



TUGAS PERTEMUAN: 3

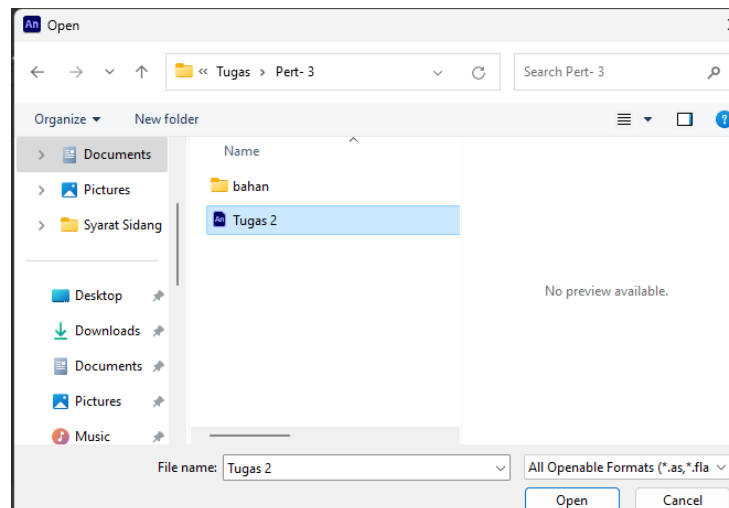
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118038
Nama	:	Siti Mutiara
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Akbar Ilham (2118091)
Baju Adat	:	Pakaiyan adat lambung (Lombok/Sasak)
Referensi	:	Contoh : https://i.pinimg.com/564x/fb/b8/49/fbb8498c0ad3855a7467d48ffc5a259b.jpg

3.1 Tugas 3 : Membuat Animasi Frame By Frame & Lip Synchronation

A. Membuat Animasi Frame By Frame

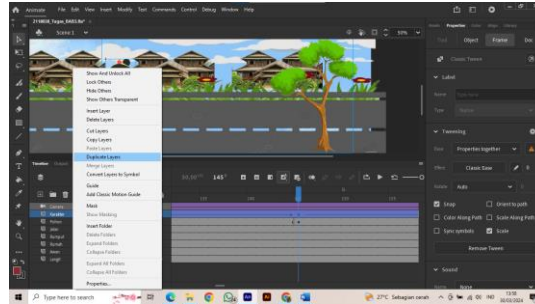
1. Langkah pertama adalah membuka project bab 2 sebelumnya pada Adobe Animate dengan cara klik file kemudian open kemudian pilih file project pertemuan 2.



Gambar 3.1 Tampilan File Project

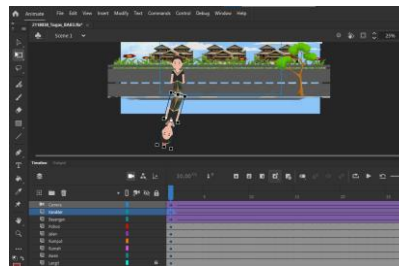


2. Kemudian membuat bayangan pada karakter terlebih dahulu dengan cara klik kanan pada *object* kemudian pilih *duplicate layer* lalu sesuaikan.



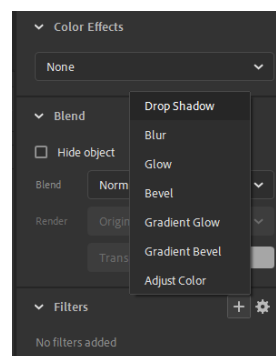
Gambar 3.2 Tampilan *Duplicate Layer*

3. Langkah selanjutnya, klik frame 1 pada bayangan pilih transform tool sesuaikan dengan bentuk bayangan dan pastikan bahwa layer bayangan ada dibawah layer character.



Gambar 3.3 Tampilan *Object* Bayangan

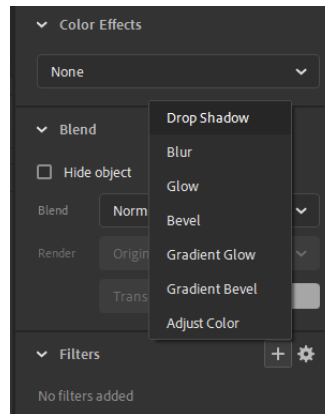
4. Selanjutnya pilih frame 1 pada layer bayangan, pada sebelah kanan pilih *properties scroll* paling bawah untuk *add filter* -> *drop shadow*.



Gambar 3.4 Tampilan Filter *Drop Shadow*

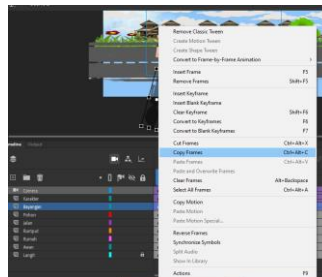


5. Pada filter *drop shadow* atur *strength* menjadi 50% dan jangan lupa untuk centang pada bagian *hide object* dibagian paling bawah.



Gambar 3.5 Tampilan *Hide Object*

6. Kemudian pada frame 1 layer bayangan pilih *copy frame* agar frame dari bayangan yang mengandung sequence dapat ditaruh delayer baru.



Gambar 3.6 Tampilan *Copy Frame*

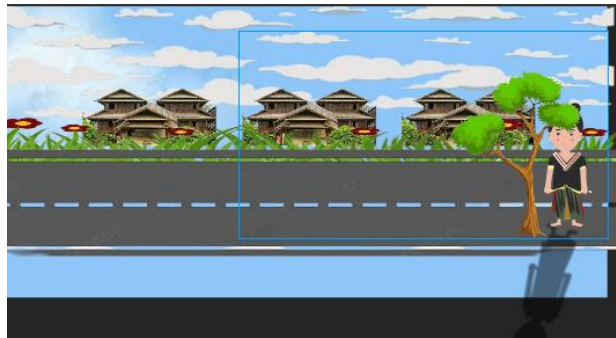
7. Langkah selanjutnya setelah *copy frame* pada layer bayangan adalah dengan menuju frame 215 pada layer bayangan kemudian pilih *paste and overwrites*.



Gambar 3.7 Copy Frame

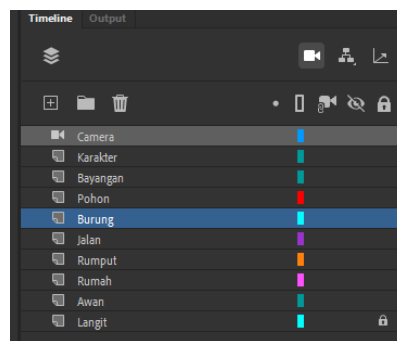


8. Setelah itu, lakukan *running* untuk mengetahui hasilnya dengan cara klik CTRL+ENTER.



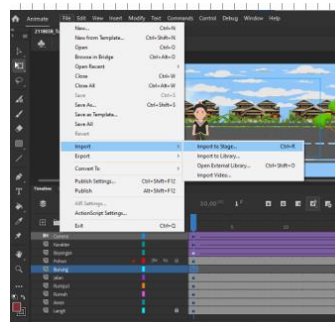
Gambar 3.8 Tampilan *Running*

9. Langkah selanjutnya buat layer baru dengan nama burung lalu pastikan bahwa layer burung ada diatas layer jalan.



Gambar 3.9 Tampilan burung

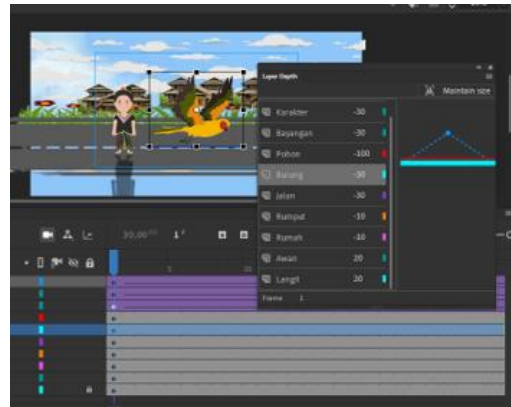
10. Kemudian pada layer burung frame 1 , klik file kemudian pilih *importto stage* untuk mengimport bahan burung yang sudah disiapkan.



Gambar 3.10 import layer burung

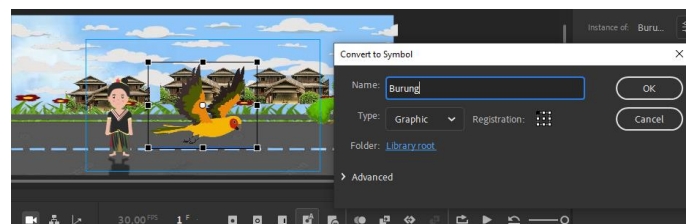


11. Setelah mengimport gambar, langkah selanjutnya adalah pilih window kemudian pilih layer depth kemudian atur layer depth pada bagian burung dengan -30.



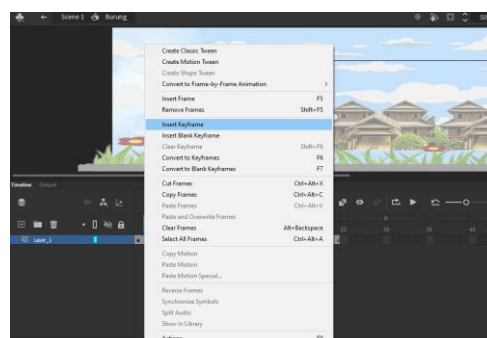
Gambar 3.11 Tampilan *Layer Depth*

12. Kemudian pada objek burung klik kanan lalu pilih *convert to symbol* dan isikan dengan nama burung dengan type *graphic* lalu pilih Ok.



Gambar 3.12 Tampilan *Convert To Symbol*

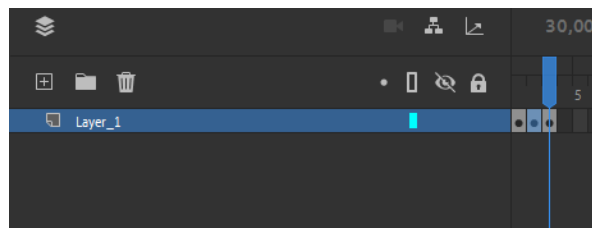
13. Langkah selanjutnya adalah *double* klik pada object burung maka akan tampil layer 1 untuk membuat animasi pada burung tersebut kemudian pada frame 2 klik kanan dan pilih *insert keyframe*.



Gambar 3.13 Tampilan *Insert Keyframe*

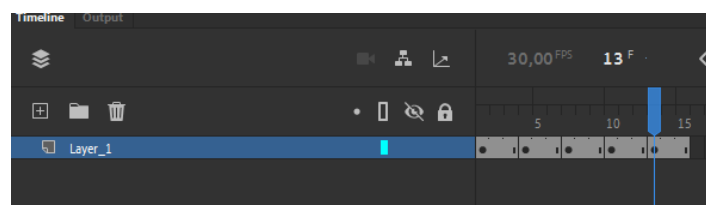


14. Berikutnya, jika gambar telah diimport dan frame 2 telah dijadikan keyframe maka gambar akan terpisah dalam setiap frame.



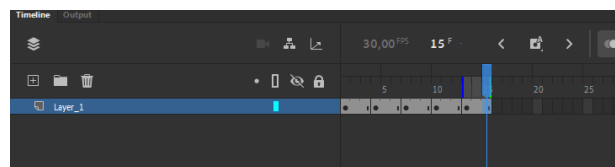
Gambar 3.14 Tampilan Layer1

15. Kemudian layer 1 akan terpisah menjadi beberapa frame kemudian blok *keyframe* 2 hingga *keyframe* 6 lalu drag kekanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.15 Tampilan Blok *Keyframe*

16. Selanjutnya pada tampilan layer 1 disisi sebelah kanan atas pilih *Onion Skin* atau Alt+Shift+O agar pada *keyframe* sebelumnya bisa dilihat dan memudahkan untuk proses animasi.



Gambar 3.16 Tampilan *Onion Skin*

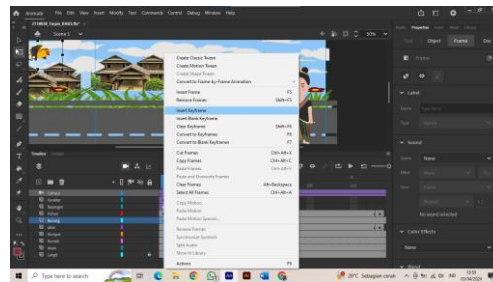
17. Kemudian sesuaikan *object* burung tersebut dan atur ukuran dari burung tersebut.



Gambar 3.17 Tampilan *Object* burung

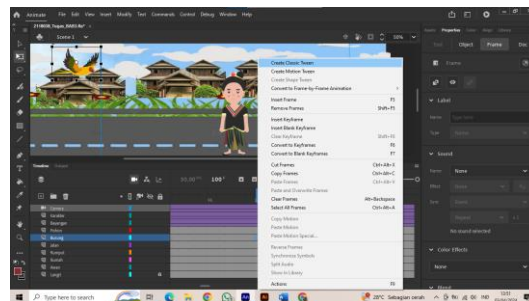


18. Kemudian pada layer burung frame 215 pilih *insert keyframe* lalu geser object burung tersebut kekanan.



Gambar 3.18 Tampilan *Insert Keyframe*

19. Kemudian pilih frame antara 1-225 pada layer camera kemudian klik kanan dan pilih *create classic tween*.



Gambar 3.19 Tampilan *Create Classic Tween*

20. Langkah berikutnya adalah tekan **Ctrl+Enter** untuk menjalankan animasi yang telah dibuat sebelumnya.

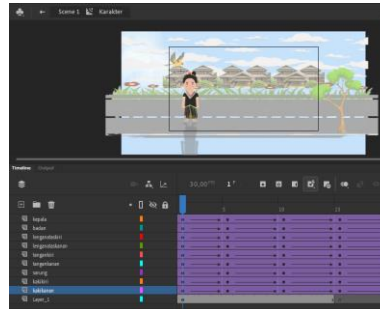


Gambar 3.20 Tampilan *Frame By Frame*



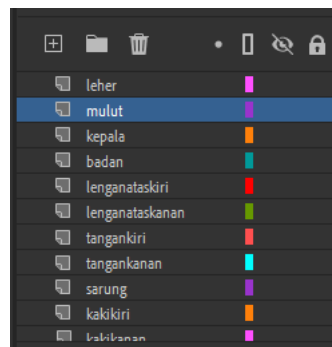
B. Membuat Animasi Lip Synchronation

1. Untuk membuat animasi *lip synchronation* langkah pertama yang dilakukan adalah *double* klik pada karakter untuk masuk ke scene 1 karakter.



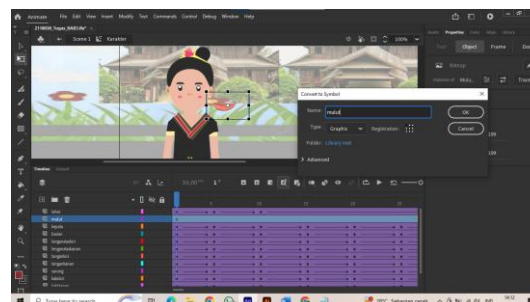
Gambar 3.21 Tampilan *Scene 1* Karakter

2. Kemudian langkah selanjutnya adalah membuat layer baru dengan nama mulut.



Gambar 3.22 Tampilan *Layer* Mulut

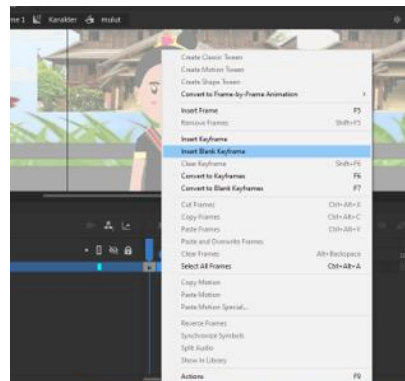
3. Langkah selanjutnya pada layer mulut frame 1 pilih file>import>import to stage kemudian import bahan mulut lalu klik kanan pada mulut lalu pilih *convert to symbol* dan isikan dengan nama mulut.



Gambar 3.23 Tampilan *Import To Stage*

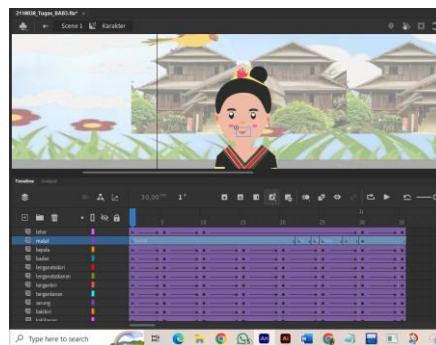


4. Selanjutnya, double klik pada mulut maka akan muncul layer1 kemudian pada frame 2 klik kanan lalu pilih *insert blank keyframe*.



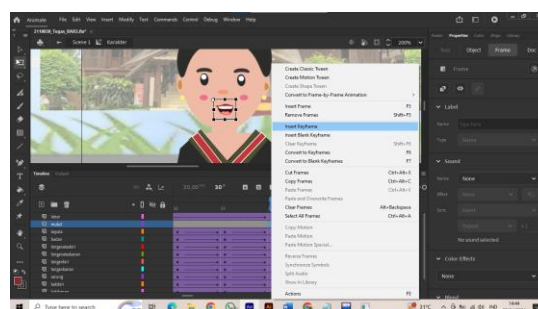
Gambar 3.24 Tampilan *Insert Blank Keyframe*

5. Kemudian kembali ke scene karakter lalu atur ukuran mulut tersebut sesuaikan dengan karakternya.



Gambar 3.25 Tampilan Scene 1 Karakter

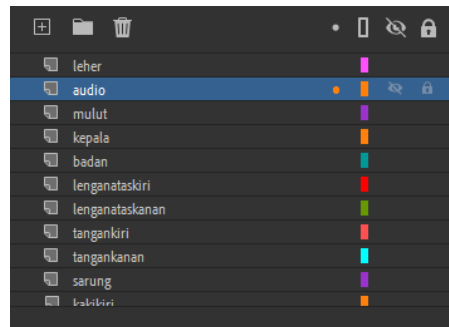
6. Berikutnya kembali pada scene karakter frame 30 pada layer mulut klik kanan lalu pilih *insert keyframe*.



Gambar 3.26 Tampilan *Insert Keyframe*

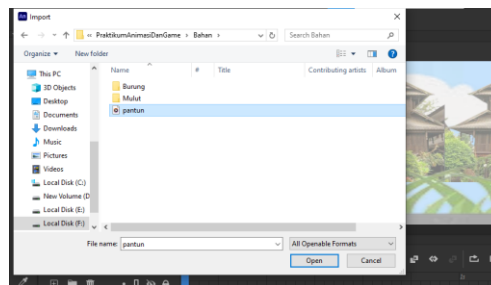


7. Kemudian pada bagian layer tambahkan layer baru dengan nama audio untuk nantinya akan digunakan pada proses *lip synchronation*.



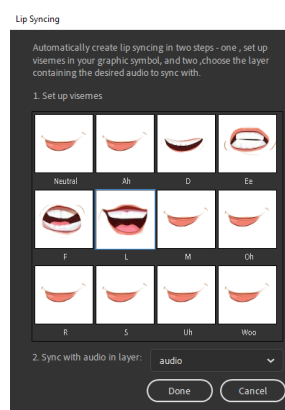
Gambar 3.27 Layer Audio

8. Kemudian lakukan import dan cari file audio yang bernama pantun_3_(1) untuk dimasukkan ke dalam animate.



Gambar 3.28 Tampilan *Import Audio*

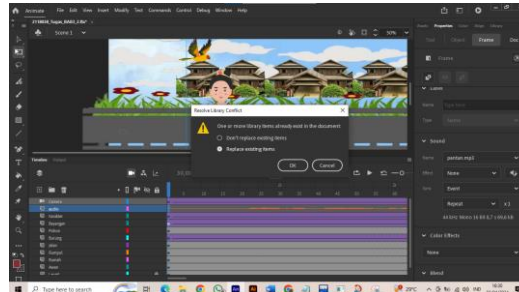
9. Kemudian masukkan satu persatu gambar mulut dan pilih sync with audio kemudian pilih layer audio maka secara otomatis sinkron ke gerakan mulut dengan audio yang telah ditambahkan.



Gambar 3.29 Tampilan *Lip Syncing*



10. Langkah selanjutnya adalah dengan membuat layer baru dengan nama audio setelah itu melakukan import file audio yang telah dipersiapkan sebelumnya jika muncul dialog box seperti dibawah ini maka pilih *replace existing item* kemudian pilih ok.



Gambar 2.30 Tampilan *Import* Audio

11. Setelah itu maka akan dapat dijalankan dengan cara Ctrl+Enter untuk menampilkan tampilan yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.31 Tampilan *Running*