



TUGAS PERTEMUAN: 3

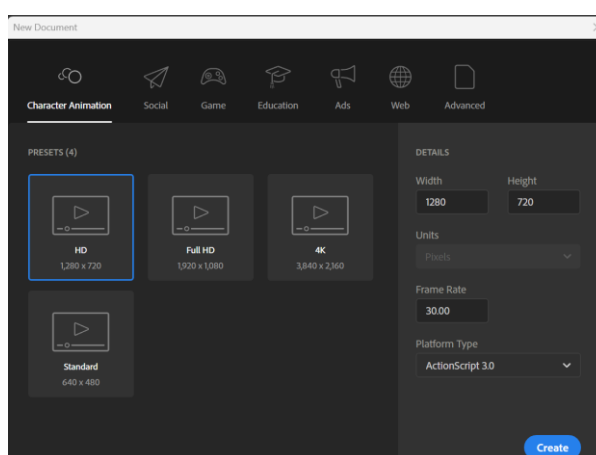
FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118086
Nama	:	Reihan Almas Hediawan
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Pegon - NTB
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-ntb?page=all

3.1 Tugas 3: Frame By Frame & Lip Sycronation

A. Frame By Frame

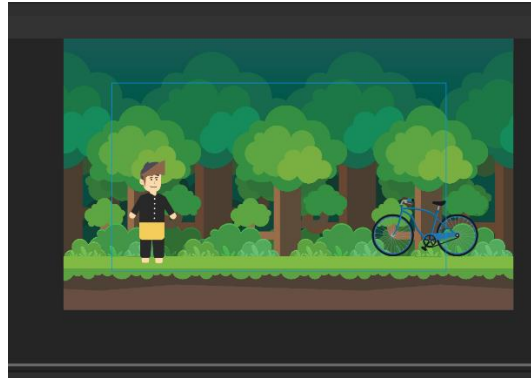
1. Buka Adobe Animate CC, pilih Open untuk membuka project Tugas2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Membuat *file* baru

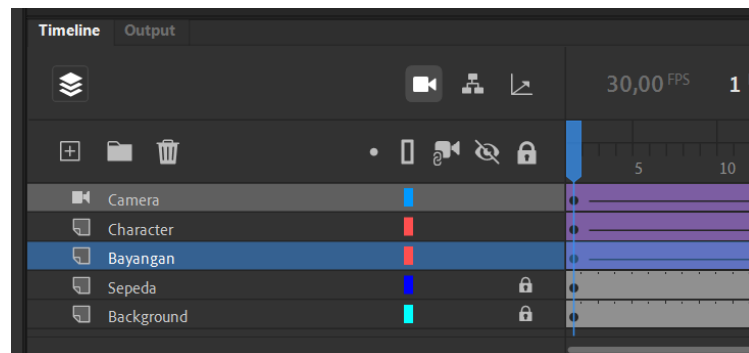


2. Tampilan halaman Project Tugas2 di Adobe Animate CC.



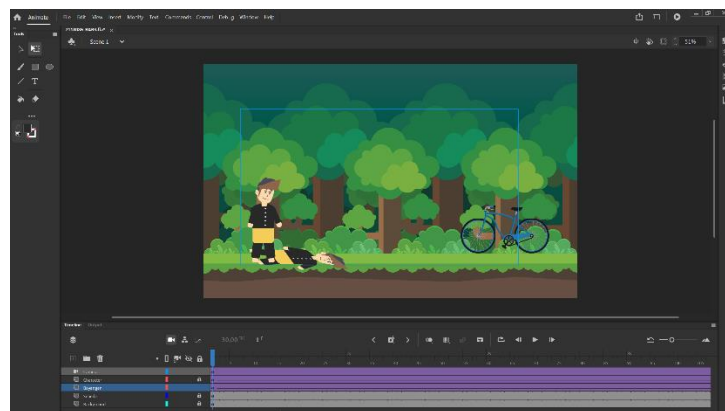
Gambar 3.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

3. Kemudian, Duplicate Layer Character dan ubah namanya menjadi Bayangan. Setelah itu letakkan di bawah Layer Character



Gambar 3.3 Duplicate Layer Character

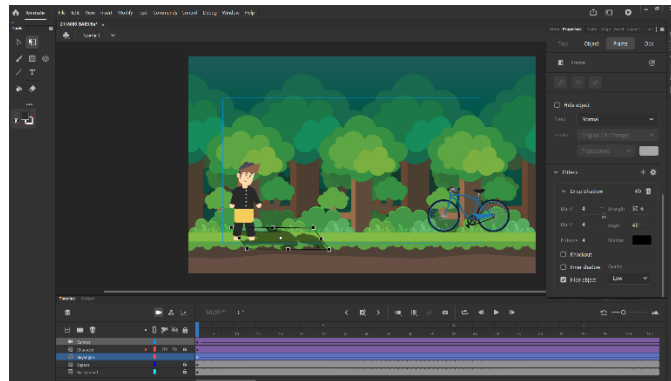
4. Kemudian, ubah bentuk Layer Bayangan menggunakan Free Transform Tool(Q).



Gambar 3.4 Mengubah bentuk objek Bayangan

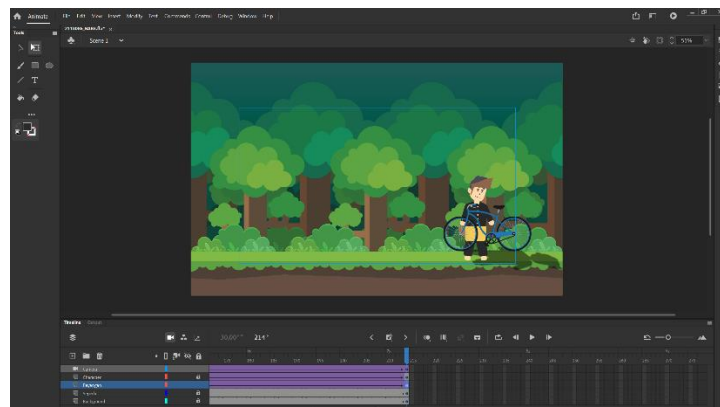


5. Kemudian, pada frame Layer Bayangan tambahkan filter dan pilih Drop Shadow. Setelah itu, ubah Strenght menjadi 50% dan centang Hide Object



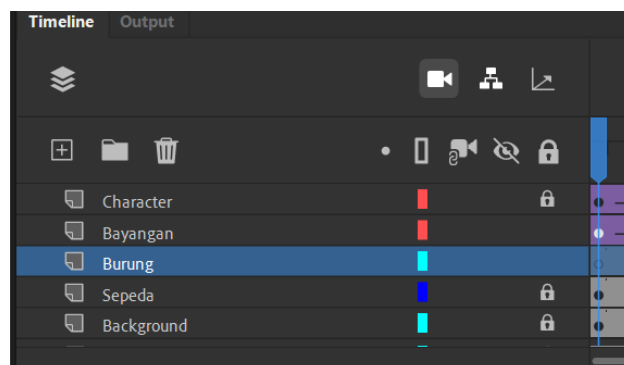
Gambar 3.5 Tambahkan Drop Shadow di objek

6. Kemudian, Copy Frame layer Bayangan dan pada Frame 215 klik kanan dan pilih Paste and Overwrite Frames. Setelah itu, geser objek bayangan dari kiri ke kanan.



Gambar 3.6 Copy Frame Bayangan

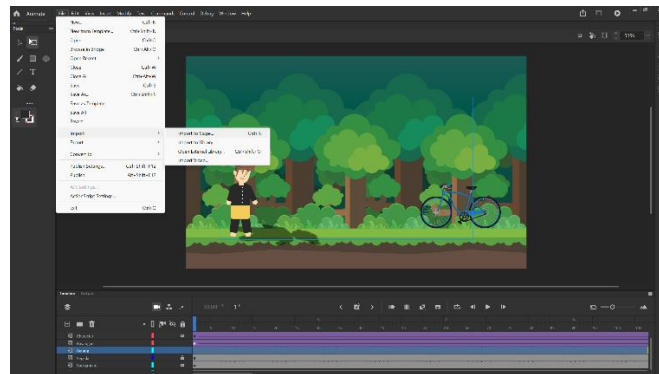
7. Kemudian, buat layer baru dan ubah namanya menjadi Burung



Gambar 3.7 Buat layer baru

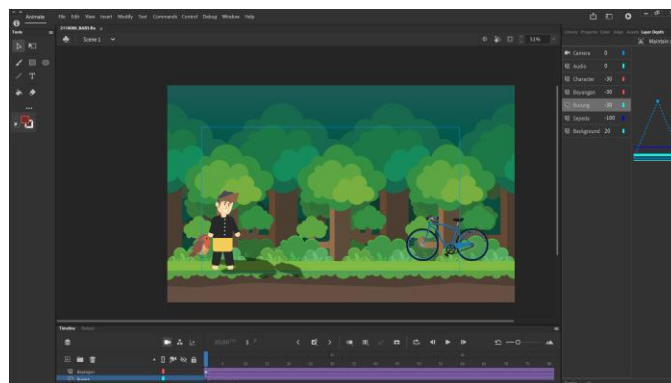


8. Pada Frame 1 layer Burung, klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar



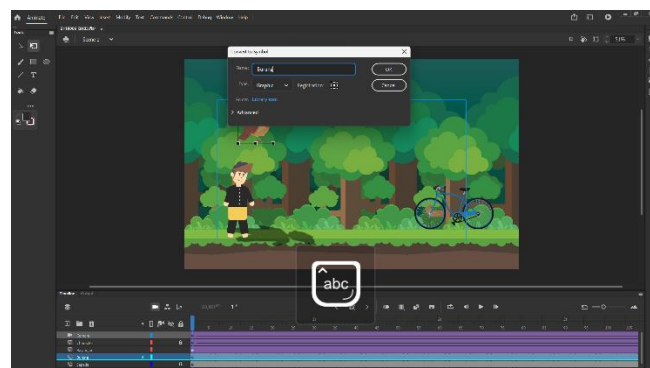
Gambar 3.8 Import gambar bahan

9. Kemudian, ubah Layer Depth objek Burung menjadi -30.



Gambar 3.9 Ubah Layer Depth objek

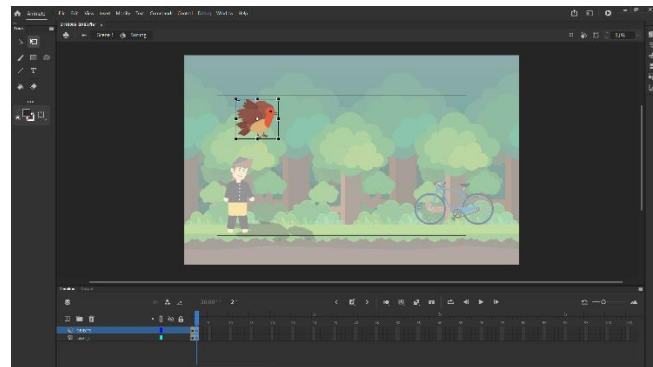
10. Kemudian, klik kanan pada objek Burung dan pilih Convert to Symbol, berikan nama Burung



Gambar 3.10 Convert to Symbol objek

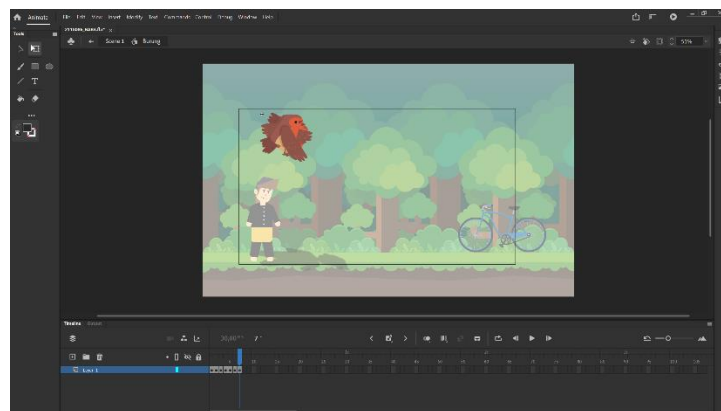


11. Kemudian, double klik pada objek Burung. Pada frame 2, klik kanan kemudian Insert Keyframe dan import gambar.



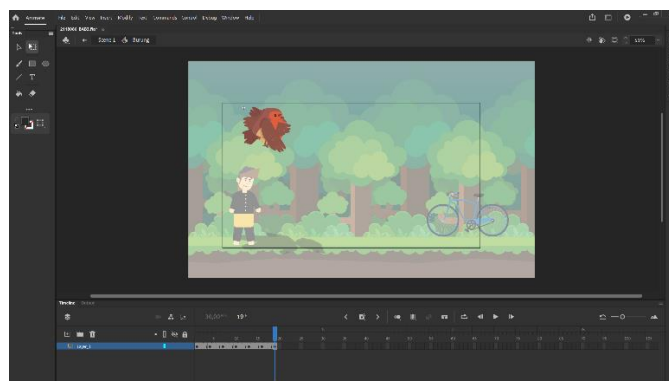
Gambar 3.11 Import gambar pada frame 2

12. Kemudian, masukkan asset burung pada setiap framenya. Jika sudah tampilannya akan seperti ini. Kemudian, lakukan hapus object jika terdapat objek yang tertimpa



Gambar 3.12 Insert asset pada setiap frame

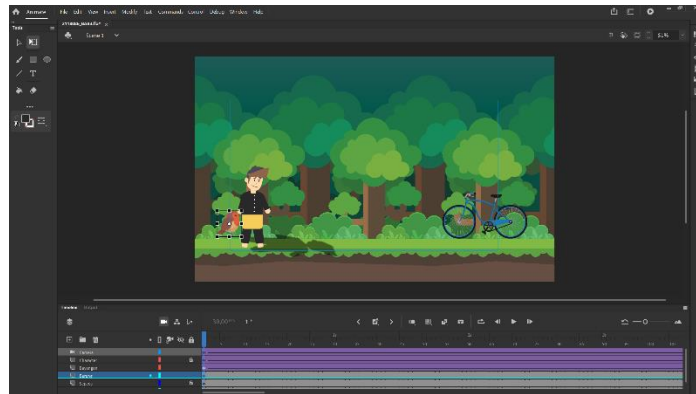
13. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame dan lakukan hal yang sama kepada semua frame.



Gambar 3.13 Melakukan Drag frame ke kanan

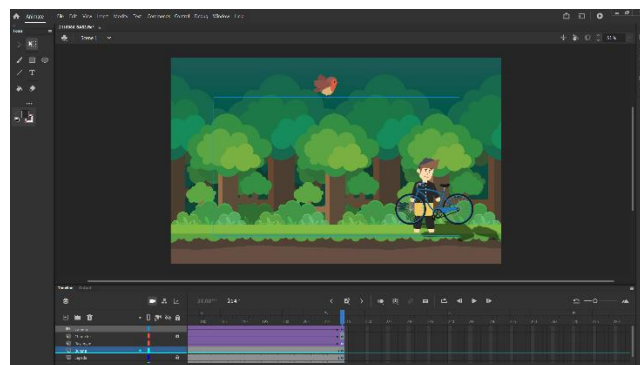


14. Kembali ke scene 1, atur ukuran object Burung



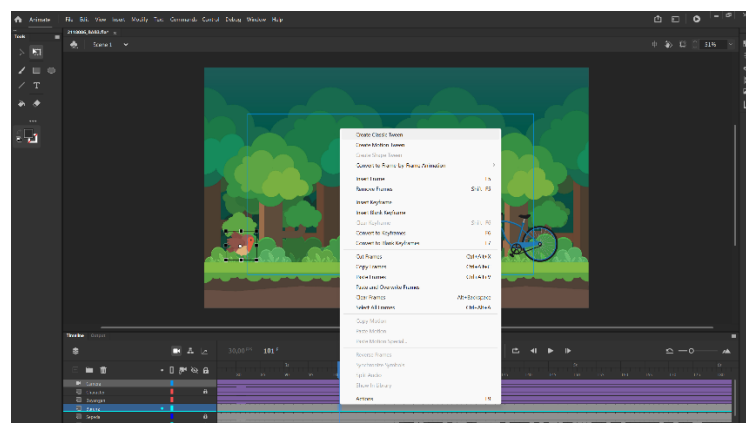
Gambar 3.14 Mengatur ukuran object

15. Setelah itu, pada frame 215 lakukan Insert Keyframe dan pindahkan object pada frame tersebut.



Gambar 3.15 Melakukan Insert Keyframe

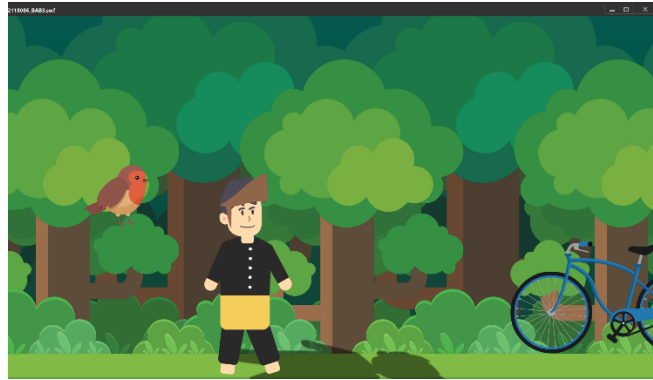
16. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic tween.



Gambar 3.16 Create Classic Tween



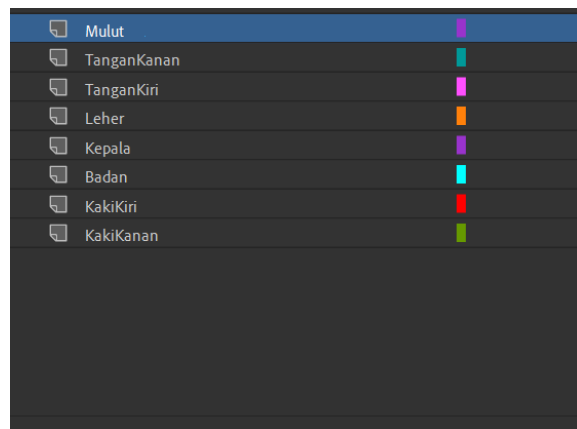
17. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.17 Hasil Animasi

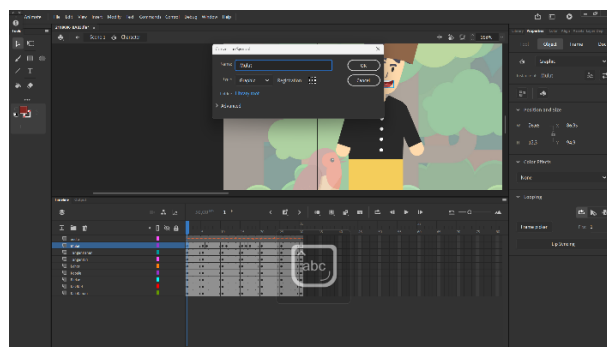
B. Lip Synchronization

1. Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character dan hapus mulut yang ada pada karakter. Kemudian, buat layer baru dan berikan nama Mulut



Gambar 3.18 Buat layer Mulut

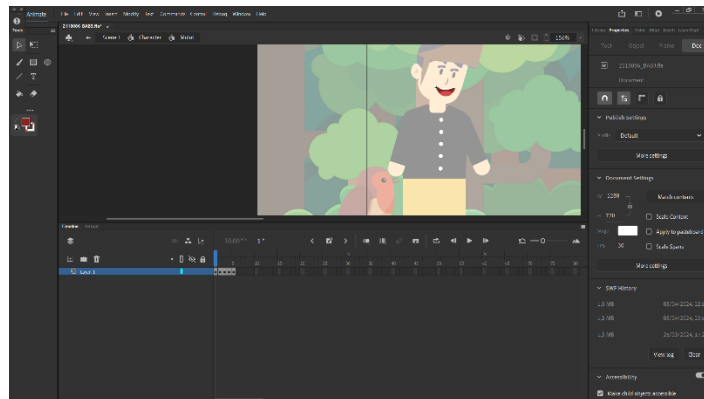
2. Kemudian, import gambar mulut. Jika sudah, klik kanan dan Convert to Symbol. Ubah namanya menjadi mulut



Gambar 3.19 Import dan Convert to Symbol object

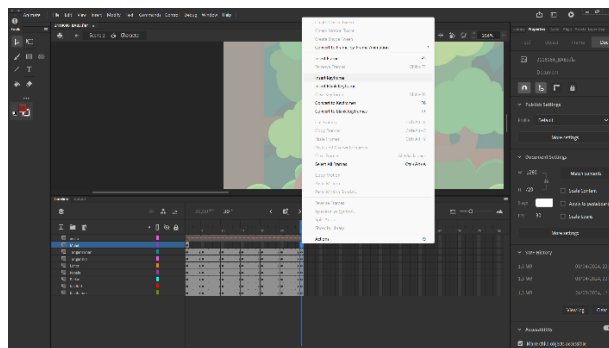


3. Kemudian, pada frame 2, klik kanan dan Insert Blank Keyframe. Setelah itu, masukkan asset pada frame tadi.



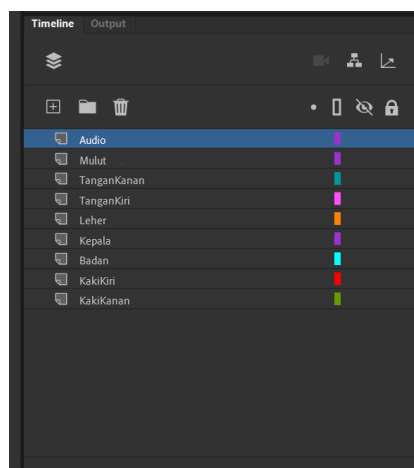
Gambar 3.20 Insert asset mulut pada frame

4. Kemudian, Kembali pada scene Character dan pada frame 30 layer Mulut lakukan Insert Keyframe.



Gambar 3.21 Insert Keyframe pada layer Mulut

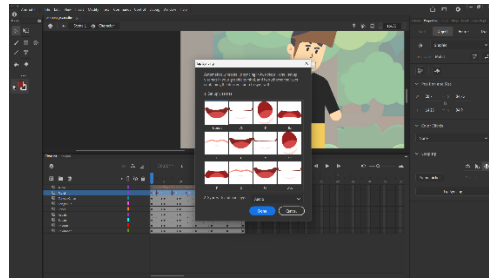
5. Kemudian, buat layer baru dan ubah namanya menjadi Audio. Setelah itu, import audionya pada layer tersebut.



Gambar 3.22 Membuat layer baru

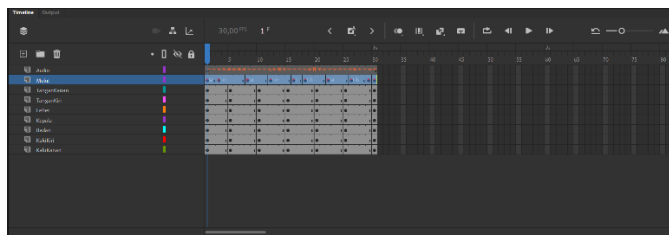


6. Kemudian, klik gambar Mulut dan masuk ke properties dan pilih Lip Syncing. Setelah itu, masukkan gambar satu persatu



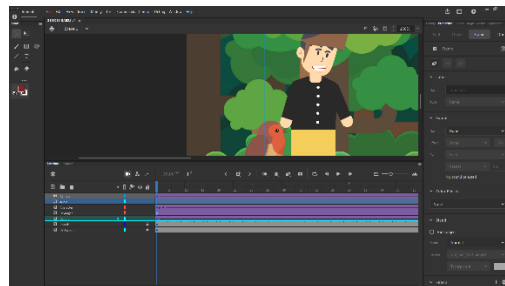
Gambar 3.23 Mengatur Lip Syncing

7. Kemudian, hasil dari Lip Syncing akan seperti di bawah ini



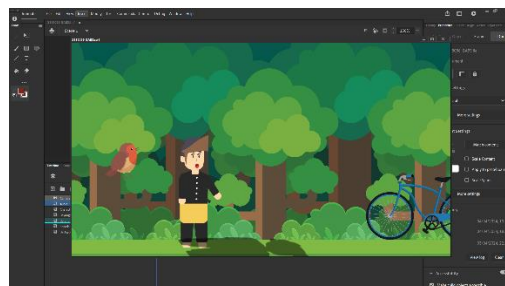
Gambar 3.24 Tampilan setelah di Lip Sync

8. Kemudian, Kembali lagi ke scene 1 dan buat layer baru berikan nama Audio dan import audio. Ketika muncul pop up, pilih Replace Existing Items.



Gambar 3.25 Memasukkan audio pada scene 1

9. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.26 Hasil animasi

