



TUGAS PERTEMUAN: 3

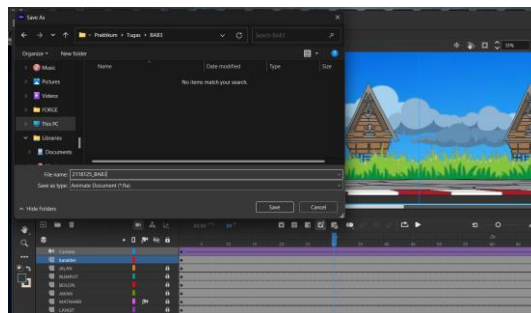
MENERAPKAN FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118125
Nama	:	HANNES TIGOR HAMONANGAN SINAGA
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Sumatera Utara (Baju Ulos)
Referensi	:	https://youtu.be/hbA9qG_FXWc?si= TuZMCnHG2xgyTXD

1.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

A. Frame By Frame

1. Siapkan Project Tugas BAB2, Save As Untuk Membuat File Baru.



Gambar 1.1 Aset Animasi

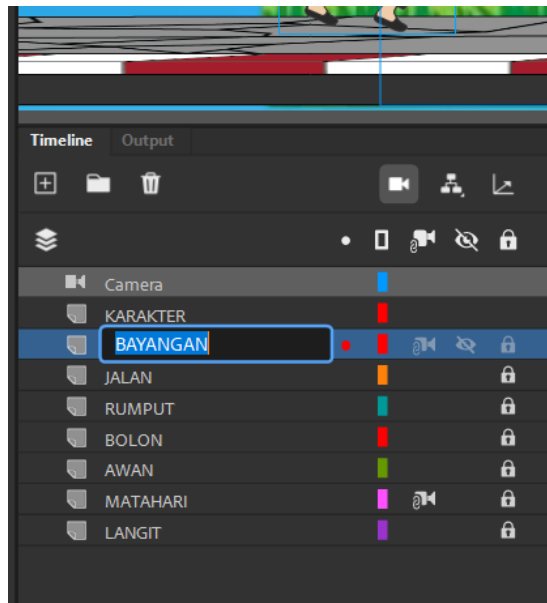
2. Buat project baru di adobe animate dengan cara CTRL-N



Gambar 1.2 Save As

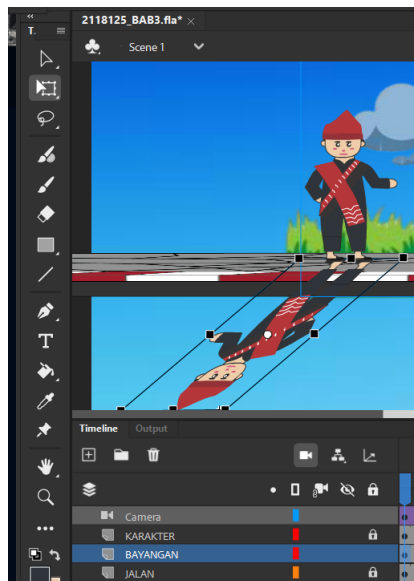


3. Buat Layer Baru Dan Beri Nama Bayangan, Letakan Dibawah Layer Karakter.



Gambar 1.3 New Layer

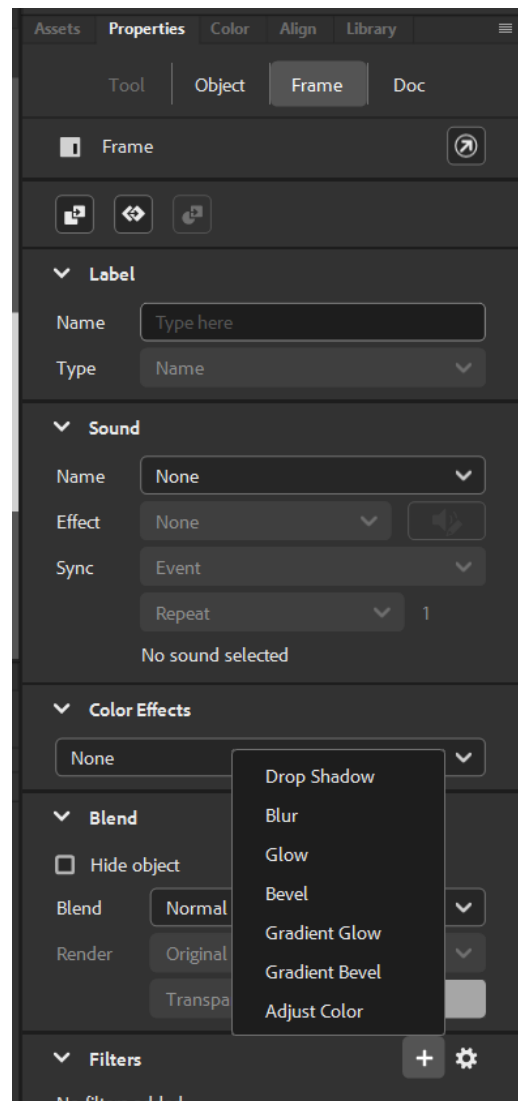
4. Selanjutnya Copy Object Dari Karakter, Lalu Letakan & Atur Posisinya Di Layer Bayangan Seperti Gambar Berikut.



Gambar 1.4 Copy Paste & Position Object



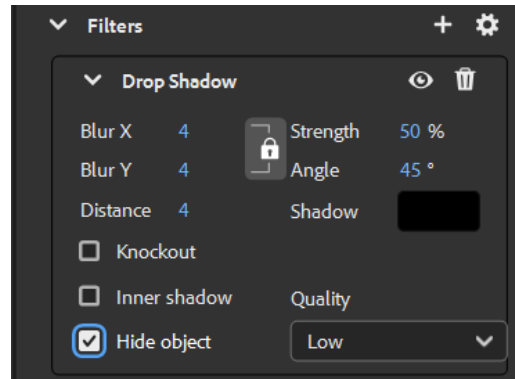
5. Klik Object Pada Layer Bayangan, Lalu Buka Properties, Dibagian Filters, Klik Logo +, Lalu Pilih Drop Shadow.



Gambar 1.5 Layer aset

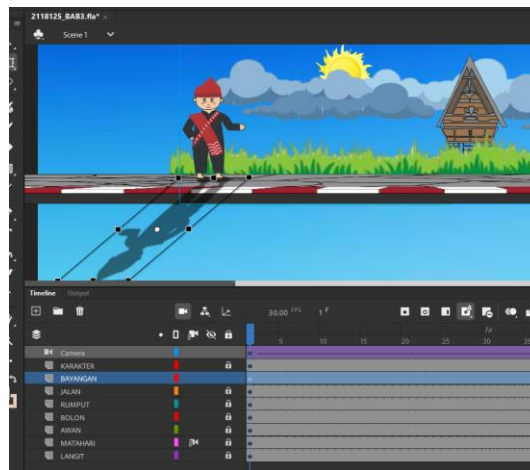


6. Setelah Itu Sesuaikan Dengan Gambar Dibawah Ini.



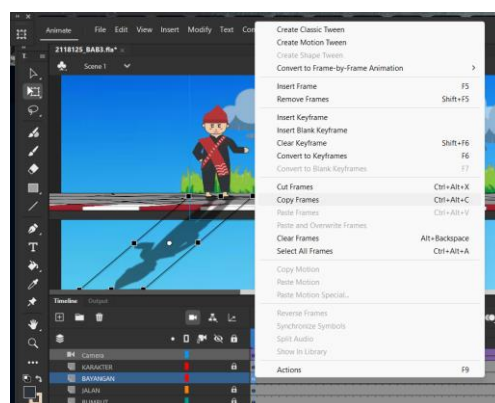
Gambar 1.8 Convert Symbol

7. Selanjutnya Atur Posisi Objek Pada Layer Bayangan.



Gambar 1.9 Position Object

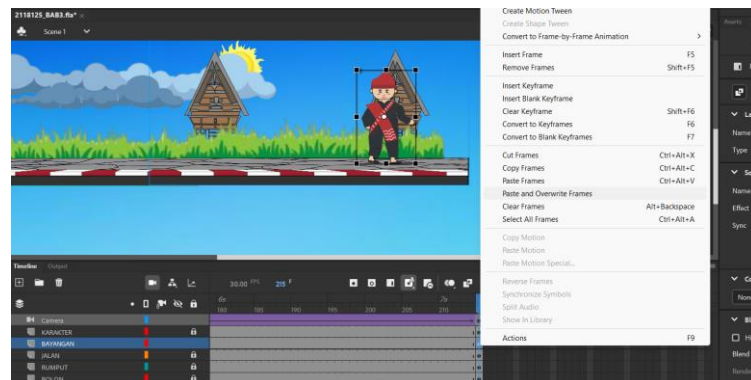
8. Selanjutnya klik kanan frame 1 pada layer bayangan lalu copy frames.



Gambar 1.8 Copy Frames

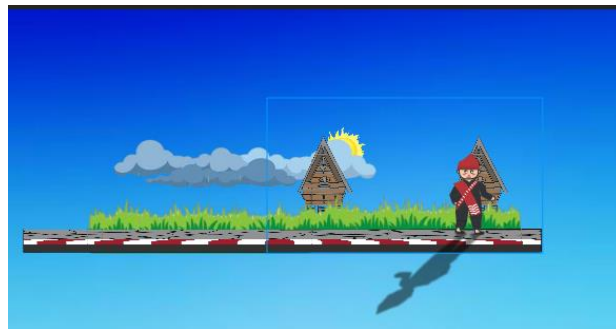


9. Untuk proses berikutnya paste and overwrite frames di frame 215 pada layer BAYANGAN.



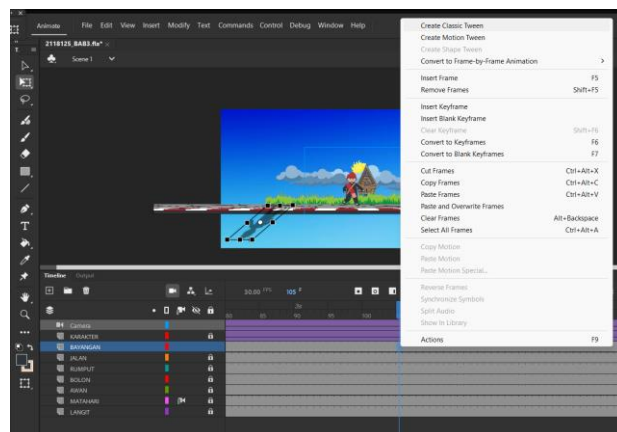
Gambar 1.9 Paste and Overwrite Frames

10. Sesuaikan Bayangan Pada Frame 215.



Gambar 1.10 Shadow Position

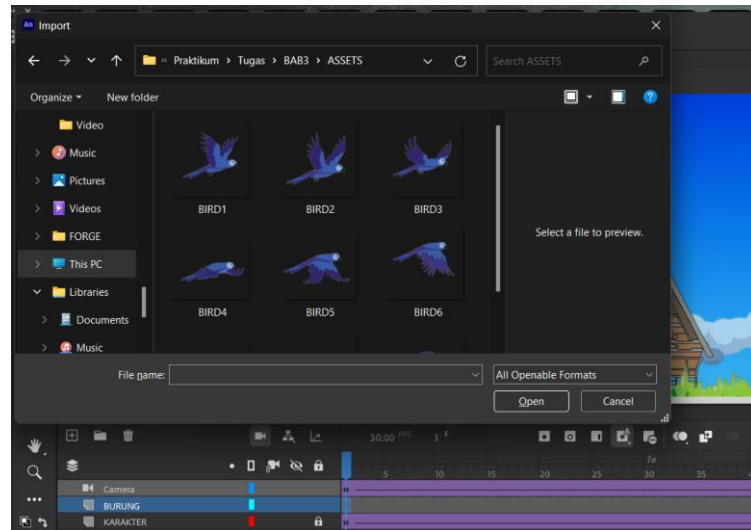
11. Proses selanjutnya Create Classic Tween Diantara Frame 1 Hingga 215 Pada Layer BAYANGAN.



Gambar 1.11 Create Classic Tween

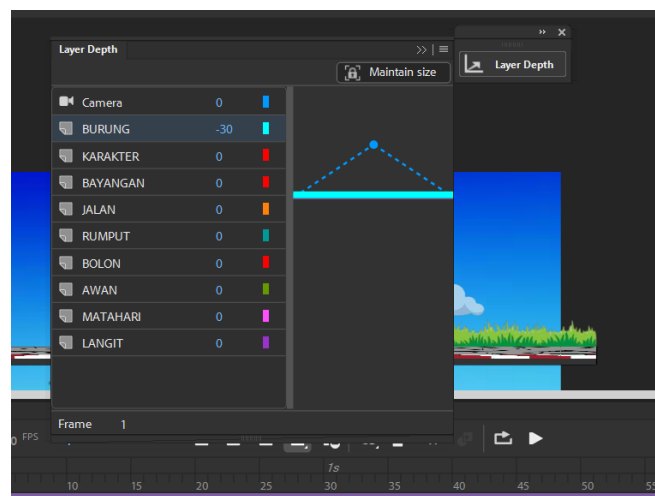


12. Berikutnya Import To Stage Bahan – Bahan Yang Akan Digunakan.



Gambar 1.12 Import To Stage

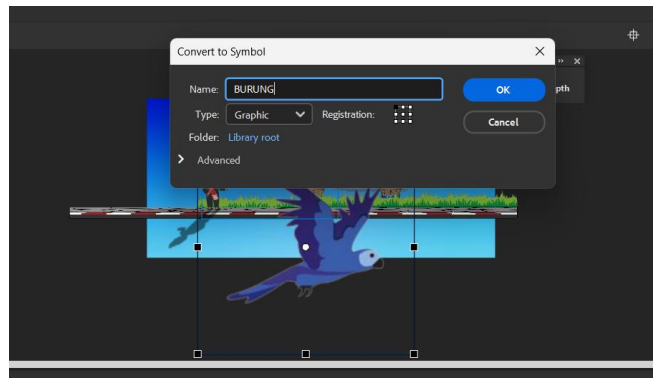
13. Selanjutnya Sesuaikan Layer Depth Pada Layer BURUNG Seperti Gambar Dibawah Ini.



Gambar 1.13 Layer Depth

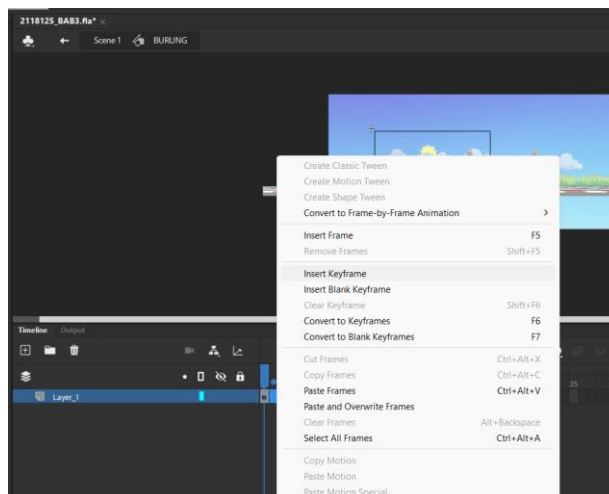


14. Selanjutnya Convert To Symbol Pada Objek Burung Yang Sudah Di Import Tadi.



Gambar 1.14 Convert To Symbol

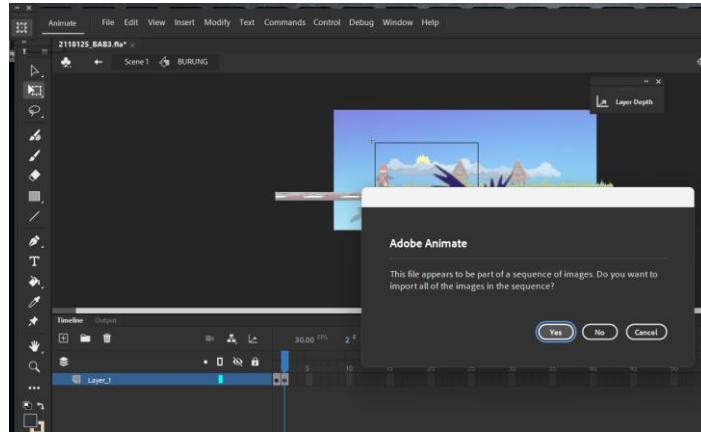
15. Klik 2 Kali Pada Objek Burung, Lalu Insert Keyframe Pada Frame 1 Di Layer_1.



Gambar 1.14 Insert Keyframe

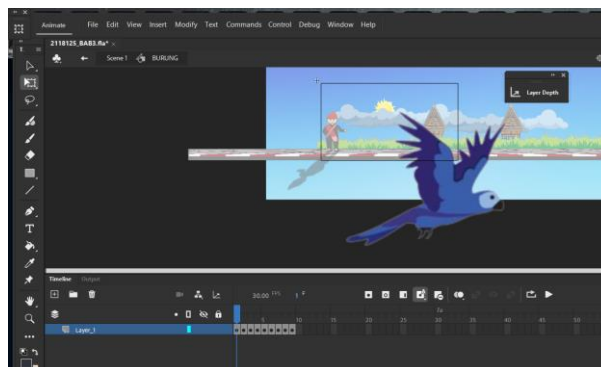


16. Selanjutnya Import To Stage Ke Dalam Layer_1 Lalu Pilih Objek Yang Akan Digunakan, Setelah Itu Ketika Muncul Notifikasi Dibawah Ini Pilih Yes Untuk Mengimport Gambar Berkelanjutan Sesuai Dengan Nama File Yang Urut.



Gambar 1.14 Import To Stage

17. Maka Objek Tadi Akan Tampil Berkelanjutan Mulai Frame 2 - 9

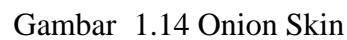
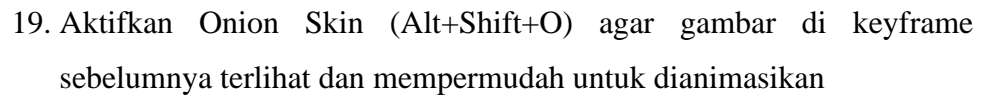


Gambar 1.14 Hasil Sequence Image

18. Berikutnya Geser Frame 2 Ke Arah Kanan Untuk Dengan Berjarak Dua Frame, Buat Serupa Untuk Frame Selanjutnya, Buat Sama Seperti Gambar Dibawah Ini.



Gambar 1.14 Distance Frames



The screenshot displays the Adobe Animate software interface. The main canvas shows a colorful scene with a blue sky, a bright yellow sun, white clouds, a green field, a small brown hut, and a character in a red hat and black outfit. A blue bird is flying in the sky, and a selection box is visible around it. The timeline at the bottom shows a sequence of layers: Camera, BURUNG, KARAKTER, BAYANGAN, JALAN, RUMPUT, BOLA, AWAN, and AKRUMUM. The timeline is set to 30.00 FPS and 1 frame.

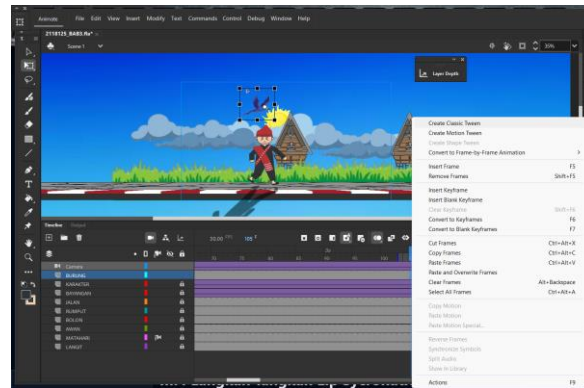
Gambar 1.14 Resize Object

The screenshot displays the Unity 5.6.0f3 interface. The main viewport shows a 2D scene with a blue sky, a sun, a cloud, and a character standing on a green platform. The Hierarchy panel on the left lists the following objects: Main Camera, Light, Platform, and a folder named 'Environment'. The Inspector panel on the right shows the 'Transform' component for the selected 'Platform' object, with the following values: Position (0.0, 0.0, 0.0), Rotation (0.0, 0.0, 0.0), and Scale (1.0, 1.0, 1.0).

Gambar 1.14 Insert Keyframe



22. Klik Kanan Layer Burung, Lalu Create Classic Tween



Gambar 1.14 Create Classic Tween

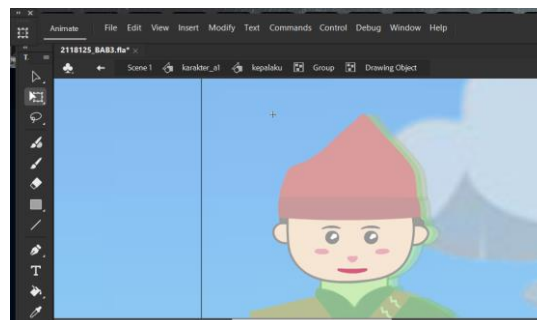
23. Untuk melihat hasilnya kita klik CTRL - ENTER.



Gambar 1.14 Hasil Tampilan

B. Lip Sycronation

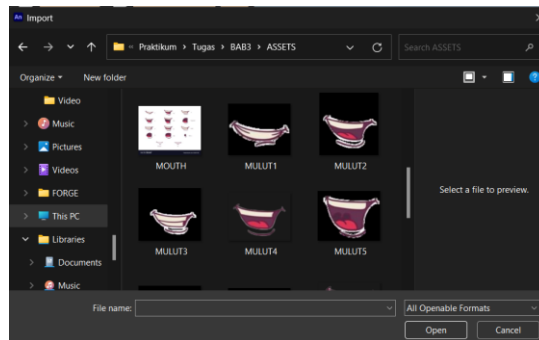
1. Masukan dalam layer karakter , double klik hingga masuk dalam scene karakter hingga masuk pada gambar mulut .



Gambar 1.15 Import Karakter

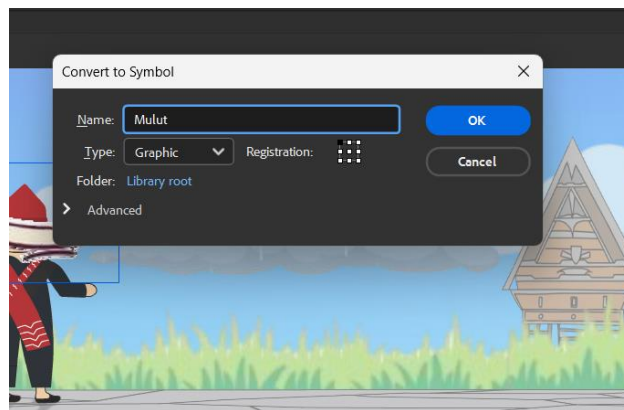


- Setelah itu buat layer baru Bernama Mulut , lalu import gambar mulut pada folder asset yang kita sediakan.



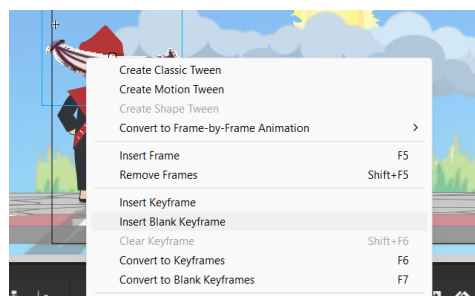
Gambar 1.16 Import To Stage

- Klik Kanan Objek Mulut, Lalu Convert To Symbol.



Gambar 1.17 Convert To Symbol

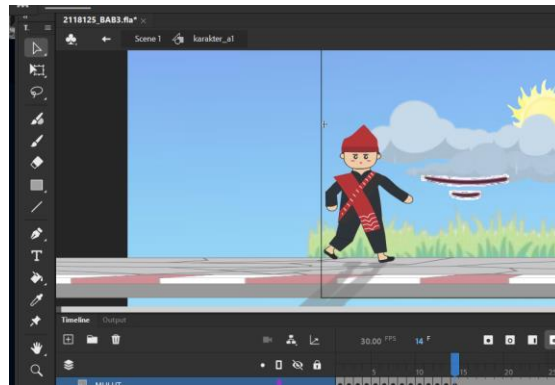
- Seleksi Frame 1 Pada Layer Mulut Lalu Klik Kanan > Insert Blank Keyframe.



Gambar 1.18 Insert Blank Keyframe

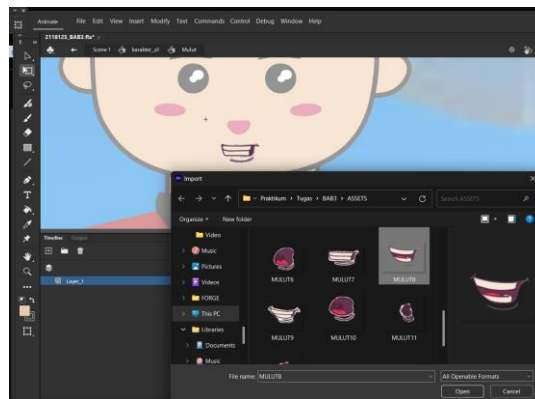


5. Atur Posisi Mulut.



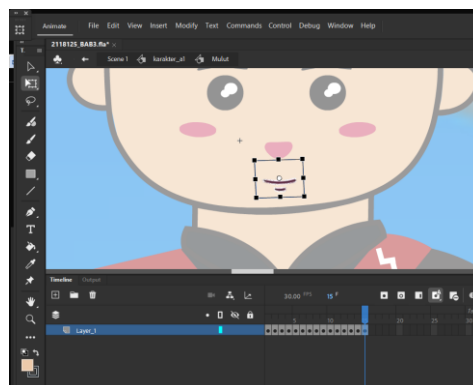
Gambar 1.19 Position Object

6. Import Asset Mulut Lainnya Dengan Import To Stage, Lalu Pilih Yes Ketika Muncul Pop up Import Sequence.



Gambar 1.20 Import Sequence

7. Atur Posisi Mulut Di Masing – Masing Frame



Gambar 1.21 Object Position

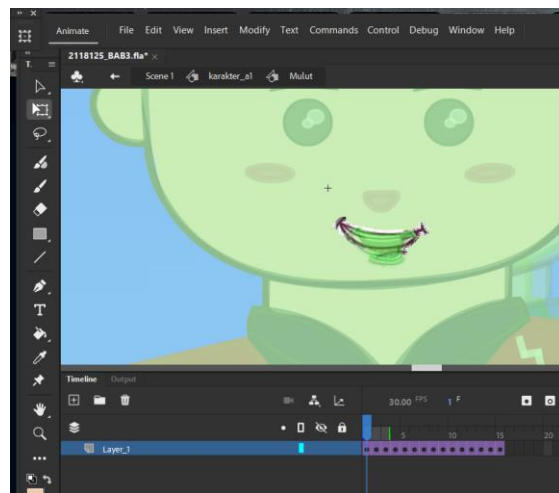


8. Pastikan Object Mulut Di Masing – Masing Frame Sudah Benar.



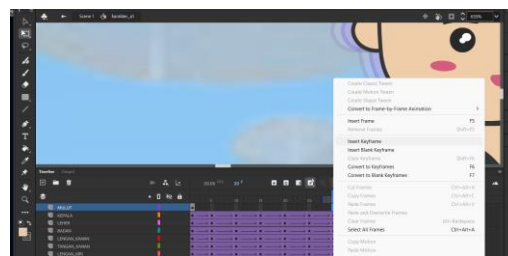
Gambar 1.22 Object Position

9. Seleksi Semua Frame Lalu Pilih Onion Skin Seperti Gambar Di Bawah.



Gambar 1.22 Union Skin

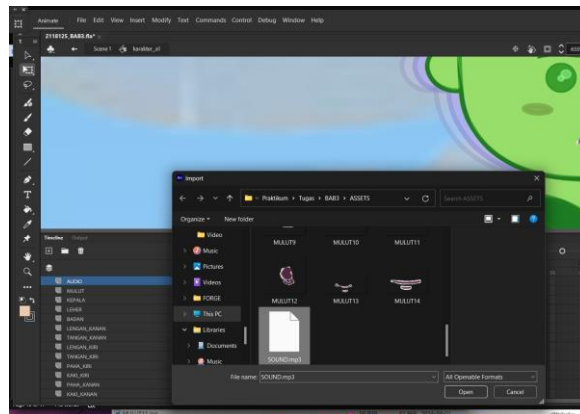
10. Kembali Ke Scene Karakter Ai Lalu, Pilih Layer Mulut, Lalu Di Frame 1, Lakukan Insert Keyframe.



Gambar 1.23 Insert Keyframe

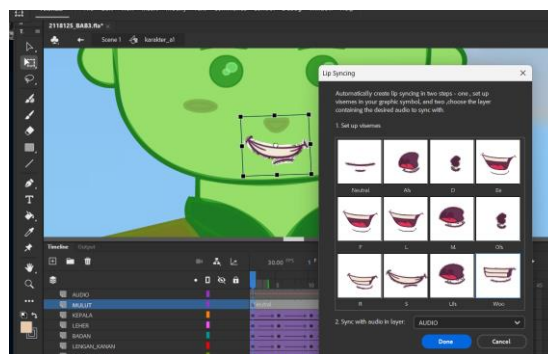


11. Buat Layer Baru Dan Beri Nama AUDIO, Lalu Import To Stage Asset Sound Yang Sudah Disiapkan.



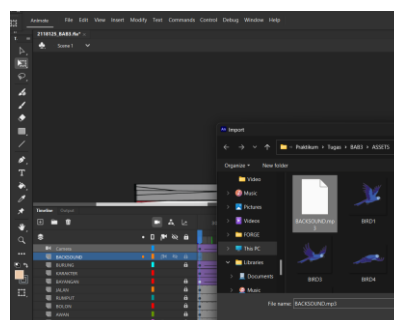
Gambar 1.24 Import To Stage

12. Lalu Seleksi Layer Audio, Lalu Masuk Ke Properties, Lalu Pilih Lip Syncing, Akan Muncul Seperti Di Gambar Di Bawah, Lalu Atur Object Yang Sesuai Dengan Huruf Vokalnya



Gambar 1.25 Lip Syncing

13. Setelah Itu Import To Stage Asset Suara Tadi Di Scene 1.



Gambar 1.26 Import To Stage.



14. Sekarang kita coba ,dengan cara CTRL- ENTER



Gambar 1.35 Hasil