



TUGAS PERTEMUAN: 3

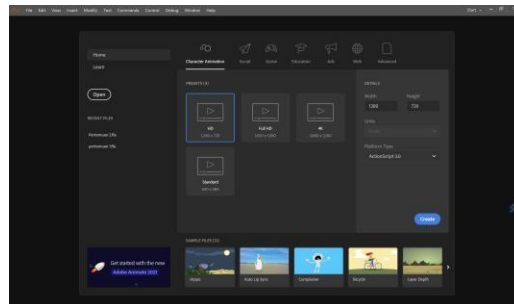
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118021
Nama	:	IRFANI MUHAMAD AL RIZQI
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	NATASYA OCTAVIA(2118034)
Baju Adat	:	Bangsawan(Maluku)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2021/08/pakaian-daerah-maluku-baju-bangsawan-antara.jpg?width=450&quality=90/

1.1 Tugas 1 : Membuat Frame By Frame &

A. Frame By Frame

1. Buka *Adobe Animate CC*, pilih Open untuk membuka project BAB 3 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 1 Membuka *Project Animated*

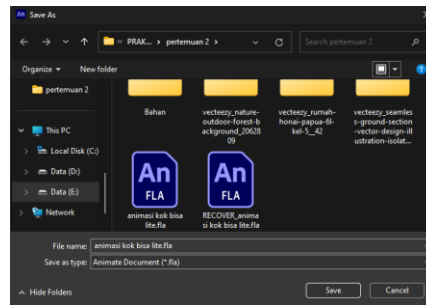
2. Tampilan halaman Project BAB 2 di *Adobe Animate CC*.



Gambar 2 Tampilan *Project*

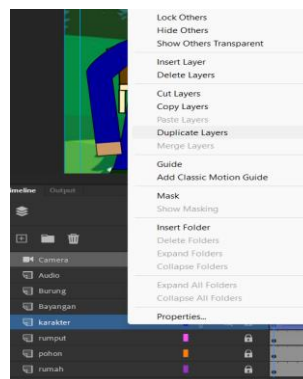


3. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan.



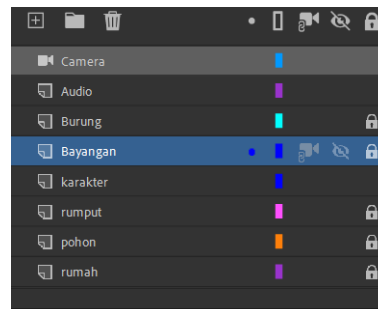
Gambar 3 *Save As Project*

4. Pada bagian layer karakter klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



Gambar 4 *Duplicate Layers* Karakter

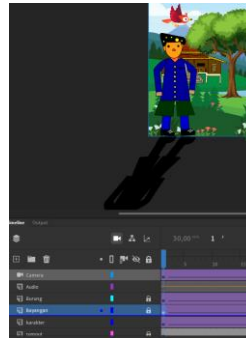
5. Posisikan layer *Duplicate* dibawah layer Karakter. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Karakter"



Gambar 5 Ubah Nama *Layers* Bayangan

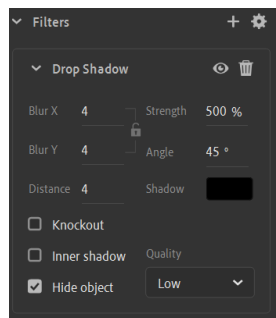


6. Klik *Frame 1* Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*



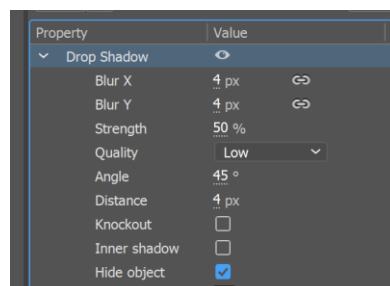
Gambar 6 Ubah Posisi Bayangan

7. Klik *Frame 1* layer 'Bayangan', pergi ke *Properties > Filter* kemudian Add *Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



Gambar 7 *Drop Shadow Filter* Bayangan

8. Pada *Filter Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini



Gambar 8 *Setting Filter Drop Shadow*

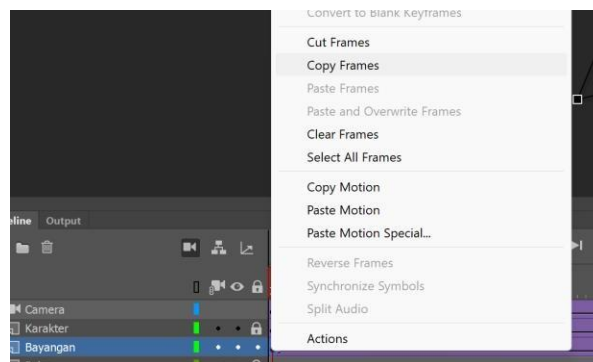


9. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



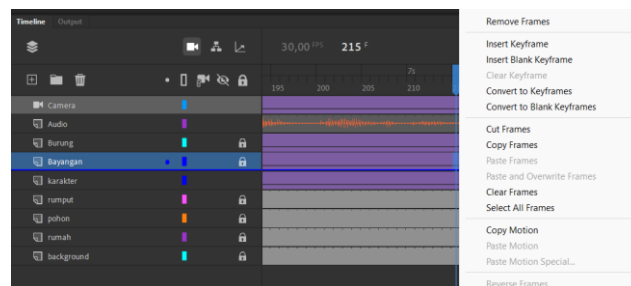
Gambar 9 Hasil Efek Bayangan Karakter

10. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih *Copy Frame*.



Gambar 10 *Copy Frame* Bayangan Karakter

11. Klik Frame 215 layer 'Bayangan', klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 11 *Paste and Overwrite Frames* Bayangan Karakter

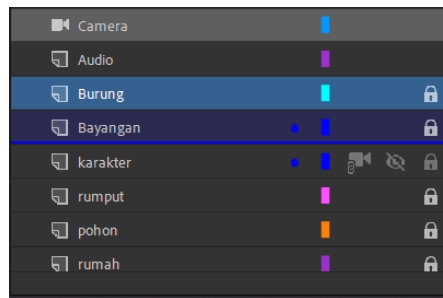


12. Tetap berada di *Frame* 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter seperti gambar berikut.



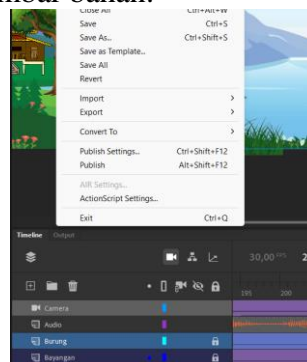
Gambar 12 Objek Karakter Bayangan

13. Sekarang kita masuk ke pembuatan *Frame by frame*. Buat Layer Baru bernama Anjing.



Gambar 13 Buat Layer Baru Burung

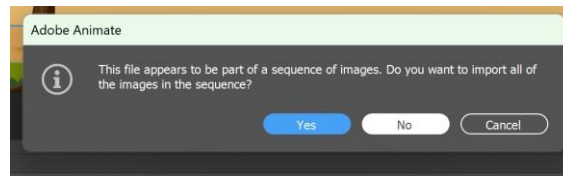
14. Pada *Frame* 1 layer Anjing, Klik File, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 14 Import File Burung

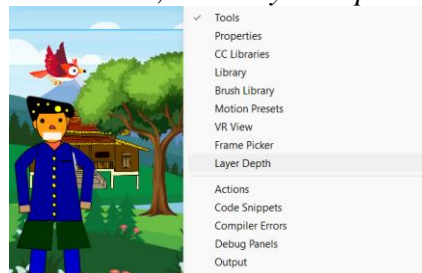


15. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



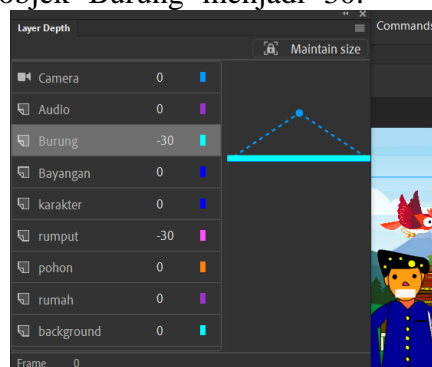
Gambar 15 Peringatan Gambar *Sequence*

16. Pada *Tools Bar* pilih *Window*, Klik *Layer Depth*



Gambar 16 *Layer Depth*

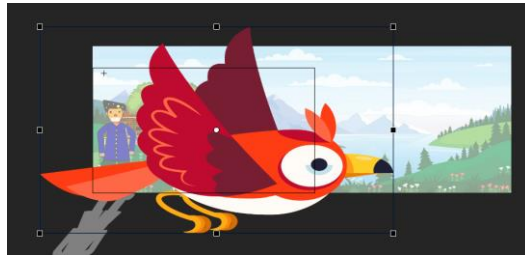
17. Atur nilai posisi objek 'Burung' menjadi -30.



Gambar 17 *Layer Depth* Burung

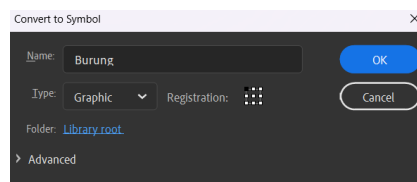


18. Sementara biarkan ukurannya besar.



Gambar 18 Gambar Anjing

19. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*. Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik OK.



Gambar 20 *Convert to Symbol* Burung

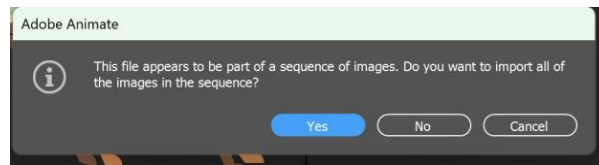
20. *Double* klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Anjing.



Gambar 20 Layer Burung

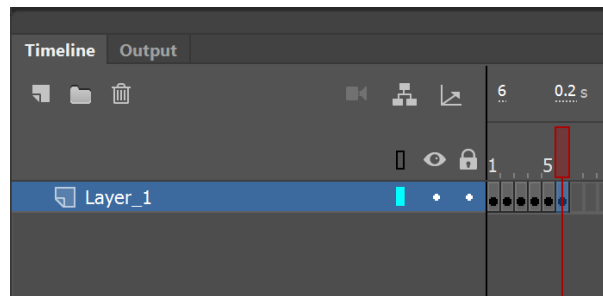


21. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak *dialog* seperti ini muncul, pilih *Yes*.



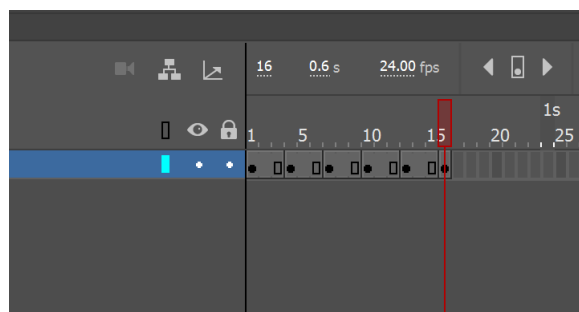
Gambar 21 Peringatan Gambar *Sequence*

22. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap *frame*.



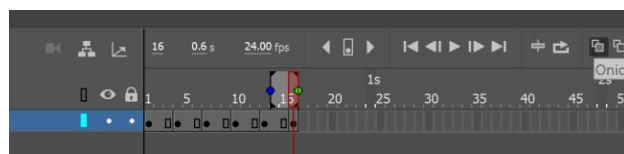
Gambar 22 Layer *Frame*

23. Blok *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 *frame*.



Gambar 23 Block *Keyframe*

24. Aktifkan *Onion Skin* (*Alt+Shift+O*) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



Gambar 24 *Onion Skin*



25. Kembali ke *scene* 1, kecilkan ukuran *object* Burung



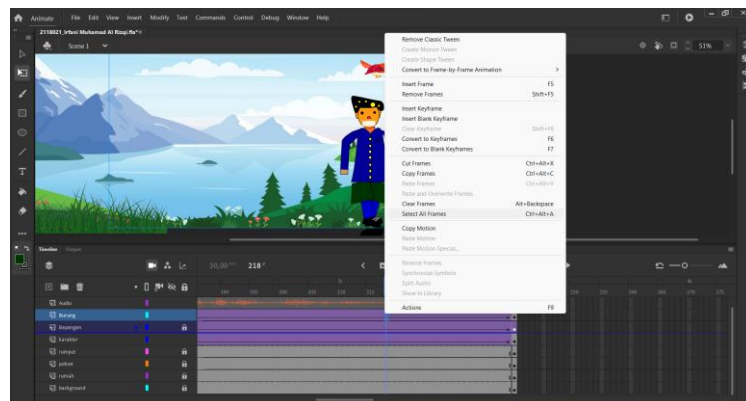
Gambar 25 Objek Burung

26. Kemudian pada *frame* 215, *insert Keyframe*. Geser *object* Burung seperti dibawah ini pada *frame* 215.



Gambar 26 Geser Objek Burung

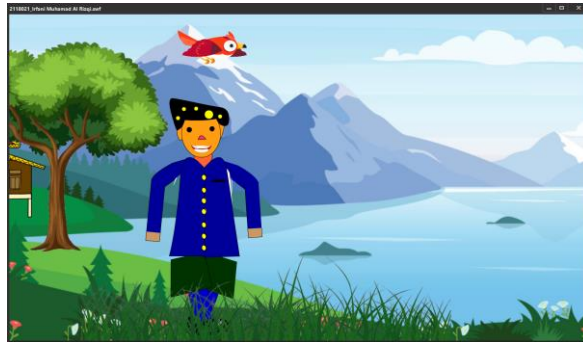
27. Kemudian diantara *frame* 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian *create classic Tween*.



Gambar 27 Creat Classic Tween Objek Burung



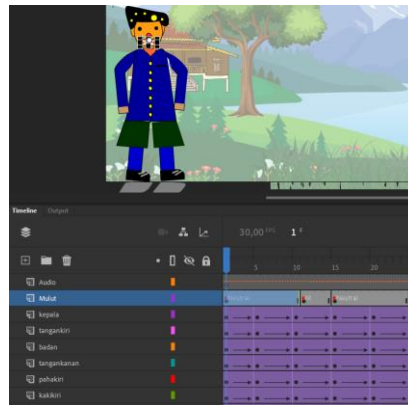
28. Tekan **Ctrl + Enter** untuk melihat hasil animasi.



Gambar 28 Hasil Animasi

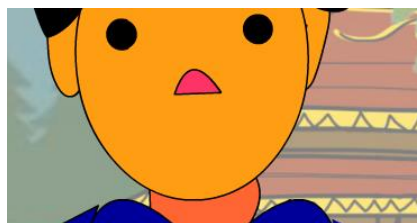
B. Lip Sycronation

1. Pada Layer Karakter, *Double* Klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter.



Gambar 29 Layer Karakter

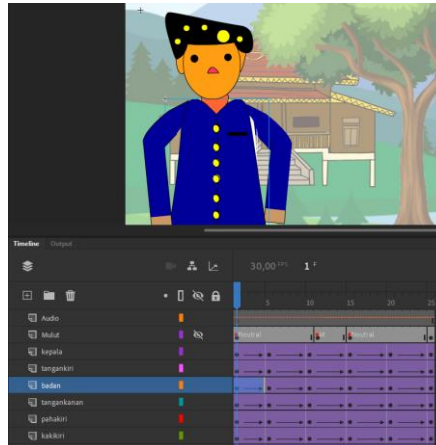
2. *Double klik* terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Sceen* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools(Q)* untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 30 Menghapus Mulut

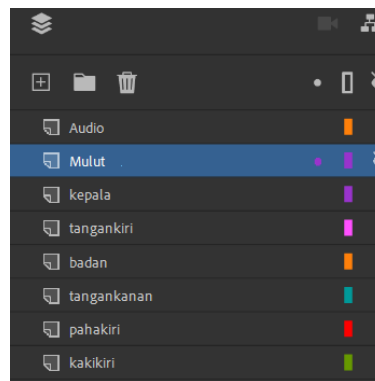


3. Kembali ke *Scene Karakter*.



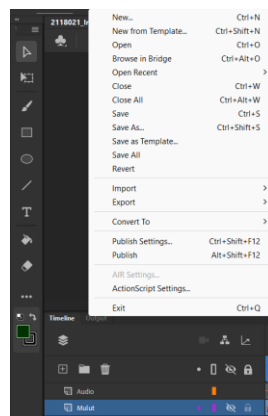
Gambar 31 *Scene Karakter*

4. Buat layer baru bernama Mulut.



Gambar 32 Buat Layer Mulut

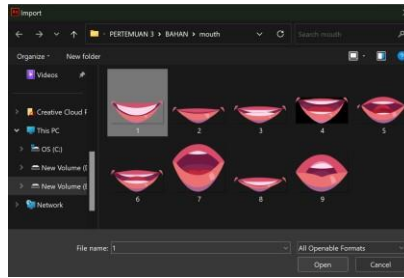
5. Pada *frame 1* layer mulut, pilih File > *Import > Import to Stage*.



Gambar 33 *Import to Stage* Mulut

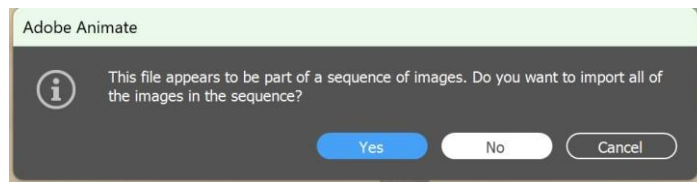


6. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih *Open*.



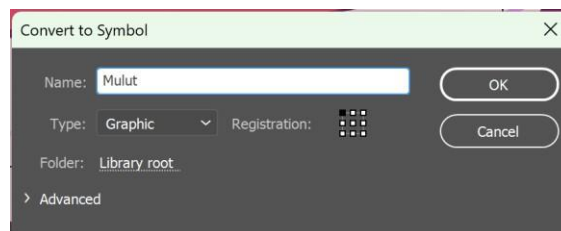
Gambar 34 *Import Mulut 12*

7. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



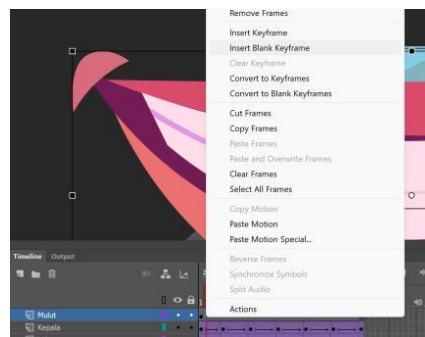
Gambar 35 Peringatan Gambar *Sequence*

8. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 36 *Convert to Symbol Mulut*

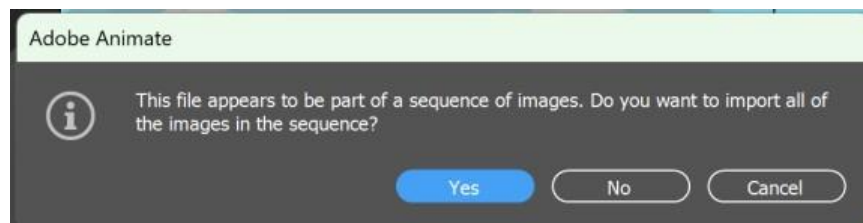
9. Klik *frame 2* layer 'Layer_1' dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*.



Gambar 37 *Insert Blank Keyframe Frame 2*



10. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri.



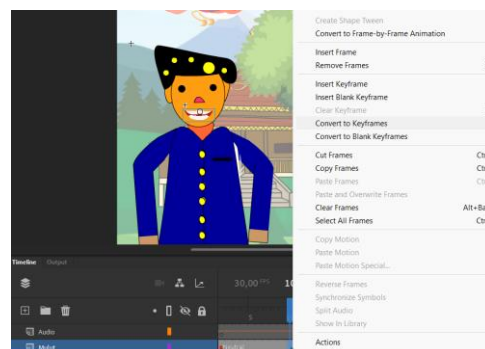
Gambar 38 Peringatan Gambar Sequence

11. Kembali ke *Scene* Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 40 Kembali Ke *Scene* Karakter

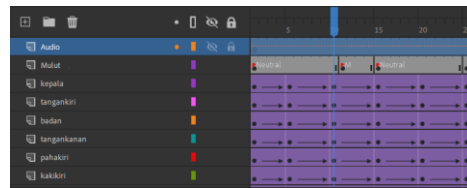
12. Kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada *frame* 30 layer mulut *insert Keyframe*.



Gambar 41 *insert Keyframe* Mulut

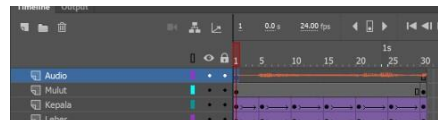


13. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama *Audio*.



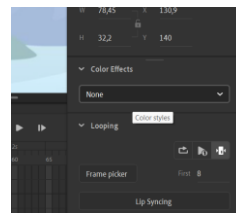
Gambar 42 Layer Audio

14. Lakukan *Import* dan cari file audio bernama '*VoicePantun.mp3*'.



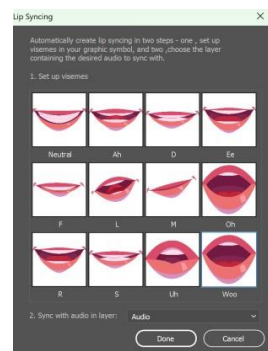
Gambar 43 Import Audio

15. 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 44 Lip Syncing

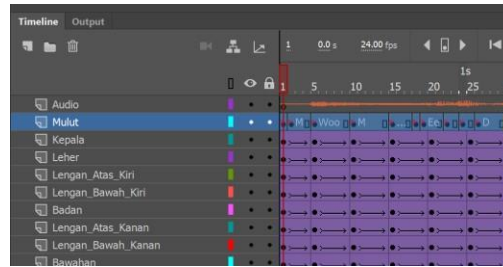
16. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer '*Audio*' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik *Done*, maka *adobe animate* akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 45 Setting Lip Sync

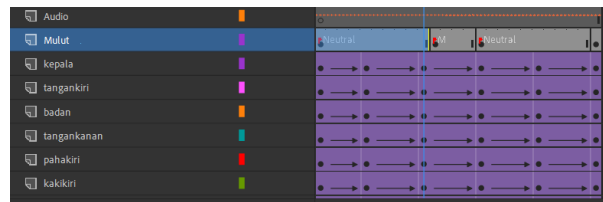


17. Setelah dilakukan *Lip syncronation* hasilnya akan seperti ini.



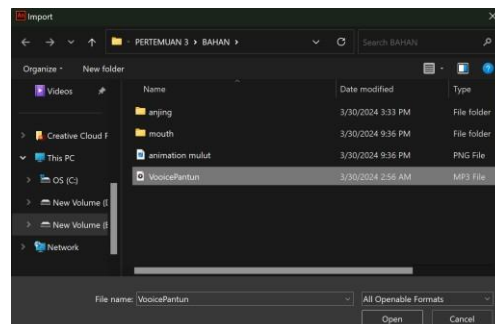
Gambar 46 *Lip syncronation*

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



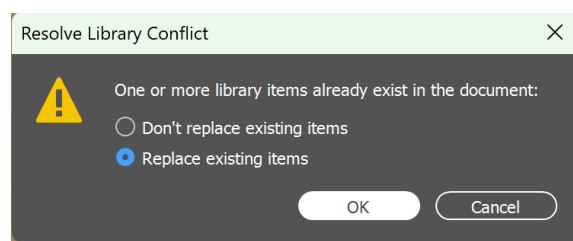
Gambar 47 Buat Layer Audio *Scene 1*

19. Lakukan *Import* dan cari file bernama '*VoicePantun.mp3*', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 48 *Import Voice Audio*

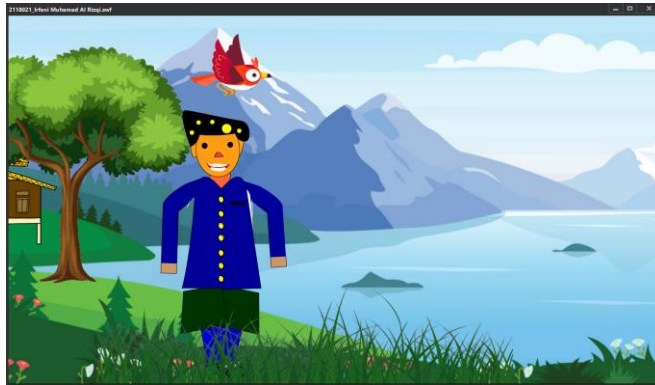
20. Akan muncul *window* seperti ini, pilih *replace existing items*. Kemudian *OK*.



Gambar 49 Peringatan *Replace Existing Items*



21. Tekan **Ctrl + Enter** untuk melihat hasil animasi.



Gambar 50 Hasil Animasi