



TUGAS PERTEMUAN: 3

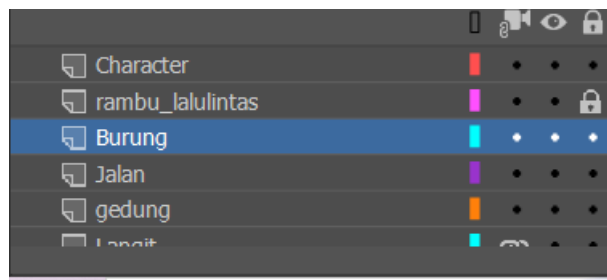
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2018116
Nama	:	Ahmad Fatah Nurul Yaqin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M. RAFI FADDILANI (2118144)
Baju Adat	:	Adat Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Baju Adat Banjar - Homecare24

1.1 Tugas 1 : Frame By Frame & Lip Sycronation

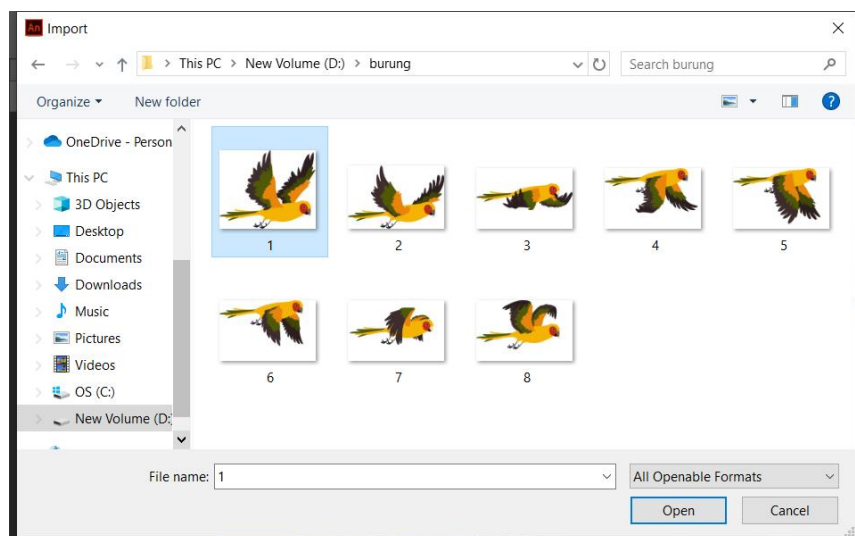
A. Frame By Frame & Lip Sycronation

1. Pertama buat layer burung



Gambar 1.1 Layer

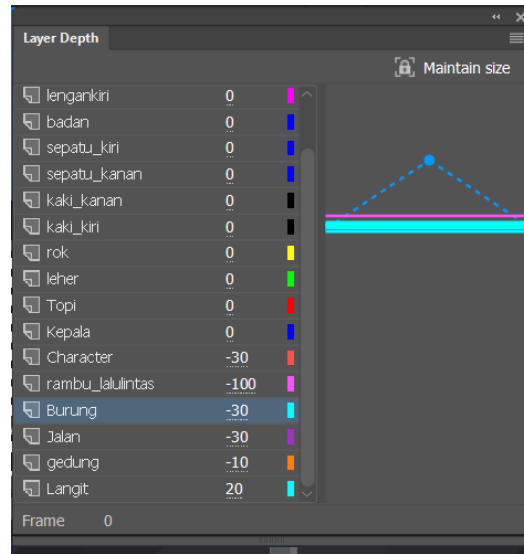
2. Importkan assets burung



Gambar 1.2 Asset Burung

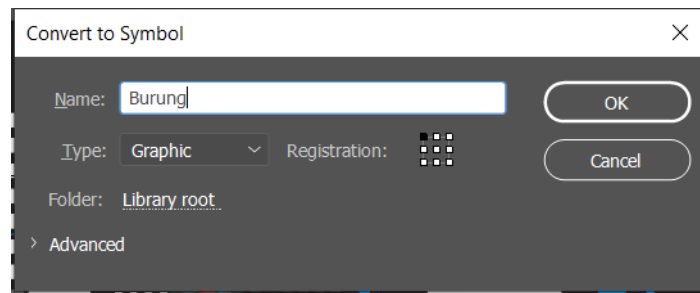


3. Ganti Layer depth untuk mengatur urutan tiap layer



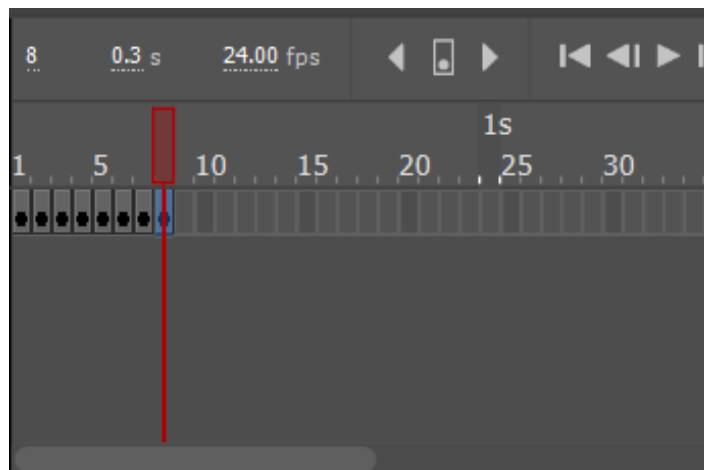
Gambar 1.3 Layer depth

4. Convert gambar burung sebelumnya menjadi symbol



Gambar 1.4 Convert to Symbol

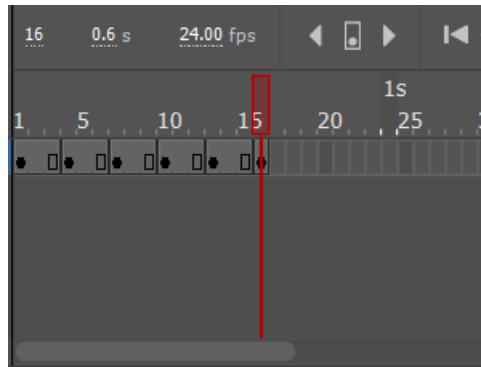
5. Mulai insert keyframe ke frame 10



Gambar 1.5 insert keyframe

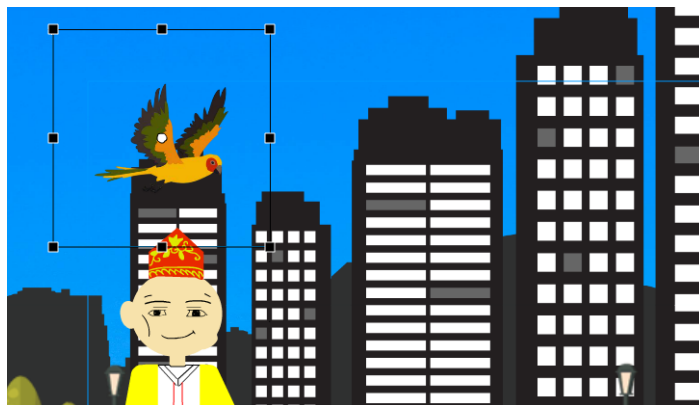


6. Beri jarak setiap 2 frame



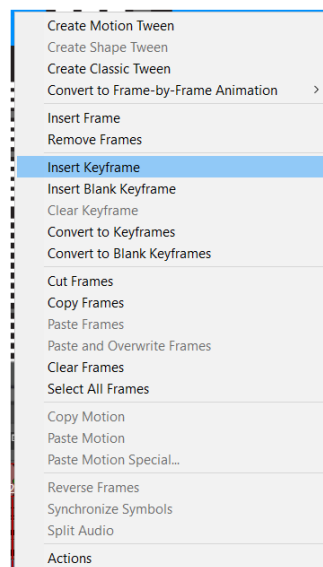
Gambar 1.6 Jarak Frame

7. Resize gambar burung yg akan kita animasikan sesuai size yang dibutuhkan



Gambar 1.7 Resize Burung

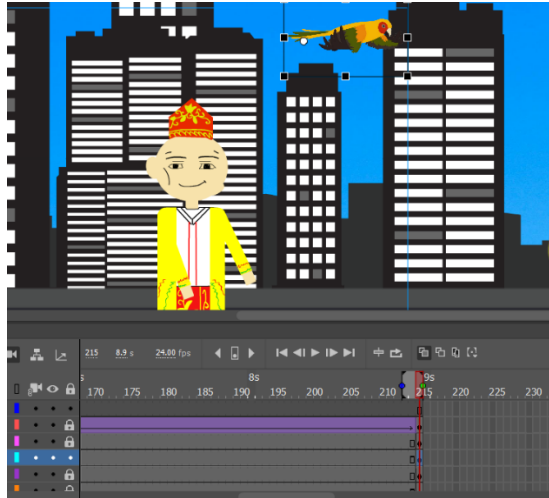
8. Insert keyframe untuk bagian burung



Gambar 1.8 Asset Rambu Lalu Lintas

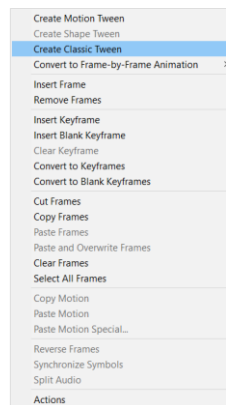


9. Jika sudah maka hasil pada timeline akan jadi seperti ini



Gambar 1.9 Hasil keyframe

10. Jika sudah memasukkan keyframe, selanjutnya adalah memberi classic tween animation



Gambar 1.10 Classic tween

11. Maka hasilnya burung akan ikut teranimasikan dan berjalan Bersama karakter



Gambar 1.11 Layer Depth

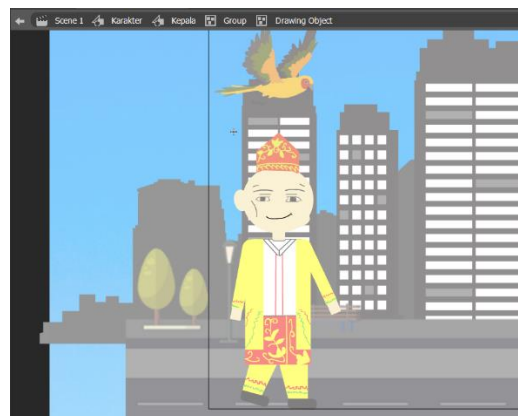


12. Mulai membuat lipsync, pertama klik 2x pada character



Gambar 1.12 Character

13. Klik dua kali lagi pada bagian wajah hingga bagian mulut



Gambar 1.13 Character Face

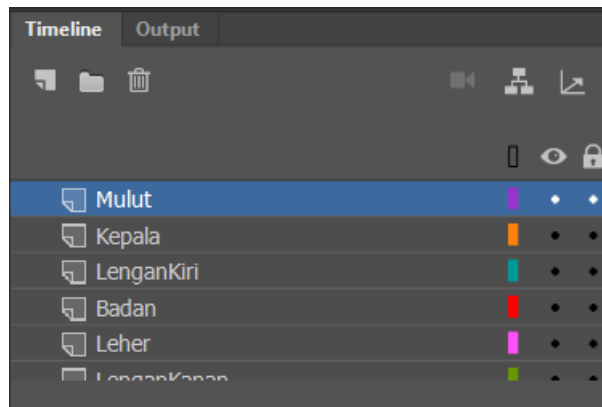
14. Selanjutnya hapus pada bagian mulutnya



Gambar 1.14 Camera Movement



15. Buat Layer Mulut



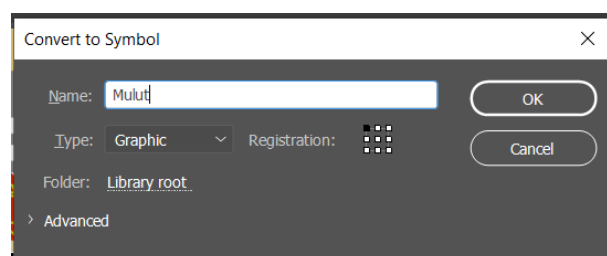
Gambar 1.15 Layer karakter

16. Importkan assets mulutnya dan tempel ke bagian wajah dibagian layer mulut



Gambar 1.16 Import Mulut 1

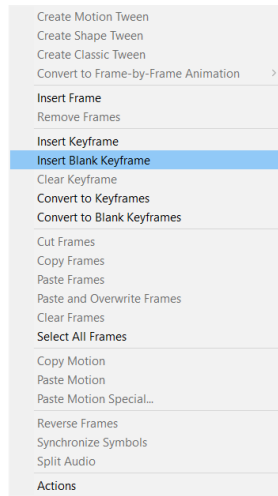
17. Convert bagian mulut tadi menjadi symbol



Gambar 1.17 Convert to Symbol

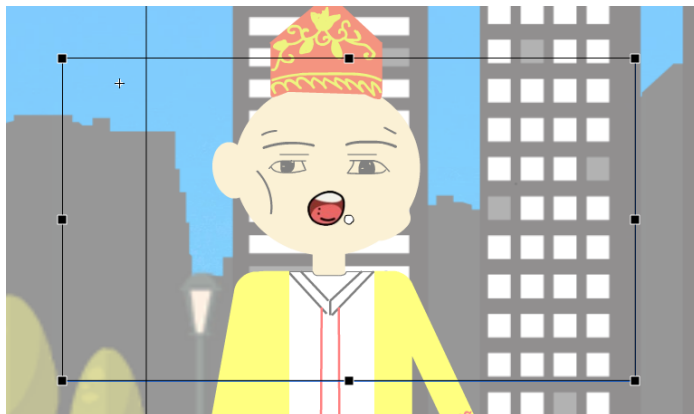


18. Selanjutnya untuk bagian Gerakan mulut lainnya, insert blank keyframe



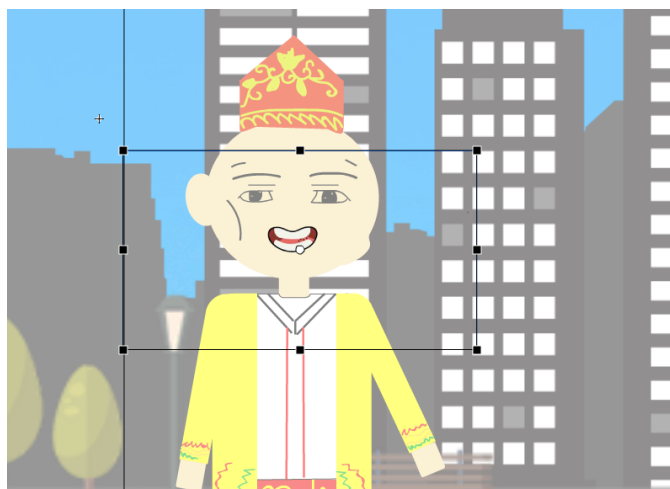
Gambar 1.18 Blank Keyframe

19. Import juga bagian Gerakan mulut kedua



Gambar 1.19 Import mulut kedua

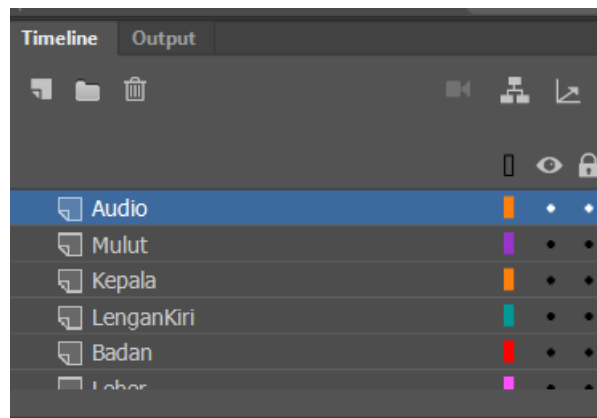
20. Import juga mulut ketiga



Gambar 1.20 Import mulut ketiga

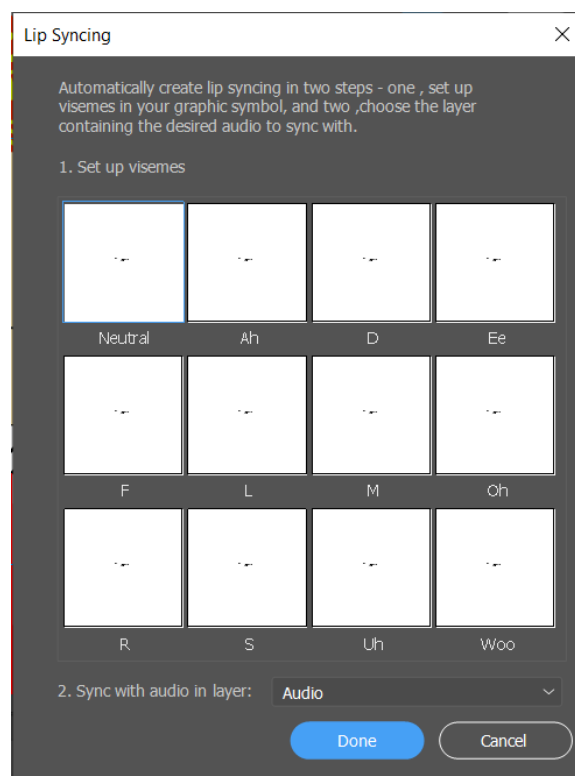


21. Selanjutnya tambahkan juga layer audio di dalam karakter untuk suara percakapannya



Gambar 1.21 Layer Audio

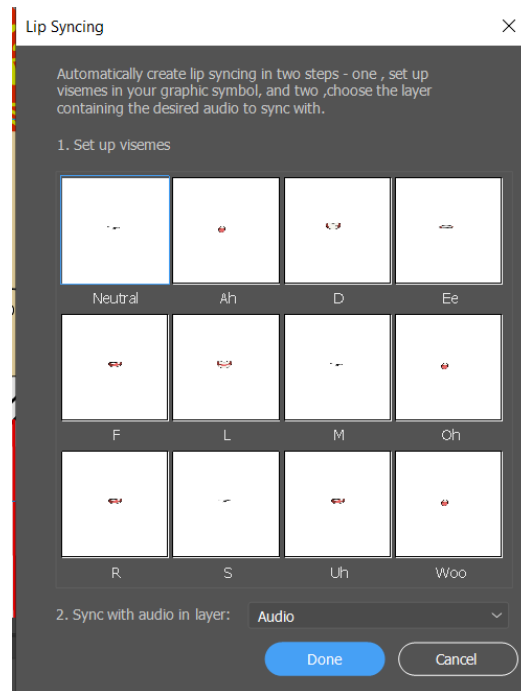
22. Lalu pada bagian kanan terdapat sebuah fitur lip sync yang dapat mengatur Gerakan mulut mengikuti perkataan



Gambar 1.22 Lip sync

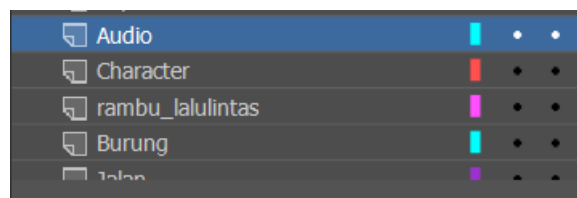


23. Atur tiap fundamental perkataan vocal manusia dengan sesuai



Gambar 1.23 Mengatur lip sync

24. Buat juga layer audio diluar karakter dan isikan juga suaranya didalam layer tersebut



Gambar 1.24 Layer Audio

25. Jika sudah maka Burung akan mengikuti karakter dan karakter akan bisa berbicara



Gambar 1.25 Parenting View