



TUGAS PERTEMUAN: 3

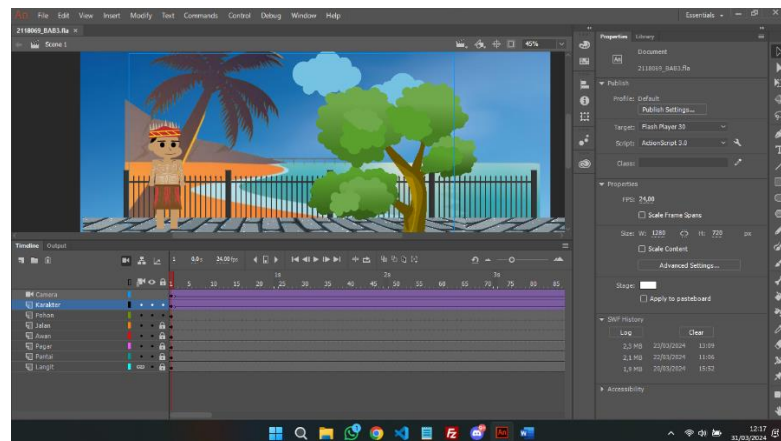
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118069
Nama	:	Michael Kevin Adinata
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Kain Rumpit (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i0.wp.com/www.romadecade.org/wp-content/uploads/2021/11/Gambar-Baju-Kain-Rumpit-Papua-Barat.jpg?w=765&ssl=1

1.1 Tugas 3 : Menerapkan Frame By Frame & Lip Sycronation

A. Animasi Frame by Frame

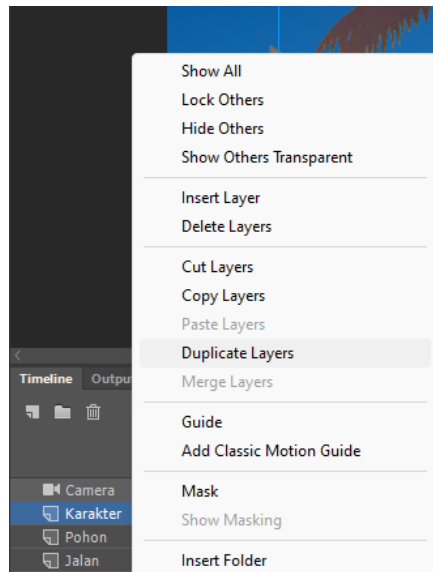
1. Buka Adobe Animate CC, lalu buka project Bab 3 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 1.1 Tampilan Project Bab 3

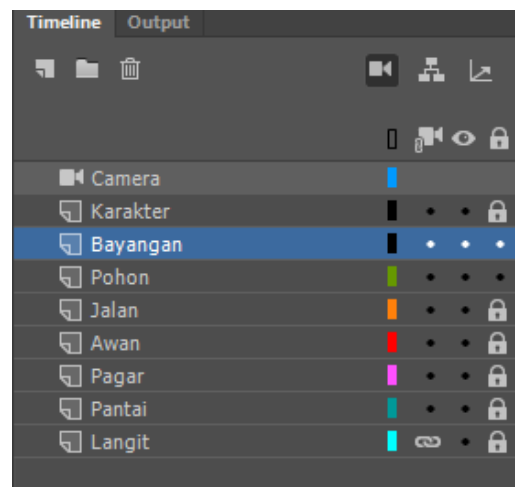


2. Selanjutnya buat bayangan dari karakter. Klik kanan pada layer karakter dan pilih Duplicate



Gambar 1.2 Tampilan Duplicate Layer

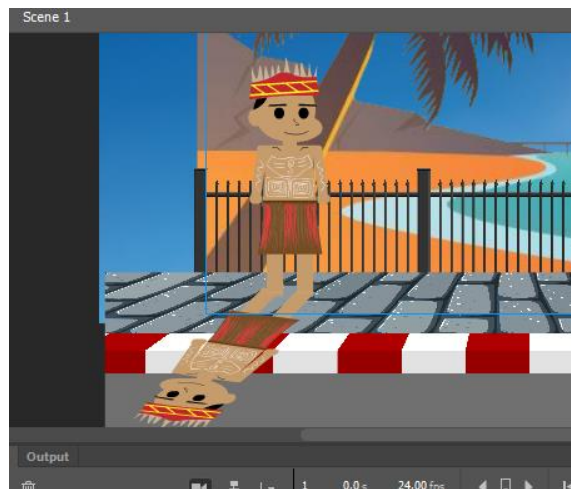
3. Posisikan layer Duplicate dibawah layer Karakter, ubah Namanya menjadi Bayangan dan kunci layer Karakter.



Gambar 1.3 Tampilan Penyesuaian Layer

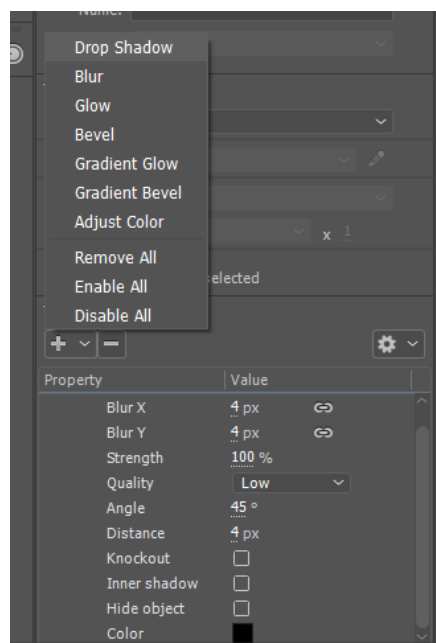


4. Klik Frame 1 pada layer Bayangan, ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini



Gambar 1.4 Tampilan Bentuk Bayangan

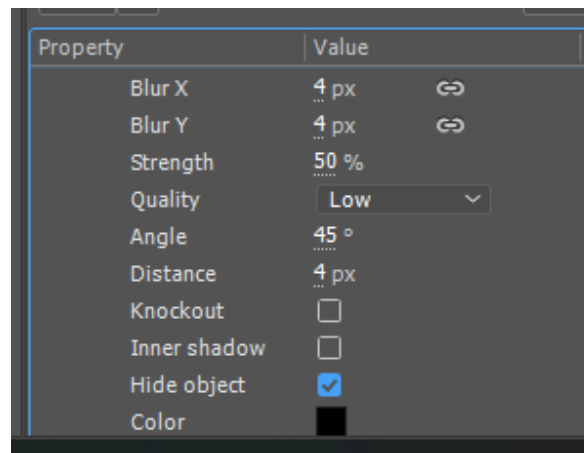
5. Klik frame 1 pada layer Bayangan, pergi ke Properties lalu Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow



Gambar 1.5 Tampilan Add Shadow

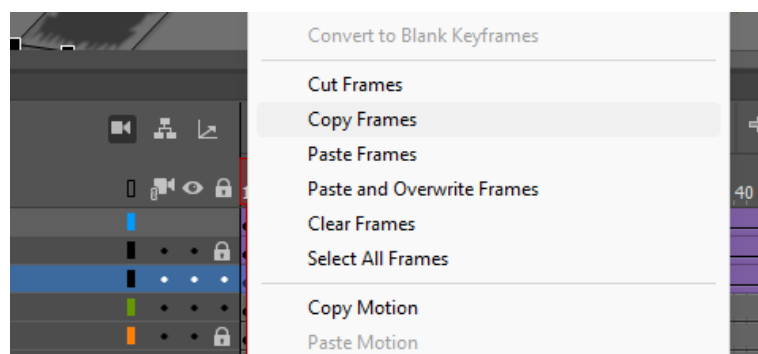


6. Pada filter drop shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar



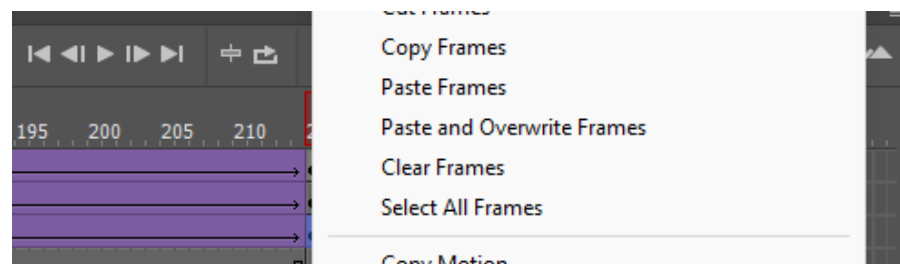
Gambar 1.6 Tampilan Properties Shadow

7. Klik kanan Frame 1 pada layer Bayangan lalu pilih Copy Frame



Gambar 1.7 Tampilan Copy Frame

8. Klik kanan Frame 215 pada layer Bayangan lalu pilih Paste and Overwrite Frames



Gambar 1.8 Tampilan Paste Frame

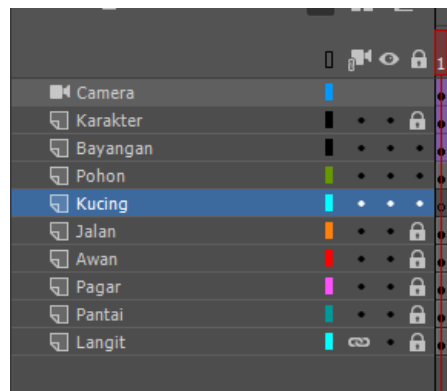


9. Tetap pada Frame 215, geser objek bayangan dari kiri ke kanan sejajar dengan objek Karakter



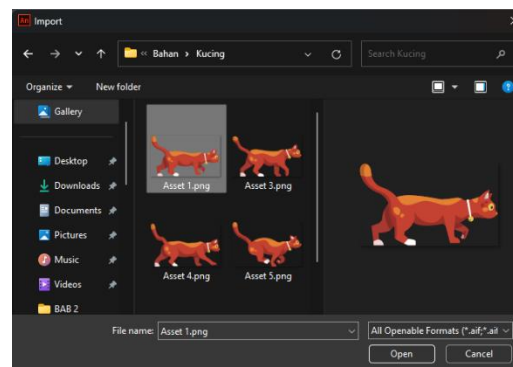
Gambar 1.9 Tampilan Geser Objek

10. Masuk ke pembuatan Frame by Frame. Buat layer baru diatas layer Jalan bernama Kucing



Gambar 1.10 Tampilan Membuat Layer

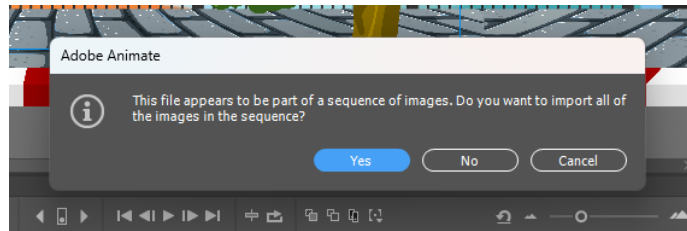
11. Pada frame 1 layer Kucing, klik file lalu pilih import lalu import to stage untuk memasukkan gambar Kucing



Gambar 1.11 Tampilan Import Bahan

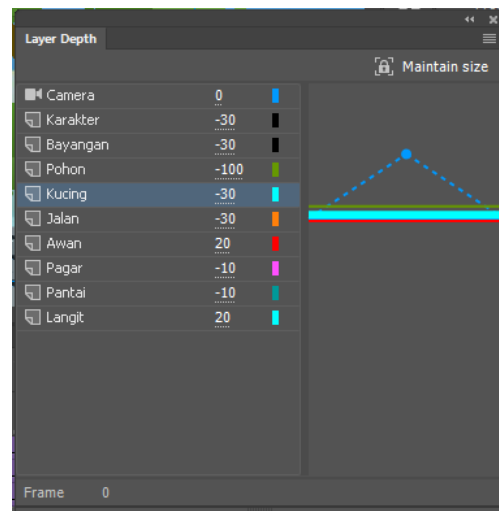


12. Jika muncul peringatan seperti dibawah, klik No



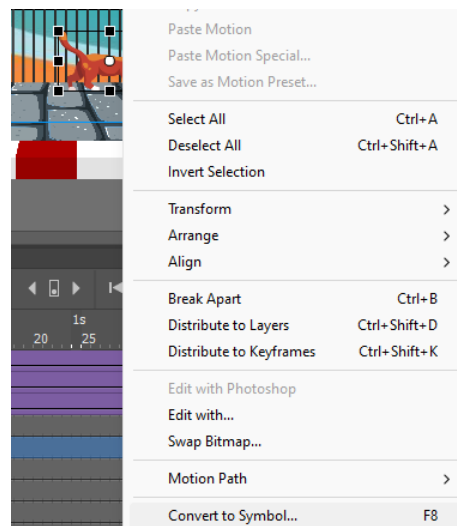
Gambar 1.12 Tampilan Klik No

13. Klik Window pada menu bar, pilih Layer Depth dan atur nilai posisi Kucing menjadi -30



Gambar 1.13 Tampilan Atur Depth

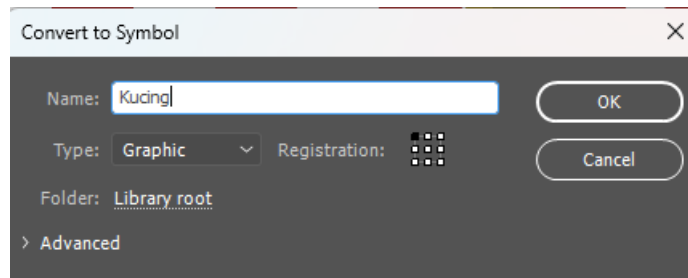
14. Klik kanan pada gambar, pilih Convert to Symbol



Gambar 1.14 Tampilan Convert to Symbol

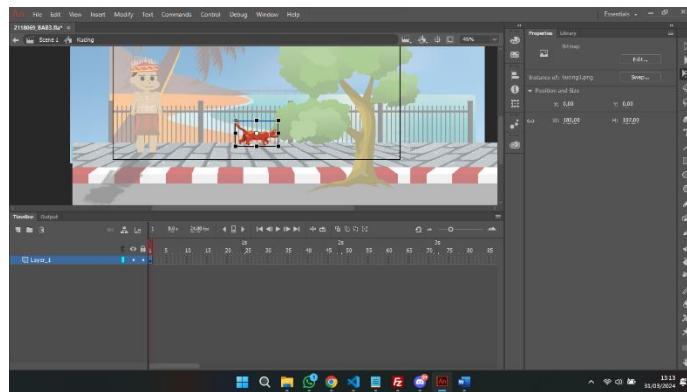


15. Beri nama Kucing, lalu ubah type nya menjadi Graphic, lalu OK



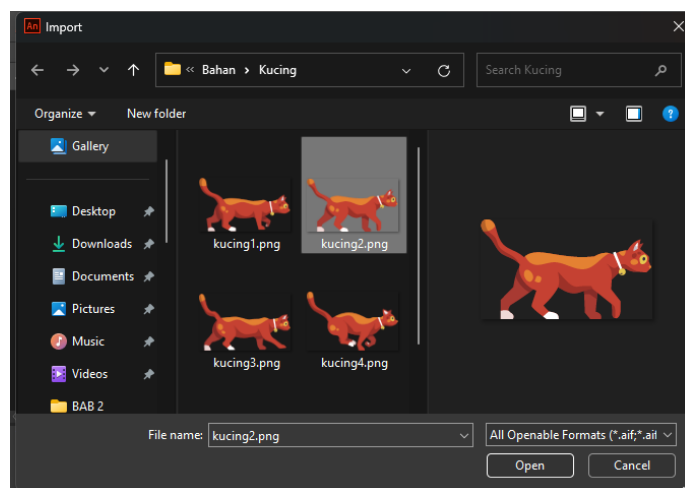
Gambar 1.15 Tampilan Dialog Convert

16. Double klik gambar Kucing, lalu kita akan membuat animasi frame by frame



Gambar 1.16 Tampilan Permbuatan Animasi

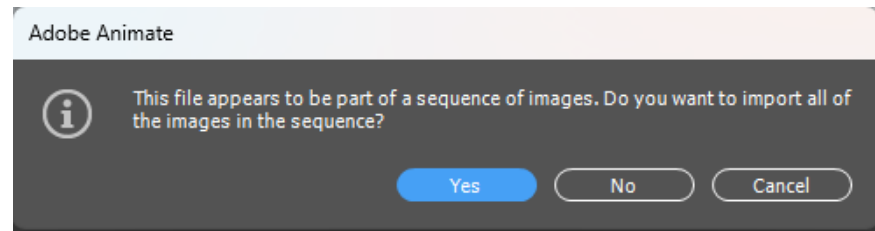
17. Klik pada frame 2, lalu klik kanan Insert Keyframe, lalu lakukan import dan pilih file Bahan



Gambar 1.17 Tampilan Import Bahan

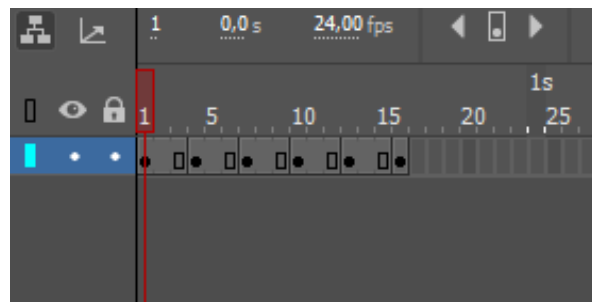


18. Klik Yes jika muncul dialog seperti dibawah ini



Gambar 1.18 Tampilan Dialog Bahan

19. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada keyframe selanjutnya



Gambar 1.19 Tampilan Memperpanjang Keyframe

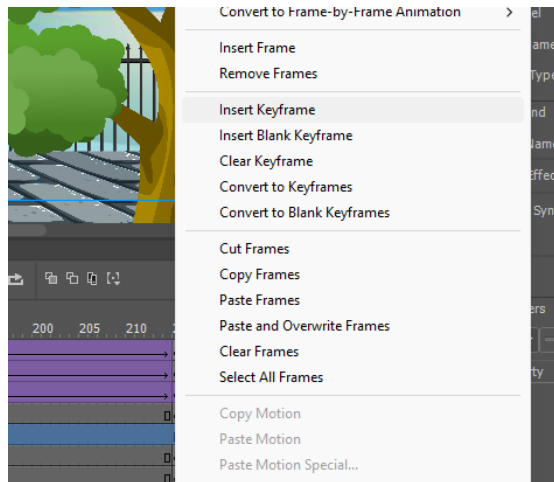
20. Kembali ke Scene 1, atur posisi dari objek Kucing.



Gambar 1.20 Tampilan Atur Objek

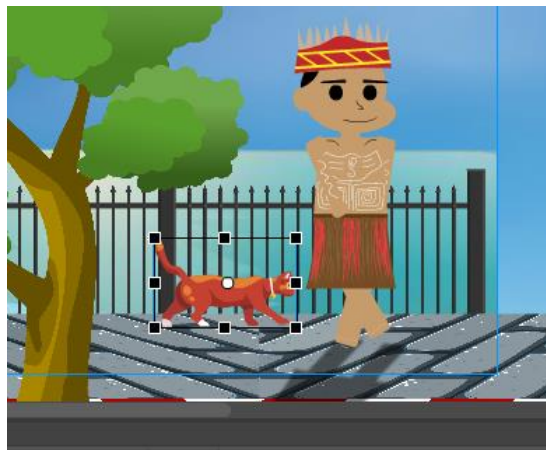


21. Pada Frame ke 215, klik kanan dan pilih insert Keyframe.



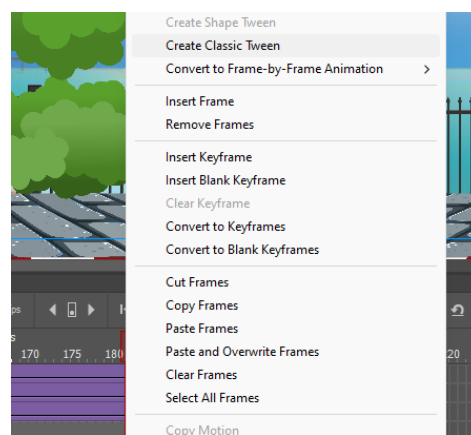
Gambar 1.21 Tampilan Insert Keyframe

22. Geser objek Kucing seperti dibawah ini pada frame 215.



Gambar 1.22 Tampilan Geser Objek

23. Klik kanan di antara frame 1 – 215, pilih Create Classic Tween

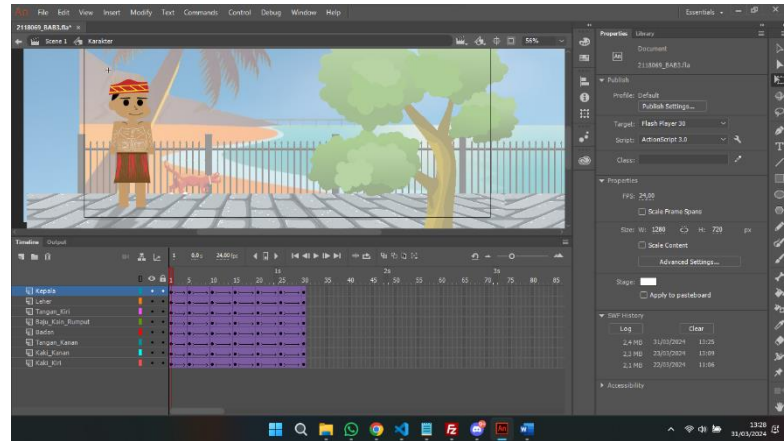


Gambar 1.23 Tampilan Classic Tween



B. Lip Synchronization

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



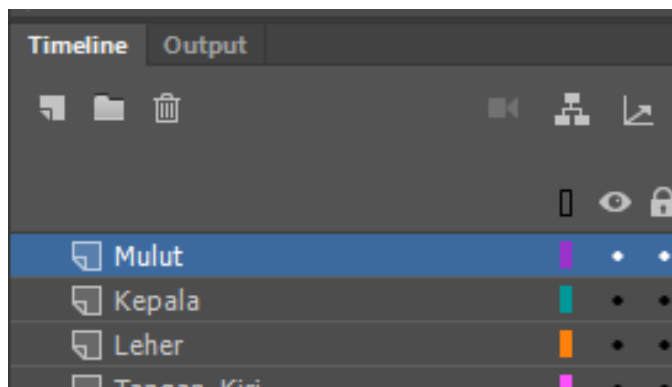
Gambar 1.24 Tampilan Scene Karakter

2. Double klik terus hingga masuk ke Scene seperti dibawah. Hapus mulut menggunakan Free Transform Tool.



Gambar 1.25 Tampilan Hapus Mulut

3. Buat Layer baru bernama Mulut

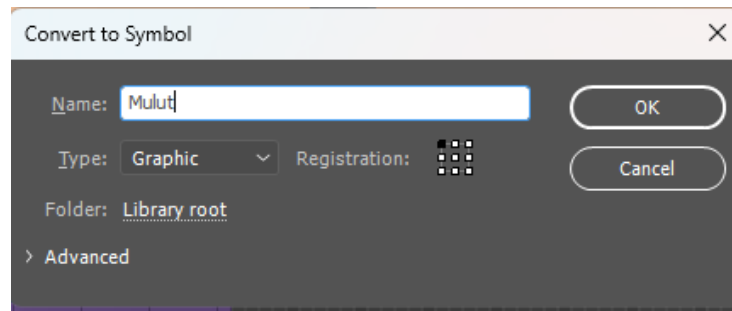


Gambar 1.26 Tampilan Layer Baru

Gambar 1.29 Tampilan Convert to Symbol

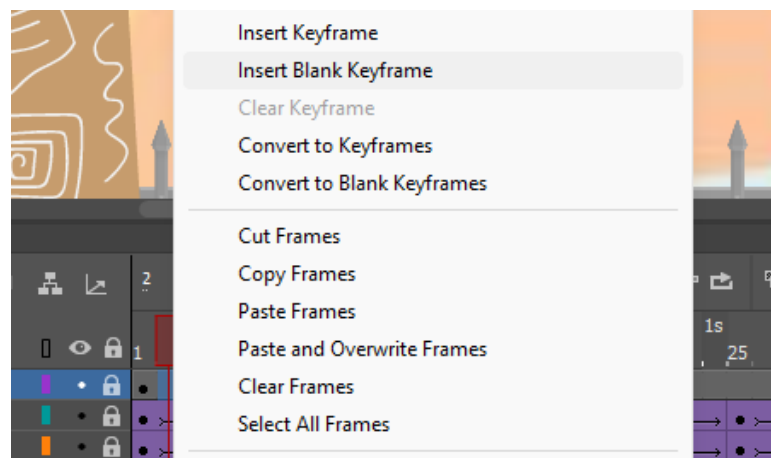


7. Ganti nama menjadi Mulut pada Dialog Convert to Symbol



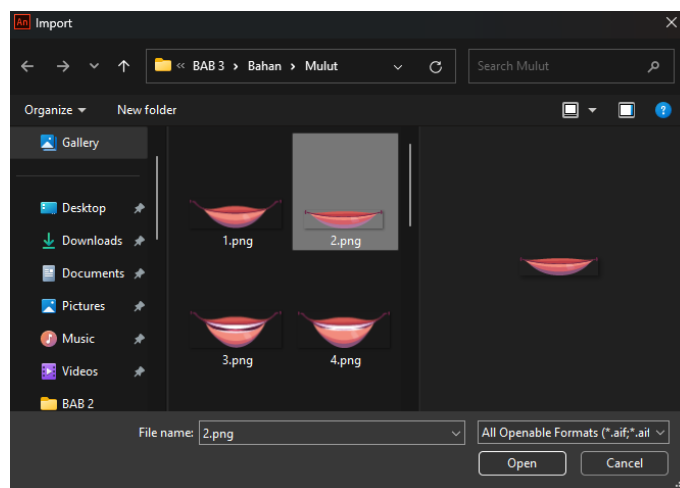
Gambar 1.30 Tampilan Dialog Convert

8. Klik frame 2 pada layer 1, klik kanan dan pilih Insert Blank Keyframe



Gambar 1.31 Tampilan Insert Keyframe

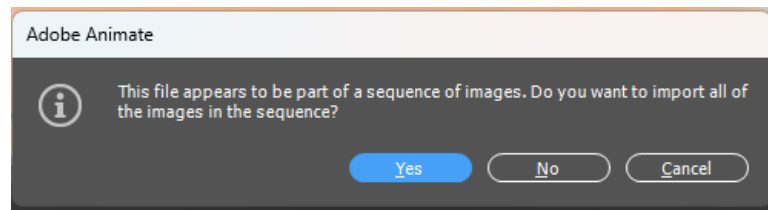
9. Import bahan dan pilih gambar bernomor 2



Gambar 1.32 Tampilan Import Bahan

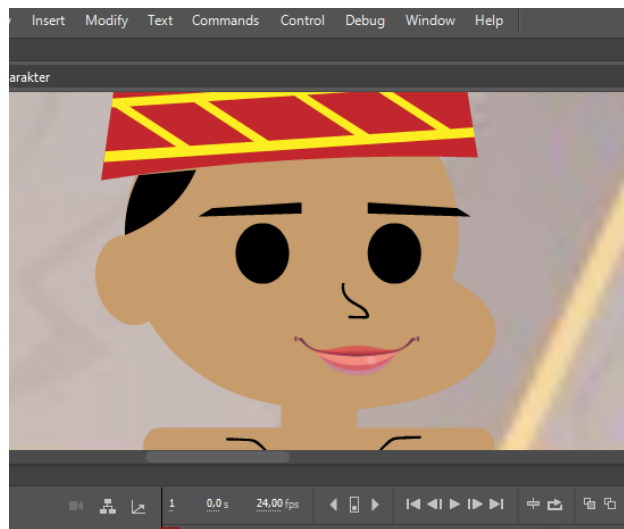


10. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence, pilih Yes.



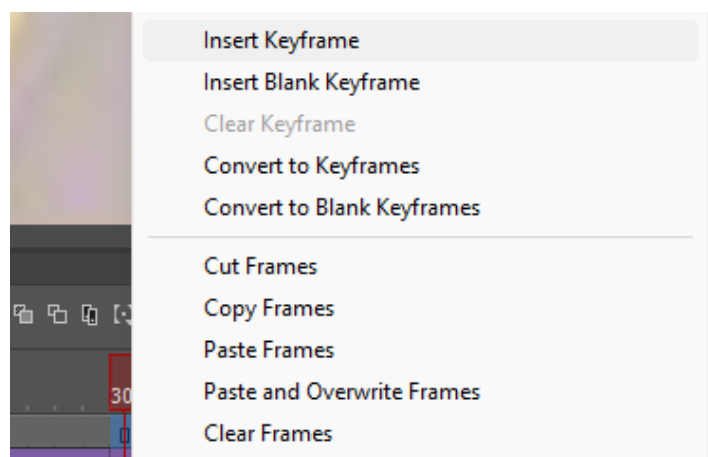
Gambar 1.33 Tampilan Dialog Sequence

11. Posisikan gambar mulut pada wajah



Gambar 1.34 Tampilan Posisi Mulut

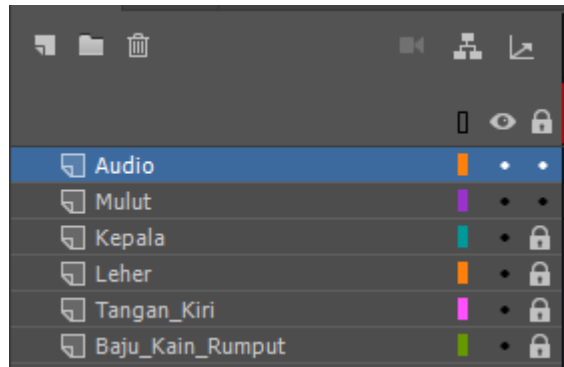
12. Klik kanan pada frame 30, pilih Insert Keyframe



Gambar 1.35 Tampilan Insert Keyframe

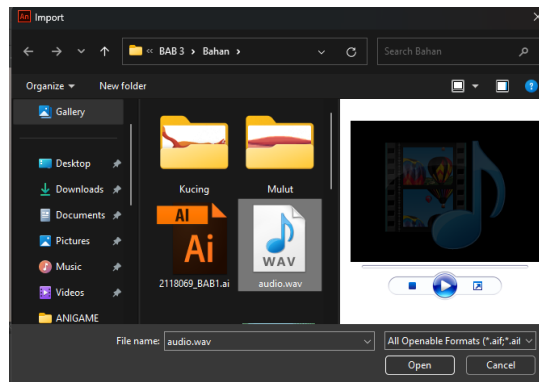


13. Buat layer baru diatas layer Mulut, beri nama Audio



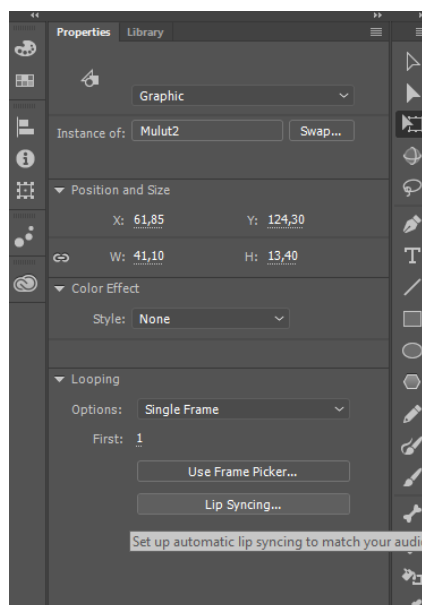
Gambar 1.36 Tampilan Buat Layer

14. Lakukan import file audio



Gambar 1.37 Tampilan Import Audio

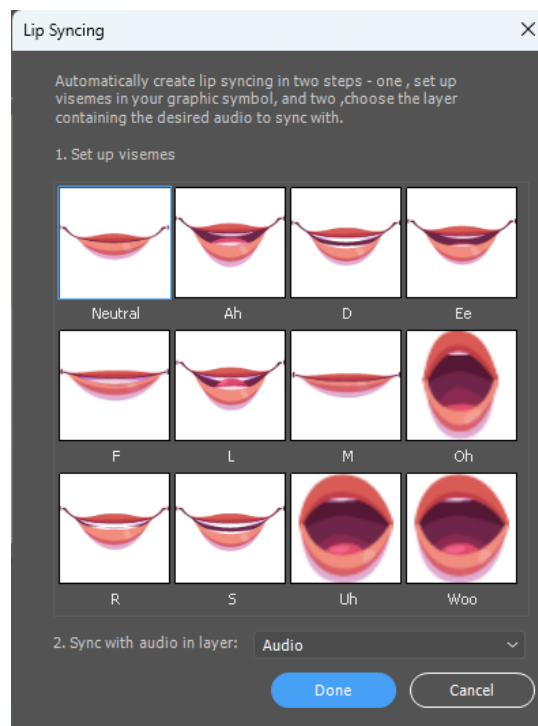
15. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing..



Gambar 1.38 Tampilan Atur Lipsync

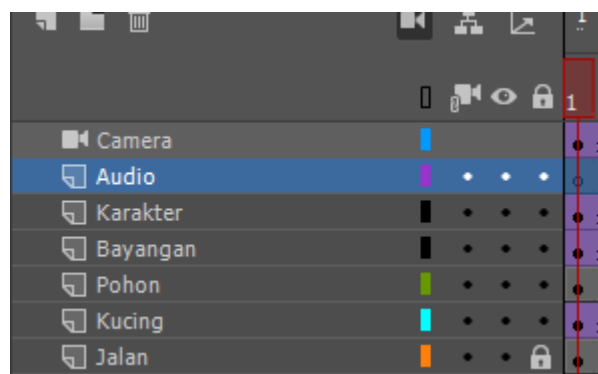


16. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai dengan keterangannya,
Pilih layer Audio pada Sync with Audio. Setelah itu klik Done



Gambar 1.39 Tampilan Atur Mulut

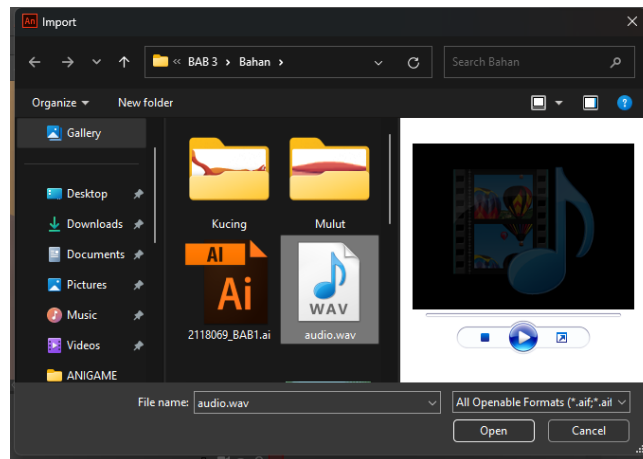
17. Kembali ke Scene 1 dan buat Layer baru bernama Audio



Gambar 1.40 Tampilan Buat Layer

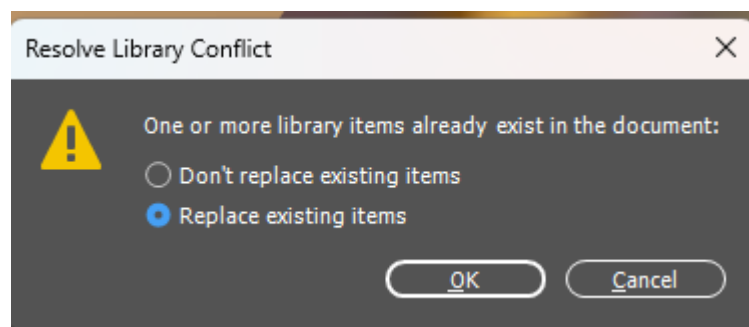


18. Pada layer Audio, lakukan Import Audio



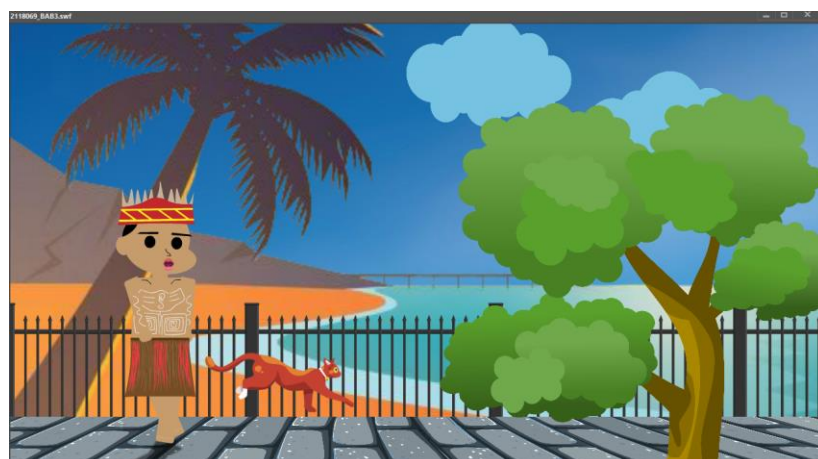
Gambar 1.41 Tampilan Import Audio

19. Jika ada peringatan seperti dibawah, pilih Replace Existing Items dan OK



Gambar 1.42 Tampilan Dialog Asset

20. Tekan CTRL + Enter untuk melihat hasilnya



Gambar 1.43 Tampilan Hasil Animasi



C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/MichaelKevv/2118069_PRAK_ANIGAME