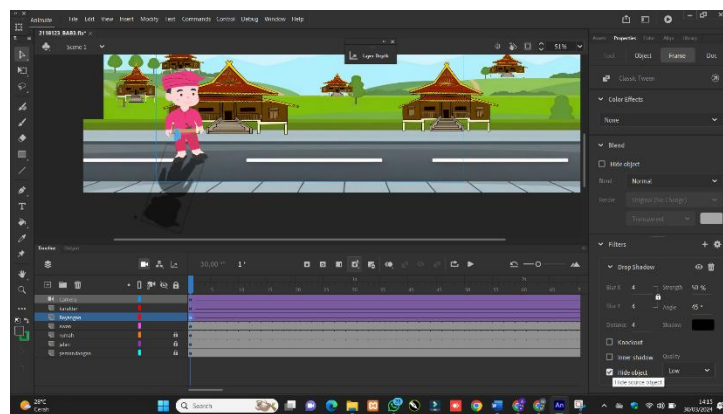


3. Duplicat Karakter , lalu letakkan di layer bayangan , dengan tujuan kita membuat sebuah bayangan karakter.



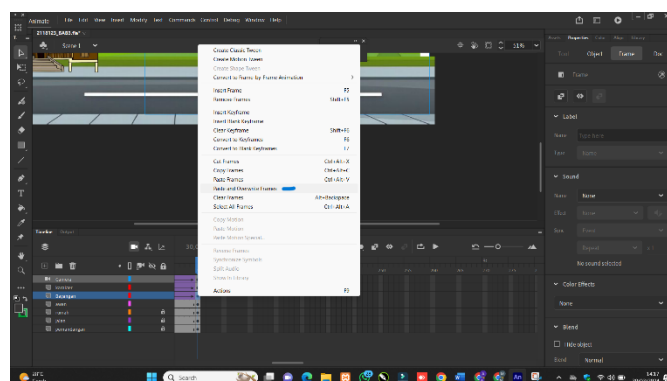
Gambar 3.3 Duplicat Karakter

4. Agar gambar tidak kontras dengan karakter maka kita masuk ke dalam properties lalu kita atur filter pilih Drop shadow , seperti gambar berikut.



Gambar 3.4 Drop Shadow

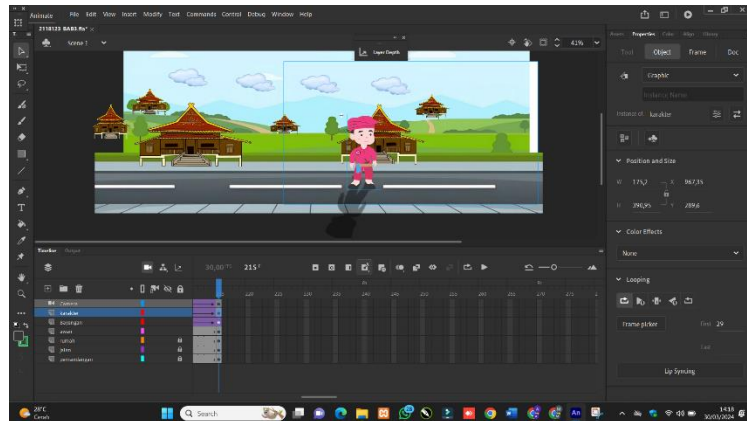
5. Selanjutnya kita copy frame 1 pada layer bayangan , lalu kita paster And Overwrite frame di frame 215 .



Gambar 3.5 Copy Frame Bayangan

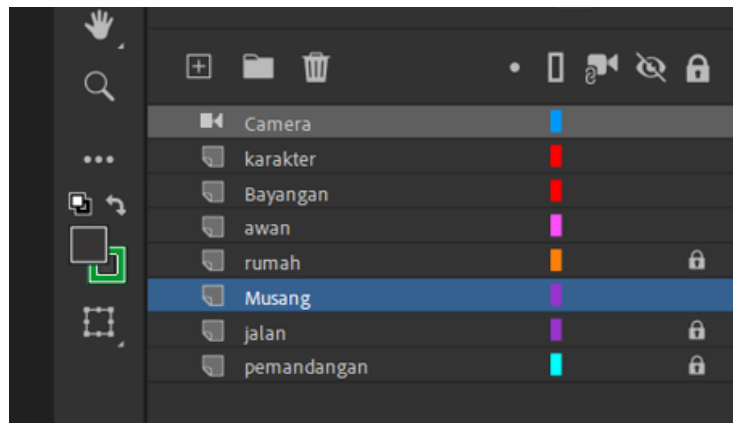


6. Tampilan dari bayangan akan sama seperti frame 1 hingga frame 215 .



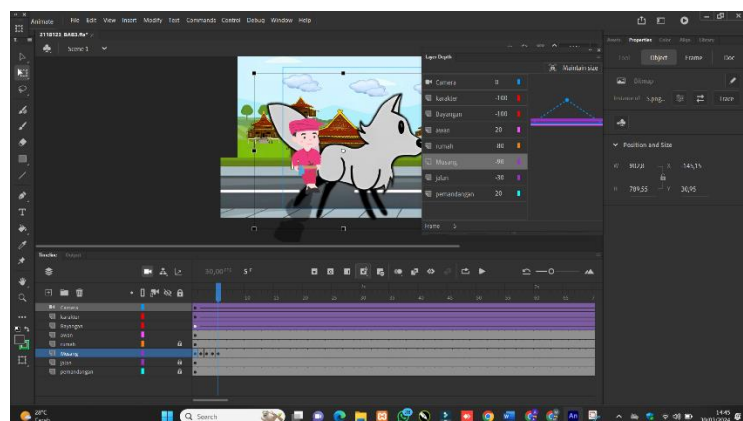
Gambar 3.6 Tampilan Bayangan

7. Buat Layer baru Bernama Musang.

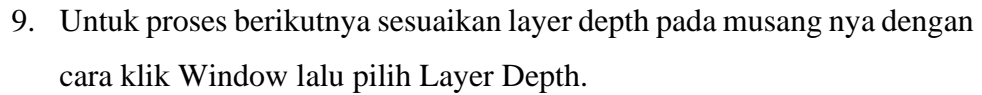


Gambar 3.7 Layer Musang

8. Selanjutnya masukan Gambar musang dengan cara import to stage.



Gambar 1.8 Add Camera



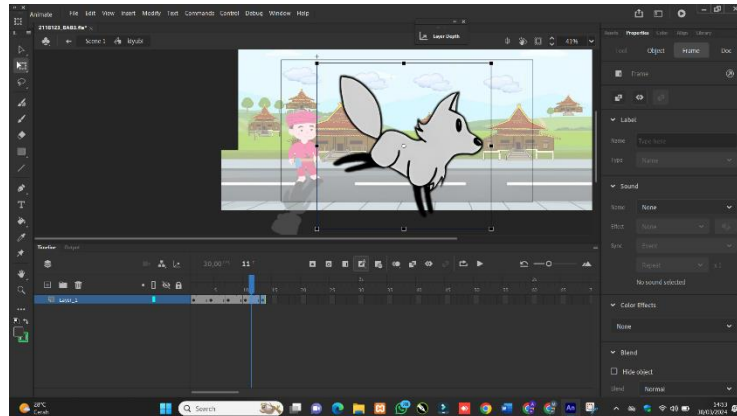
Gambar 3.10 Convert to Symbol

The screenshot shows the Audacity software interface. The 'Effects' menu is open, and the 'Convert to Mono by Stereo Interpolation' option is highlighted. The main audio track, 'Linger (1).wav', is visible in the center. The track contains a single audio waveform. The 'Properties' panel on the right shows the file name '2110121\_043110a' and the 'Publish Settings' section, which is currently set to 'Default'. The 'Document Settings' section shows a sample rate of 44100 Hz and a bit depth of 16 bits.

Gambar 3.11 Scene Musang

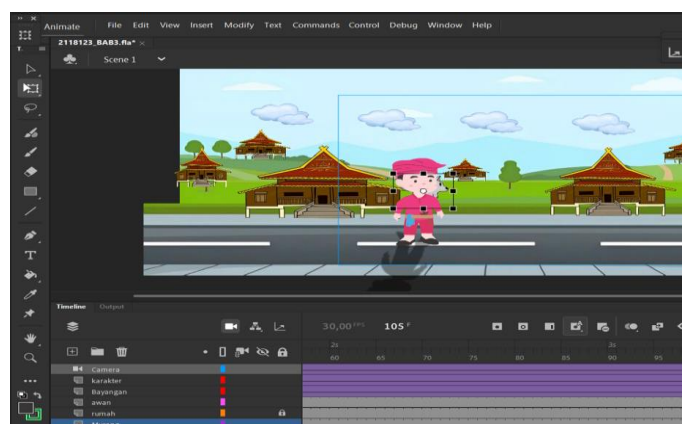


12. Masuk pada frame 2 lalu insert keyframe , import gambar musang lagi pada folder asset yang di sediakan , maka gambar akan terpisah seperti berikut.



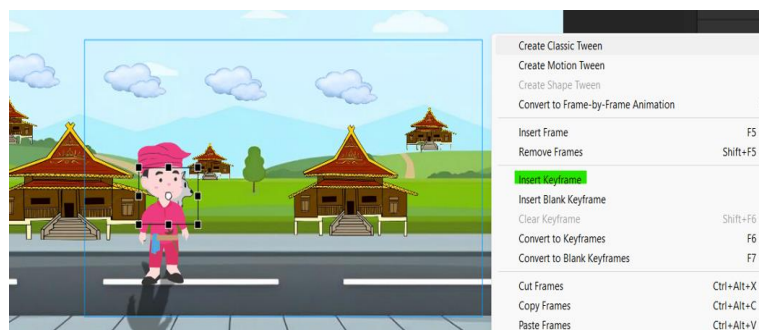
Gambar 3.12 Import Musang

13. Kembali ke dalam scene 1 , atur posisi musang sesuai dengan keinginan kita.



Gambar 3.13 Posisi Musang

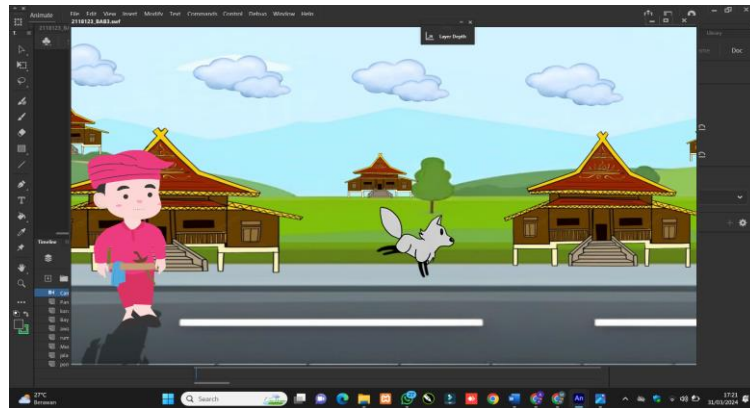
14. Masuk pada frame 215 masih di layer musang , klik insert keyframe .



Gambar 3.14 Insert keyframe musang



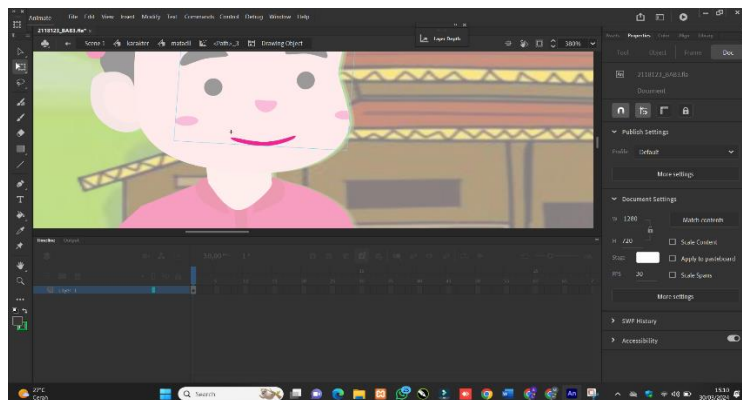
15. Untuk hasilnya kita coba dengan cara klik CTRL – ENTER



Gambar 3.15 Hasil Animasi Frame by Frame

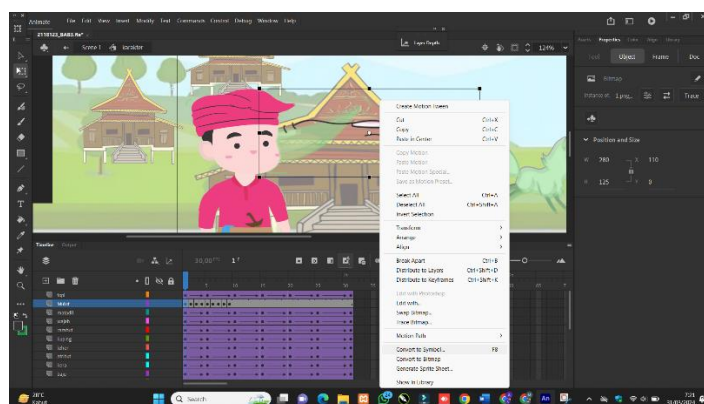
## B. Lip Sycronation

1. Masukan dalam layer karakter , double klik hingga masuk dalam scene karakter hingga masuk pada gambar mulut .



Gambar 3.16 Scene Mulut

2. Setelah itu buat layer baru Bernama Mulut , lalu import gambar mulut pada folder asset yang kita sediakan.

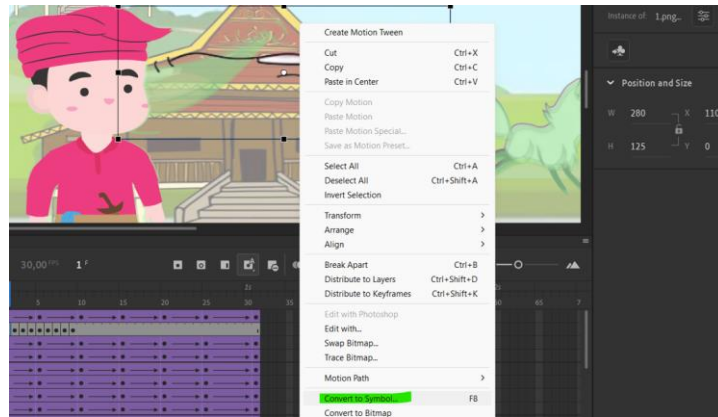


Gambar 3.17 Import Mulut



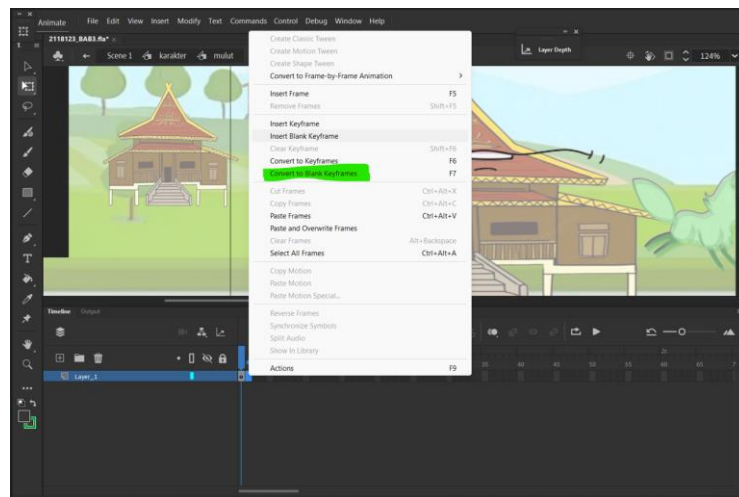


- Setelah itu kita convert to symbol pada gambar mulut.



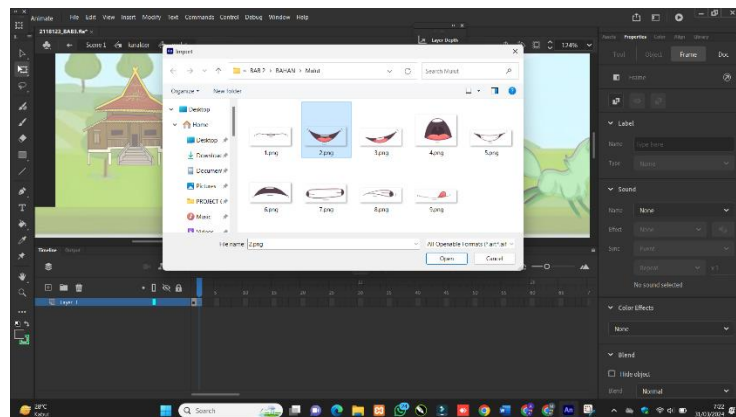
Gambar 3.17 Convert to symbol Mulut

- Masuk ke frame 2 , layer 1 lalu klik kanan pilih insert Blank KeyFrame.



Gambar 3.18 insert Blank KeyFrame

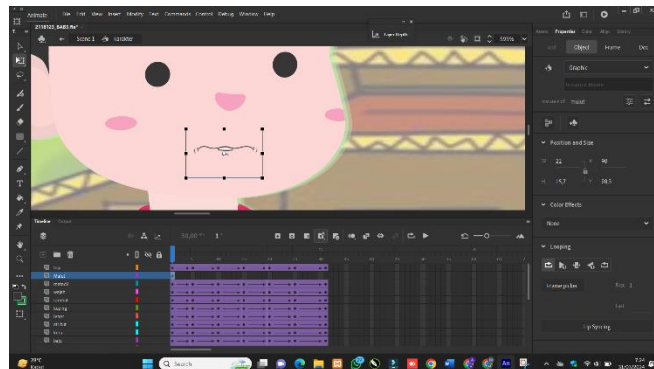
- Import gambar mulut pada folder asset ,letakkan di frame 2 .



Gambar 3.19 Import Mulut Frame 2



6. Kembali ke scene karakter , lalu atur ukuran dari mulut sesuaikan hingga benar benar tepat .



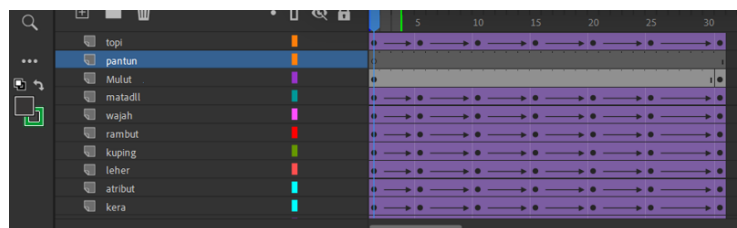
Gambar 3.20 Ukuran Mulut

7. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) lalu rapikan posisi mulutnya.



Gambar 3.21 Onion Skin

8. Buat layer baru Bernama Pantun .

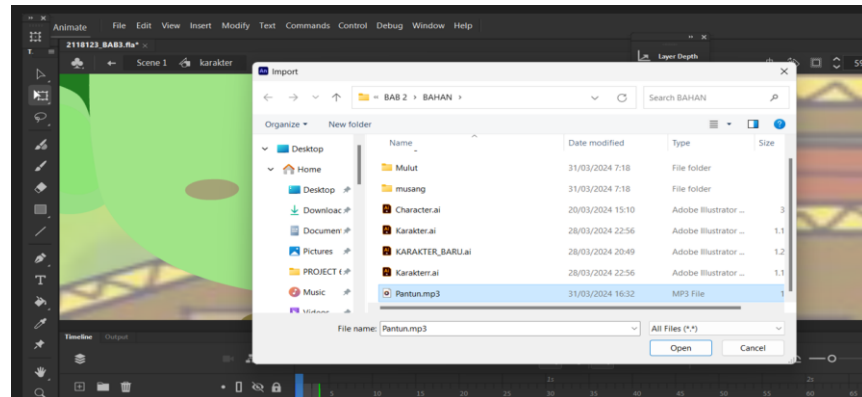


Gambar 3.22 Layer Pantun



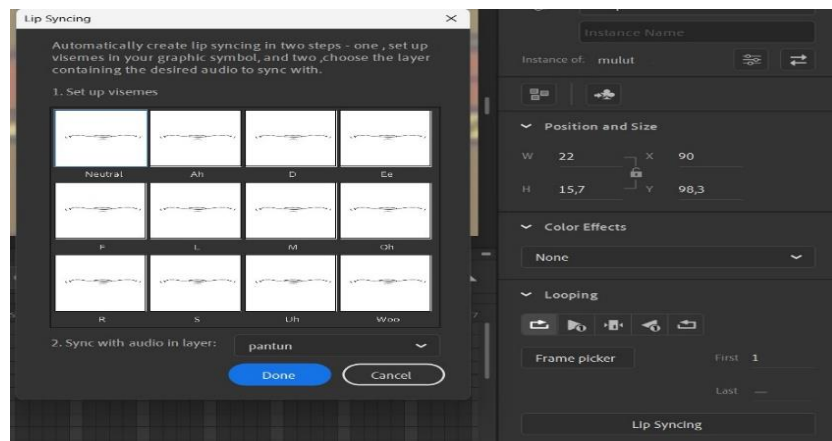


9. Import file audionya .



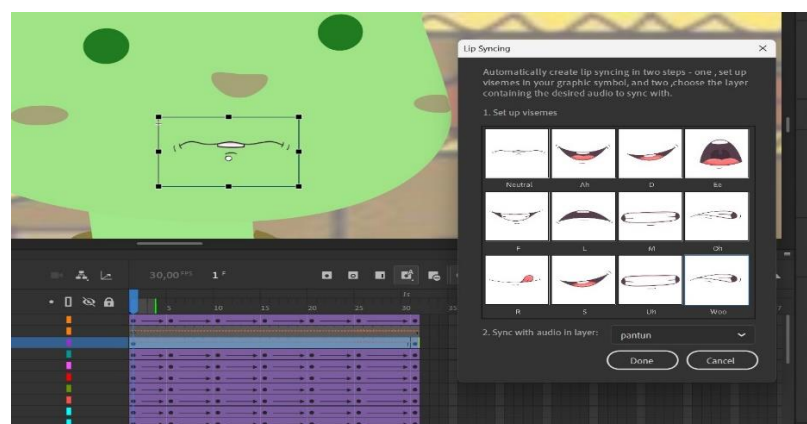
Gambar 3.23 Import File Audio

10. Klik gambar mulut , masuk properties pilih Lip Syncing ,seperti gambar berikut .



Gambar 3.24 Lip Syncing

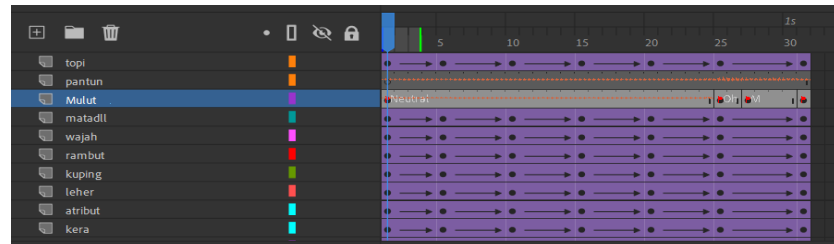
11. Pilih gambarnya lalu masukan satu persatu pada set up Visemes ,  
sesuaikan dengan urutannya.



Gambar 3.25 set up Visemes

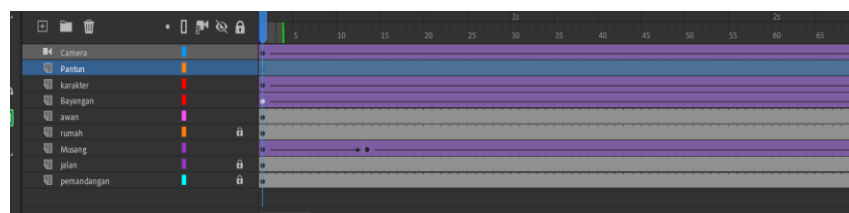


12. Setelah selesai, tampilannya akan seperti gambar berikut ini .



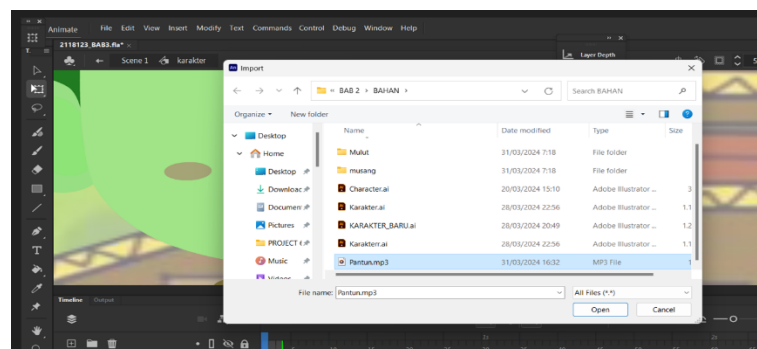
Gambar 3.26 Hasil set up Visemes

13. Setelah itu, kita Kembali lagi di scene 1 dan kita buat layer baru Bernama pantun , seperti berikut.



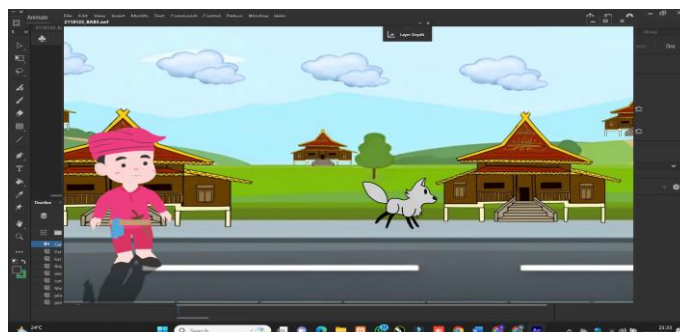
Gambar 3.27 Scene 1 layer Pantun

14. Import audio (pantun) kedalam layer baru yang kita buat tadi .



Gambar 3.28 Import Audio Pantun

15. Untuk melihat hasilnya kita klik CTRL + ENTER



3.29 Hasil Lip Sycronation