

TUGAS PERTEMUAN: 3

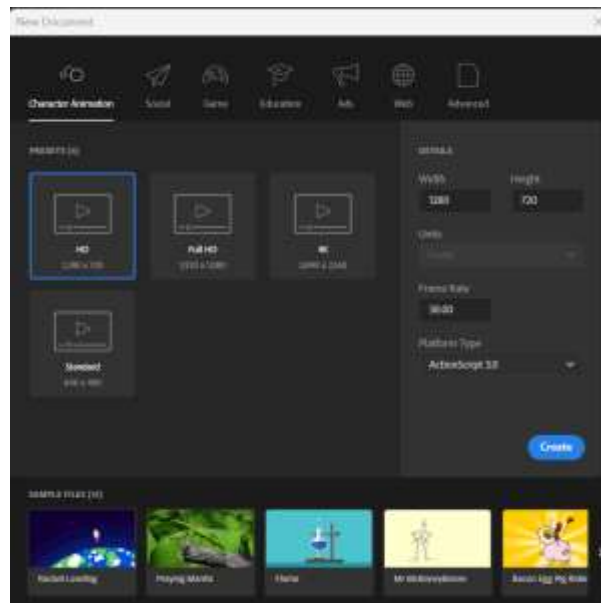
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118132
Nama	:	Madelbertha Fridolin Puka
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Abidzar Al Giffari (2218013)
Baju Adat	:	Baju Adat Maumere/Provinsi NTT
Referensi	:	Contoh : https://bit.ly/pakaianadatmaumere

3.1 Tugas 3 : Frame by Frame dan Lip Synchronation

A. Frame by Frame

1. Buka *Adobe Animate*, kemudian pilih *Open* untuk membuka *project* bab 2 yang telah dibuat sebelumnya.



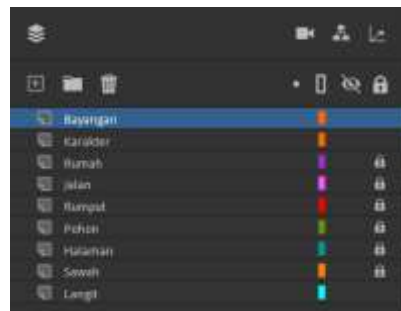
Gambar 3.1 Tampilan *Open* Dokumen

- Setelah itu maka akan muncul tampilan *project* bab 2 pada Adobe



Gambar 3.2 Tampilan Lembar Kerja

- Sebelum kita masuk ke *Frame by Frame* kita akan membuat bayangan dari karakternya terlebih dahulu. Untuk caranya, pada bagian *layer* karakter klik kanan dan pilih *duplicate layer* dan ubah nama *layer* menjadi Bayangan



Gambar 3.3 Tampilan Membuat *Layer* Bayangan

- Klik *Frame 1* *layer* Bayangan, ubah bentuk objek Bayangan karakter seperti dibawah ini dengan menggunakan *Free Transform Tool*(Q)



Gambar 3.4 Tampilan Mengubah Bentuk Karakter

- Setelah itu klik pada *Frame 1 layer* bayangan lalu pergi ke *Properties* dan ubah pada menu filter menjadi seperti ini



Gambar 3.5 Tampilan *Properties Layer* Bayangan

- Maka hasil tampilannya akan seperti ini



Gambar 3.6 Tampilan Membuat Bayangan

- Klik kanan pada *Frame 1 layer* bayangan lalu pilih *Copy Frame* .Setelah itu klik kanan pada *layer 215* pilih *paste and overwrite Frames*.



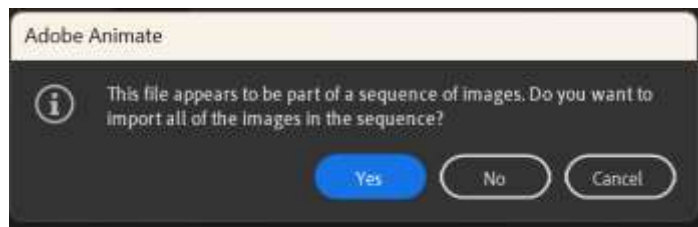
Gambar 3.7 Tampilan Bayangan

8. Buat *layer* baru diatas *layer* Jalan dan beri nama Balon



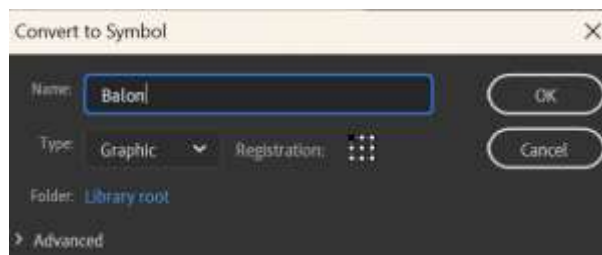
Gambar 3.8 Tampilan Urutan *Layer*

9. Pada Frame 1 *layer* Balon, Klik *file* pilih *Import* lalu *Import to stage* untuk *import* gambar bahan balon. Setelah itu akan muncul *message box* maka pilih saja No



Gambar 3.9 Tampilan *Message Box*

10. Kemudian klik kanan pada gambar tersebut lalu *Convert to Symbol* lalu berikan nama Balon.



Gambar 3.10 Tampilan *Convert to Symbol*

11. *Double* klik pada gambar balon tersebut lalu kita akan membuat animasi *Frame by Frame* pada Balon



Gambar 3.11 Tampilan Penambahan Balon

12. Klik *Frame 2* kemudian klik kanan dan pilih *insert keyframe* lalu *import* gambar balon, maka akan muncul tampilan *message box* lalu pilih *Yes*



Gambar 3.12 Tampilan *Layer_1*

13. Blok *keyframe* ke-2 sampai 6 kemudian *drag* ke kanan dengan jarak 2 *Frame*. Lakukan hal yang sama sampai *Frame* akhir.



Gambar 3.13 Tampilan Hasil *Drag*

14. Kembali ke *scene 1* lalu kecilkan ukuran *object* balon



Gambar 3.14 Tampilan Mengecilkan Ukuran Balon

15. Kemudian pada *Frame 215*, *insert keyframe* lalu geser objek balon pada *Frame 215*



Gambar 3.15 Tampilan *Insert Keyframe*

16. Pada *Frame 1-215* klik kanan salah satu *Frame* kemudian *create classic tween*. Maka hasil tampilannya akan seperti ini.



Gambar 3.16 Tampilan *Create Classic Tween*

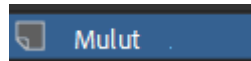
B. Lip Sycronation

1. Pada *Layer Karakter*, *Double* klik pada Karakter untuk masuk ke *scane* Karakter



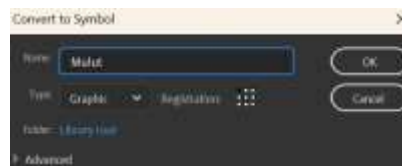
Gambar 3.17 Tampilan *Scane* Karakter

2. Pilih pada bagian mulut untuk menghapus bagian mulut. Lalu buat *layer* baru dengan nama Mulut.



Gambar 3.18 Tampilan *Layer* Mulut

3. Pada *Frame 1 layer* mulut, pilih *File* lalu *import* kemudian *Import to Stage* atau *Control R*. Setelah itu akan muncul *message box* lalu pilih *No*. Setelah itu muncul tampilan mulut lalu klik kanan dan pilih *Convert to symbol*.



Gambar 3.19 Tampilan *Convert To Symbol*

4. Setelah itu klik pada *Frame 2 layer 1* dan klik kanan pilih *insert blank keyframe*. Setelah itu *import* gambar mulut maka akan muncul *message box* pilih *Yes*. Kemudian masuk pada *Karakter* dan sesuaikan ukuran mulut pada karakter.



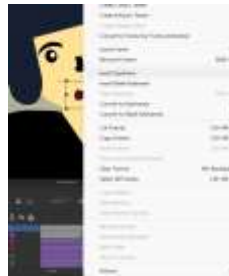
Gambar 3.20 Tampilan *Import* Mulut

5. Setelah itu kembali kepada *Scene* mulut lalu klik *double* pada mulut dan aktifkan *onion skin* kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut



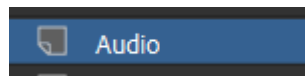
Gambar 3.21 Tampilan Merapikan Ukuran Mulut

- Setelah itu kembali ke *scene* Karakter. Pada *Frame 30 layer* mulut pilih *insert keyframe*



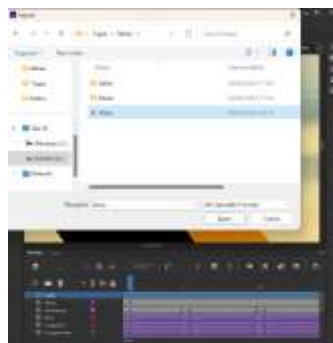
Gambar 3.22 Tampilan *Insert Keyframe*

- Buat *layer* baru diatas *layer* mulut, beri nama *Audio*



Gambar 3.23 Tampilan *New Layer*

- Lakukan *Import* audio yang bernama *Voice.mp3*



Gambar 3.24 Tampilan *Import Audio*

- Klik pada gambar mulut kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Syn*.



Gambar 3.25 Tampilan *Lip Syncing*

10. Kembali ke *scene* 1 dan buat *layer* baru berikan nama Audio. Setelah itu *Import audio* yang telah disediakan. Setelah itu Jalankan Animasinya.



Gambar 3.26 Tampilan Hasil Akhir