



TUGAS PERTEMUAN: 3

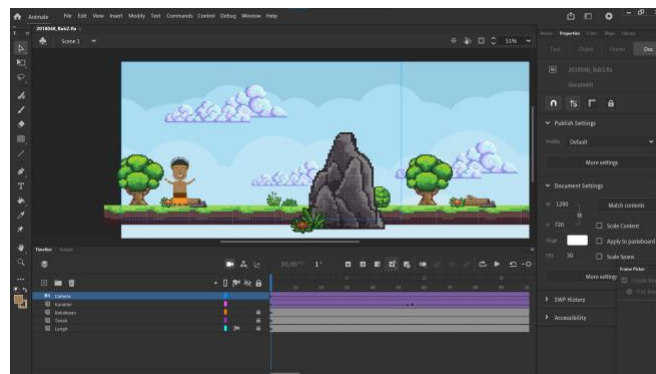
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2018048
Nama	:	Mustaqdimin Salsabil Haq
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)

3.1 Tugas 1 : Langkah-Langkah Animasi Frame by Frame

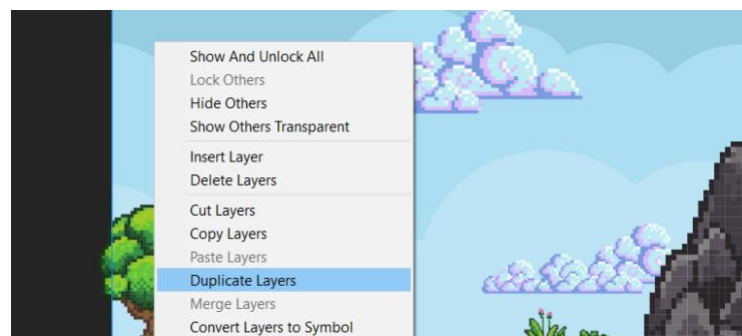
A. Membuat Dokumen baru

1. Buka Adobe Animate CC 2019, pilih Open untuk membuka project BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 project bab 2

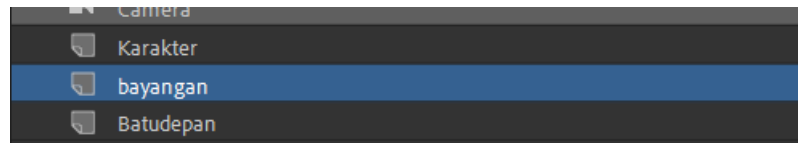
2. Sebelum masuk ke praktik pembuatan frame by frame, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



Gambar 3.2 duplicate layer

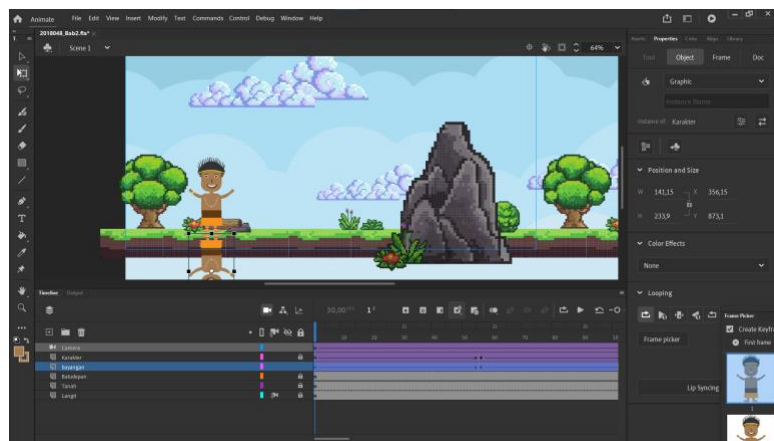


3. Posisikan layer Duplicate dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi ‘Bayangan’ dan kunci layer “Character”.



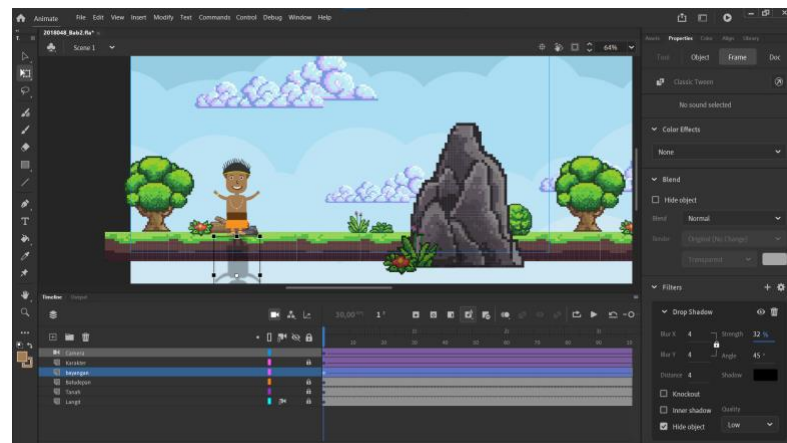
Gambar 3.3 kunci layer

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



Gambar 3.4 free transfrom tool

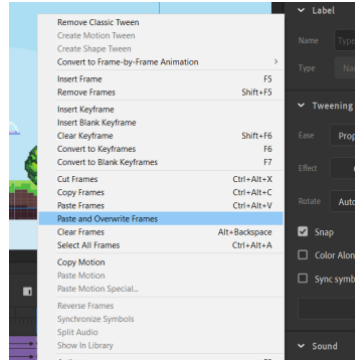
5. Klik Frame 1 layer ‘Bayangan’, pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



Gambar 3.5 drop shadow

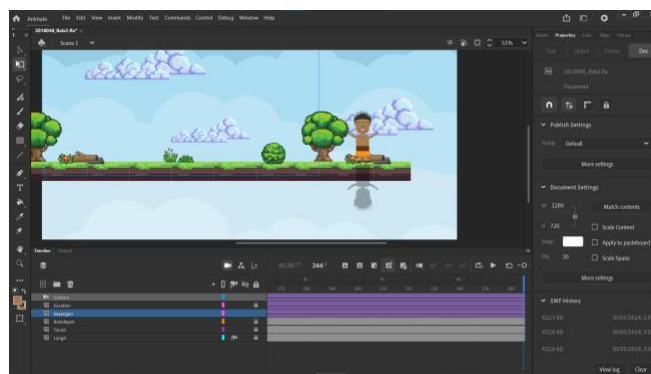


6. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame. Klik Frame 215 layer 'Bayangan_Karakter', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



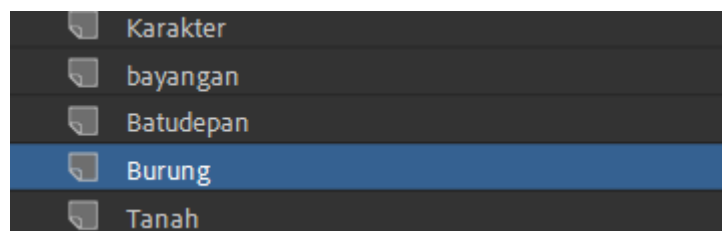
Gambar 3.6 copy frame

7. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



Gambar 3.7 geser bayangan

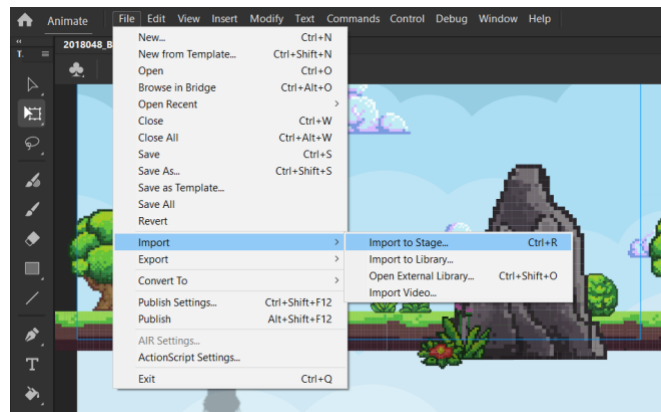
8. Sekarang kita masuk ke pembuatan Frame by frame. Buat Later Baru diatas layer tanah bernama Burung.



Gambar 3.8 layer burung

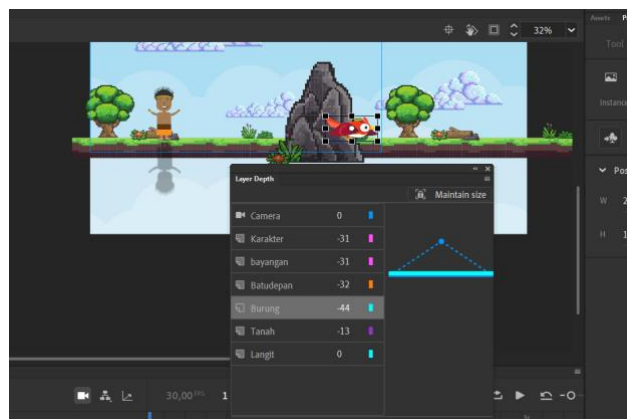


9. Pada Frame 1 layer Burung, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



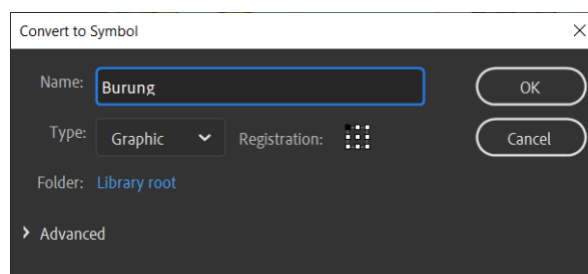
Gambar 3.9 membuat kaki

10. Pilih file gambar, lalu klik open, Pada Tools Bar pilih Window Atur nilai posisi objek 'Burung' menjadi -44.



Gambar 3.10 layer depth

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



Gambar 3.11 convert to symbol burung

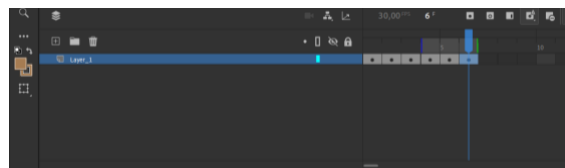


12. Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open.



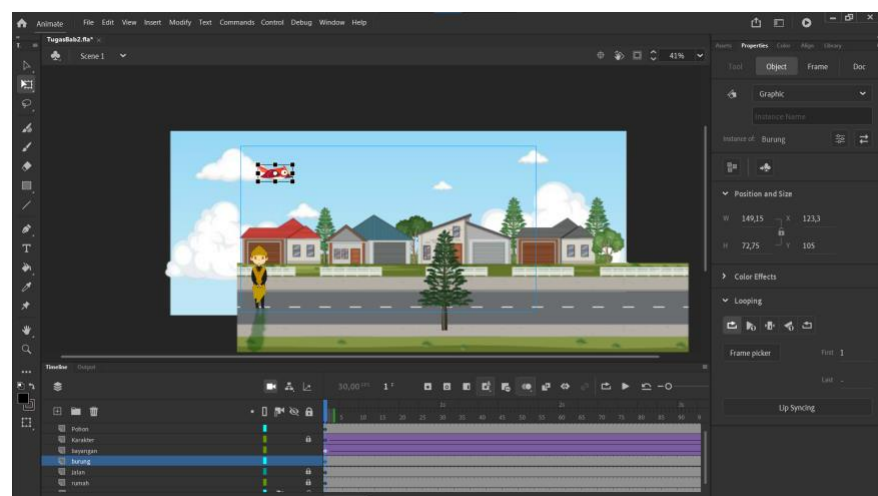
Gambar 3.11 membuat tangan

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



Gambar 3.13 gambar burung

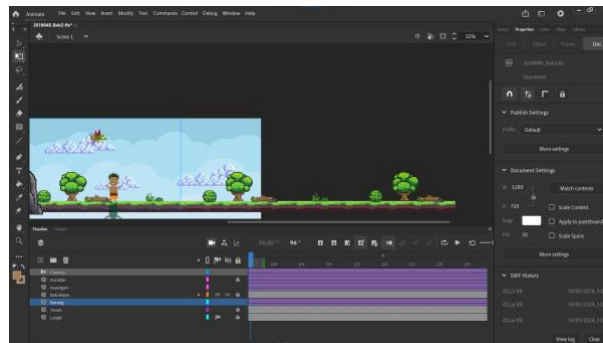
14. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.14 membuat telinga



15. sketsa pada frame 215, insert Keyframe. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 215, Kemudian diantara frae 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween.



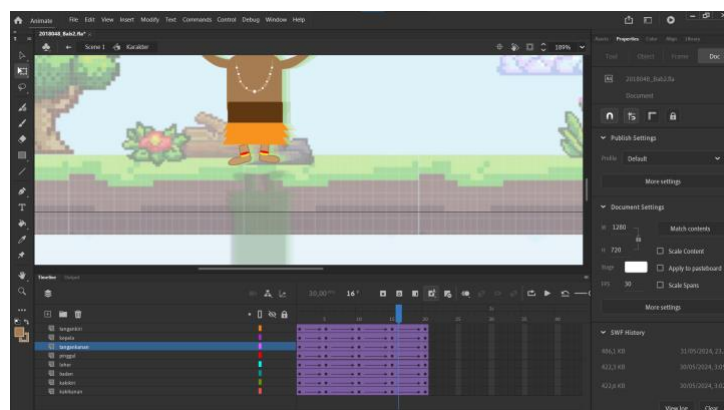
Gambar 3.15 bagian samping

16. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.16 play

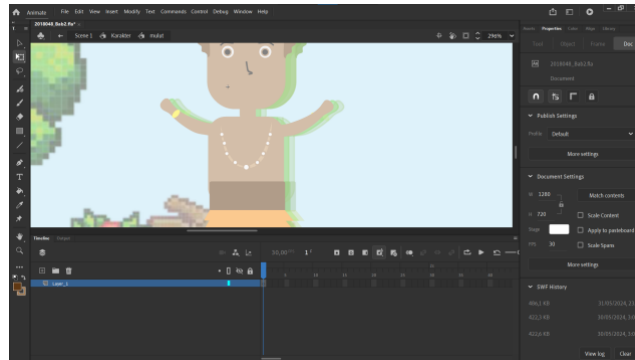
17. Pada Layer Character, Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character.



Gambar 3.17 mengatur ekor

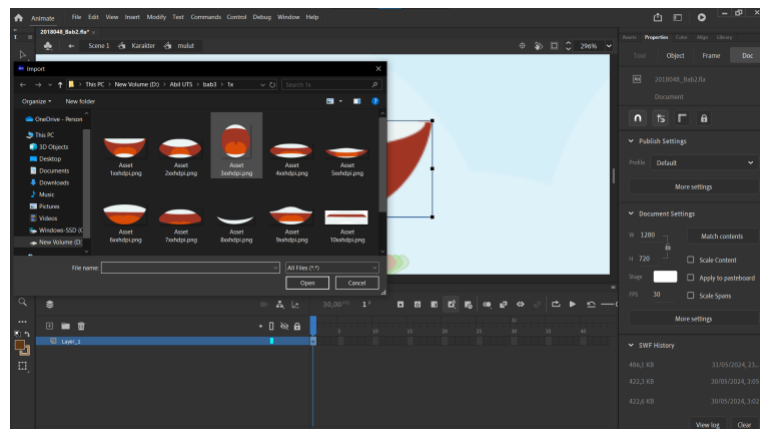


18. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Scene seperti di bawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



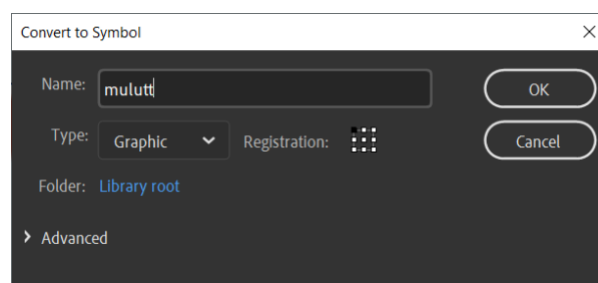
Gambar 3.18 membuat mulut

19. Kembali ke Scene Character. Buat layer baru bernama Mulut Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage.



Gambar 3.19 import mulut

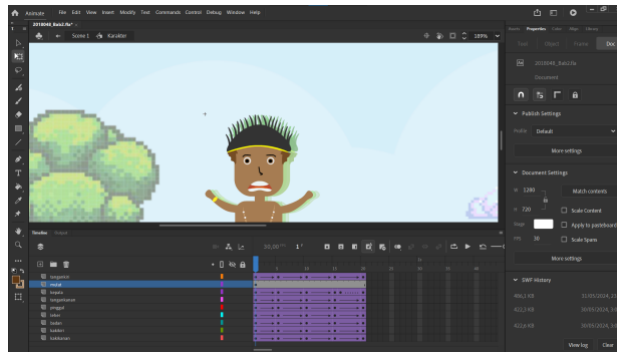
20. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 3.20 convert symbol mulut

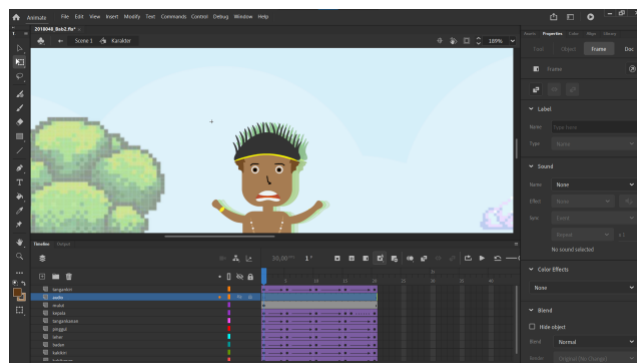


21. Klik frame 2 layer 'Layer_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



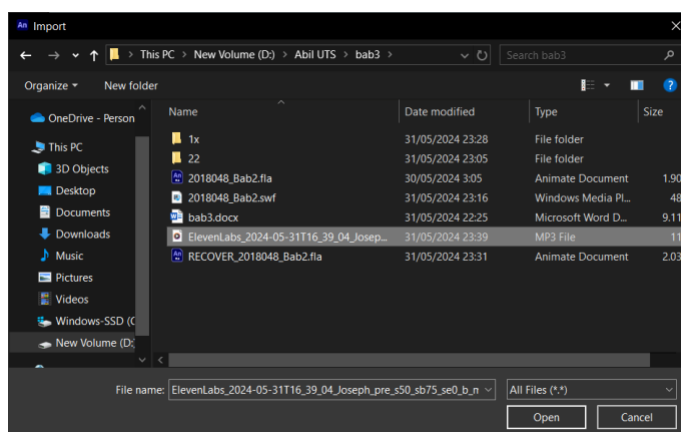
Gambar 3.21 mulut

22. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio



Gambar 3.22 layer audio

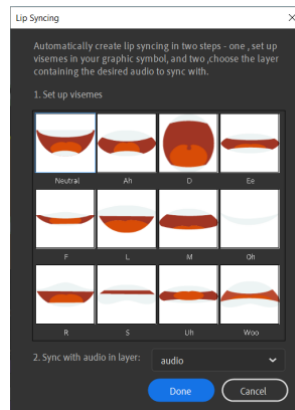
23. Lakukan Import dan cari file audio



Gambar 3.23 import audio



24. 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. 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.



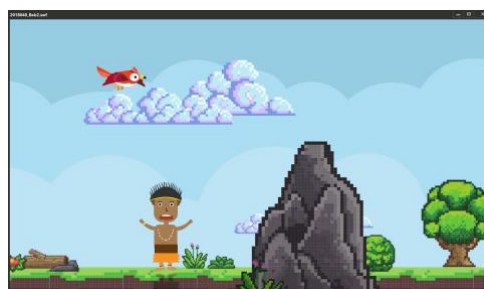
Gambar 3.24 atur gerakan mulut

25. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Lakukan Import, jika sudah pilih Open.



Gambar 3.25 import audio

26. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.26 hasil