



TUGAS PERTEMUAN: 3

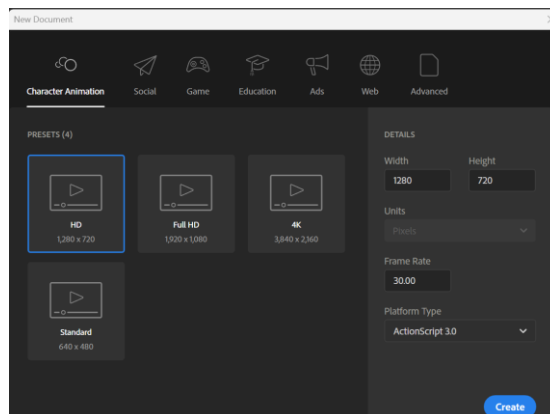
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118088
Nama	:	Nuangga Ervin Dwi Syahputra
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
Baju Adat	:	Teluk Belanga – Kalimantan Barat
Referensi	:	https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat

3.1 Tugas 1 : Frame By Frame & Lip Sycronation

A. Frame By Frame & Lip Syer

1. Buka Adobe Animate CC, pilih Open untuk membuka project Tugas3 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Membuat *file* baru

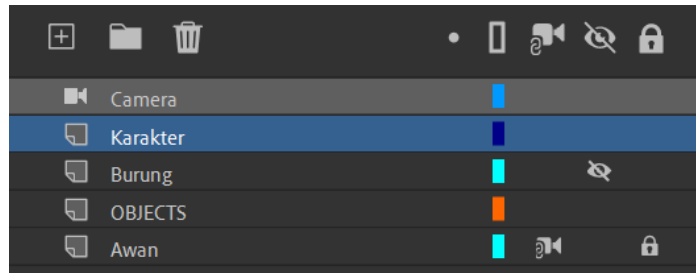
2. Tampilan halaman Project Tugas3 di Adobe Animate CC.



Gambar 3.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

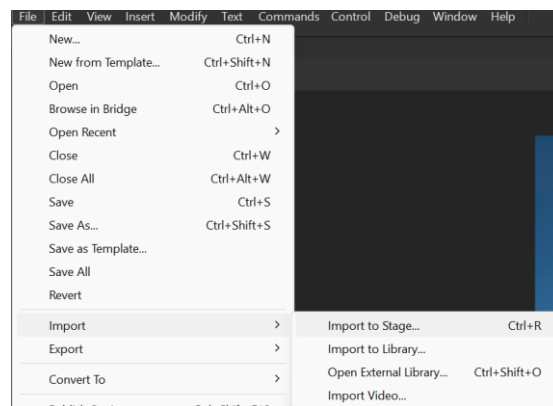


3. Buat layer Baru diatas layer OBJECTS Bernama Burung.



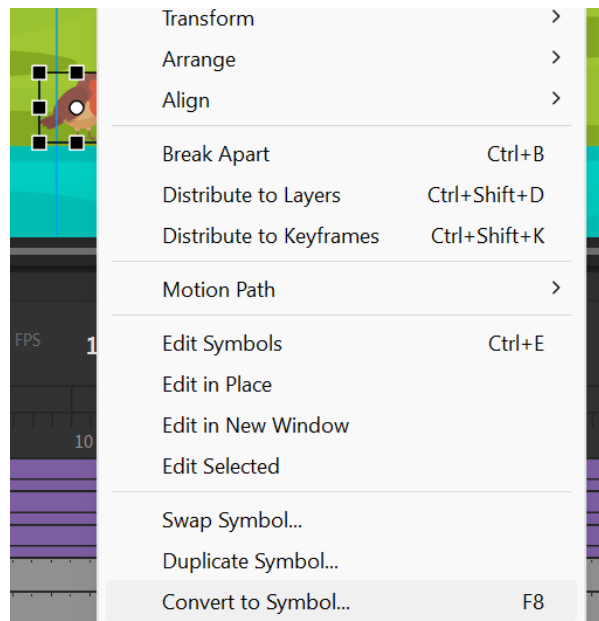
Gambar 3.3 Membuat Layer Baru

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



Gambar 3.4 Tampilan Mengimport gambar bahan

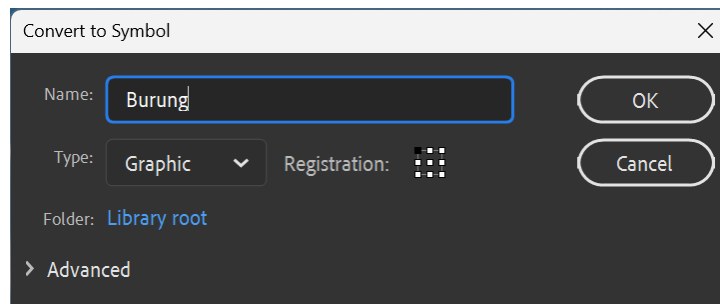
5. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 3.5 Convert to Symbol

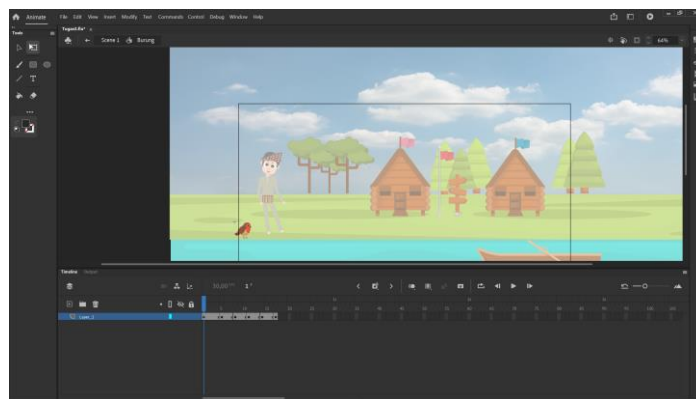


- Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



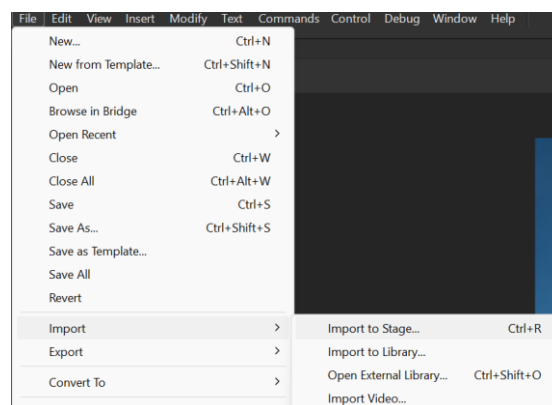
Gambar 3.6 Mengubah nama Convert to Symbol

- Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung.



Gambar 3.7 Double klik gambar Burung

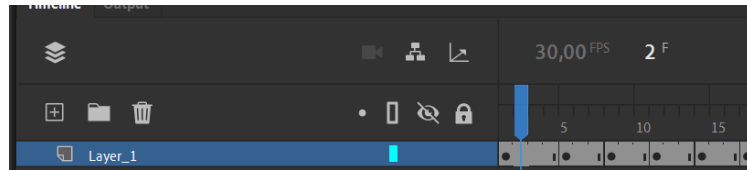
- Pastikan frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file.



Gambar 3.8 Import file pada frame 2

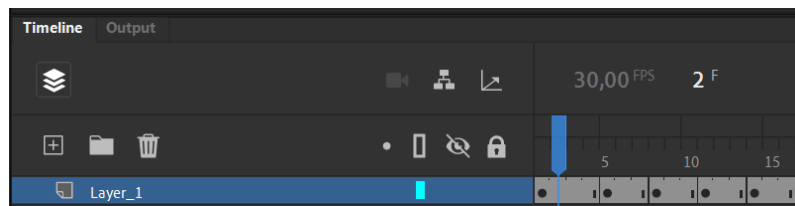


9. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



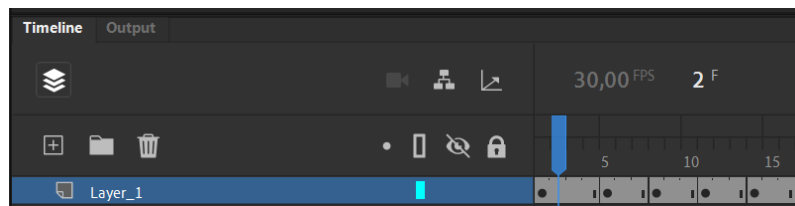
Gambar 3.9 Gambar dalam setiap frame

10. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



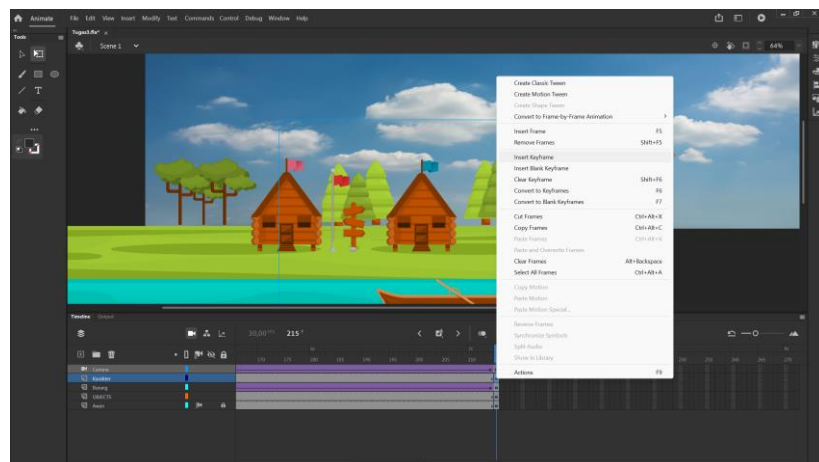
Gambar 3.10 Drag keyframe

11. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame.



Gambar 3.11 Drag Keyframe

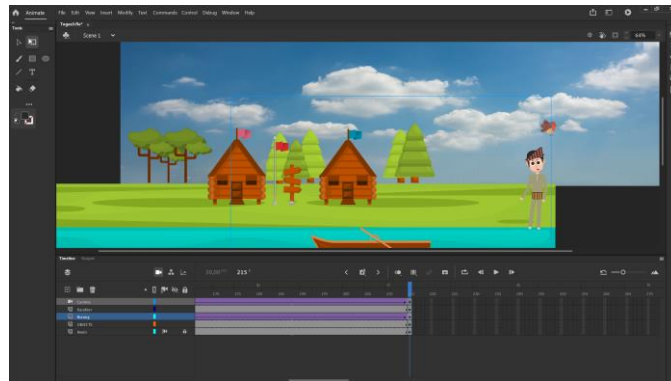
12. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe



Gambar 3.12 Insert Keyframe pada frame 215

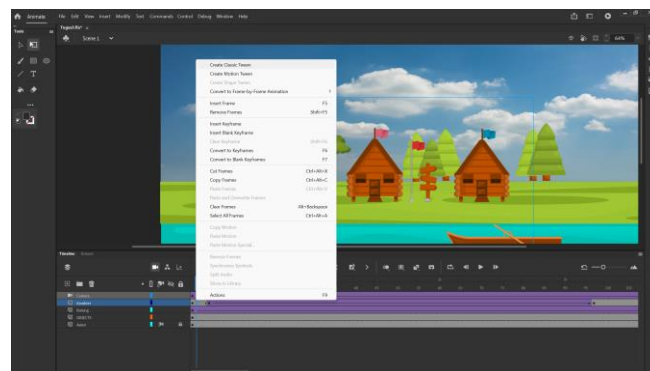


13. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 215.



Gambar 3.13 Memindahkan object

14. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic tween.



Gambar 3.14 Create Classic Tween

15. Tekan Ctrl + enter untuk melihat hasil animasi.

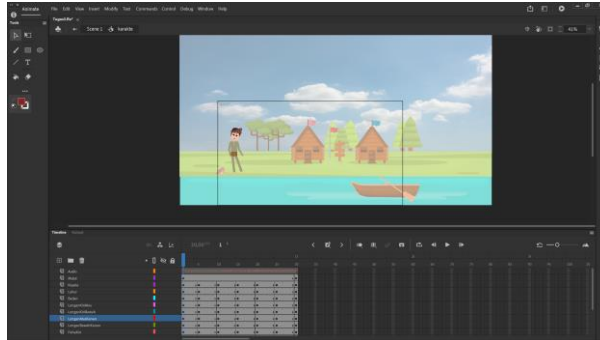


Gambar 3.15 Hasil Animasi



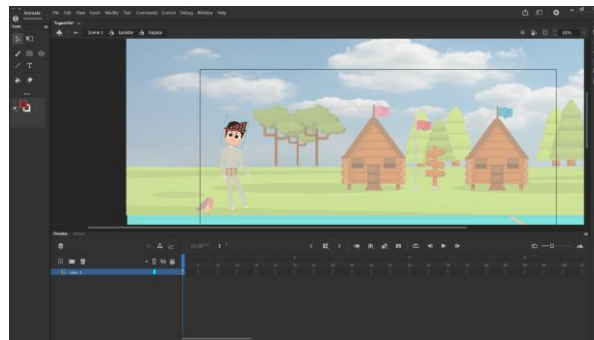
B. Lyp Sycronation

1. Pada layer Karakter, Double klik pada Karatek untuk masuk scene Karakter



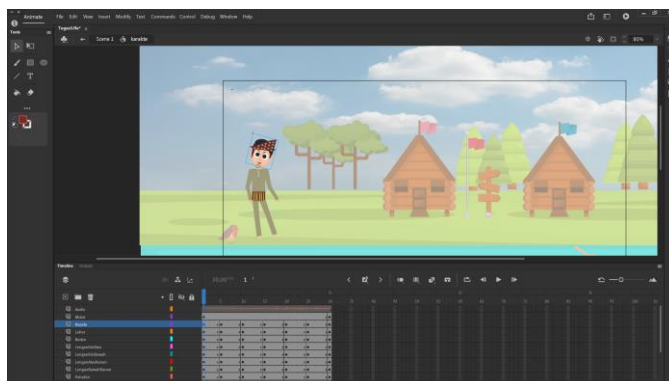
Gambar 3.16 Scene Karakter

2. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke scene seperti dibawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.16 Menghapus mulut

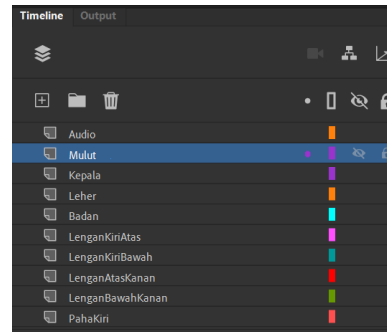
3. Kembali ke Scene Karakter.



Gambar 3.17 Kembali Scene Karakter

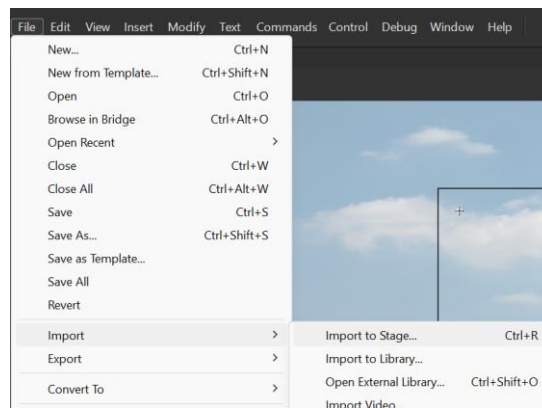


4. Buat layer baru Bernama mulut



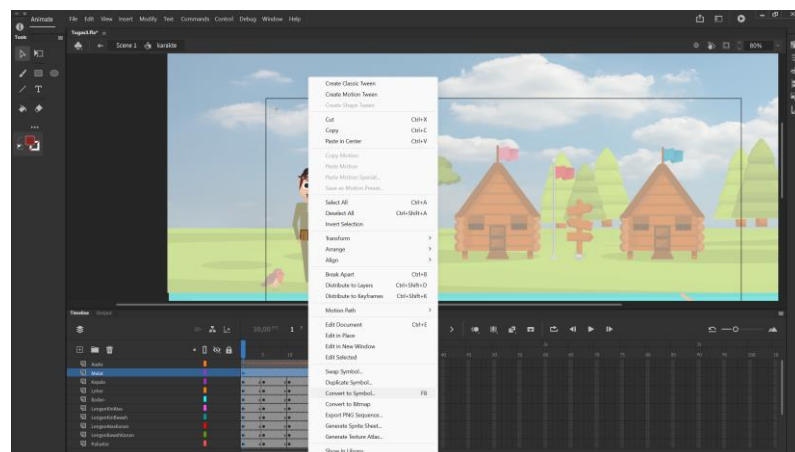
Gambar 3.18 Layer baru

5. Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage.



Gambar 3.19 Import to Stage

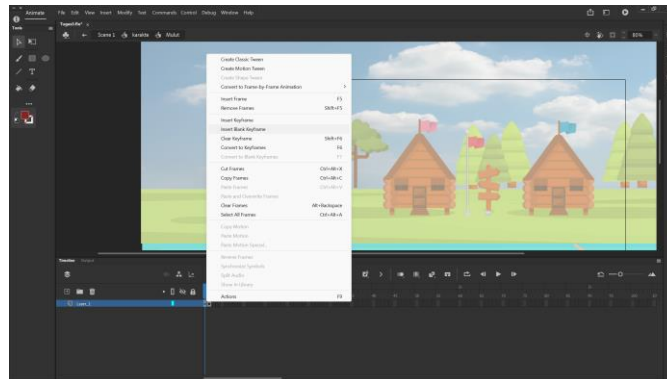
6. Klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 3.20 Convert to Symbol

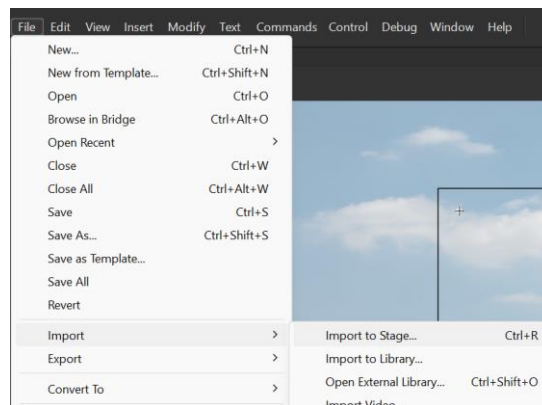


7. Klik frame 2 layer 'Layer_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe.



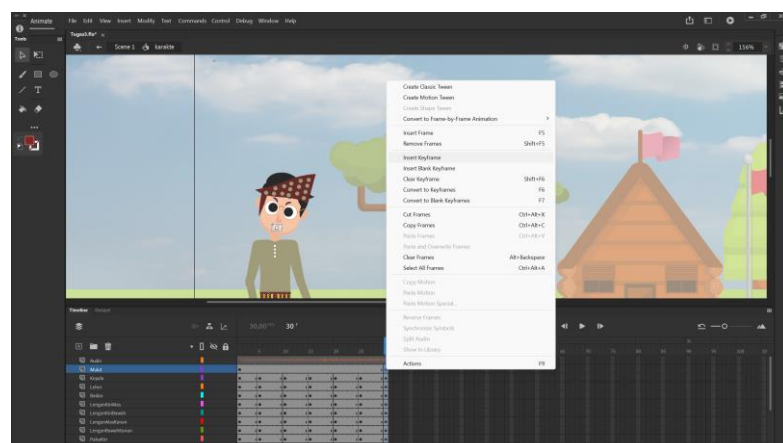
Gambar 3.21 Insert Blank Keyframe

8. Pilih File > Import > Import to Stage.



Gambar 3.22 Import to Stage

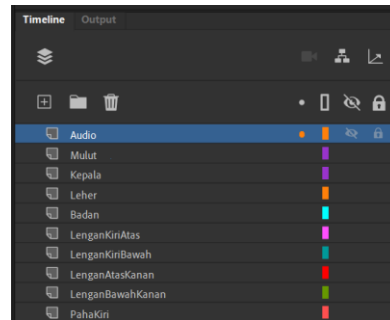
9. Kembali ke scene 'Karakter'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



Gambar 3.23 Insert Keyframe

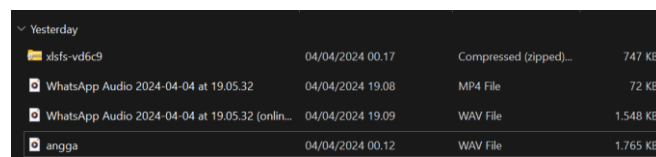


10. Buat layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.



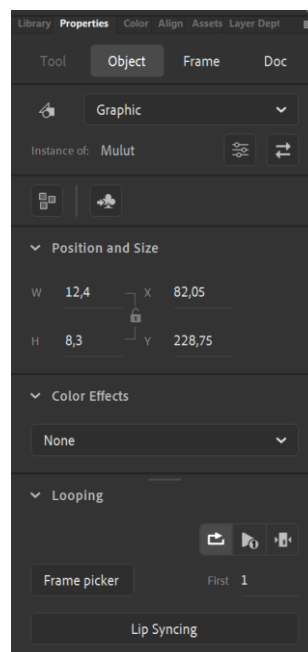
Gambar 3.24 Layer baru

11. Lakukan Import dan cari file audio Bernama ‘angga.WAV’



Gambar 3.25 Import file Audio

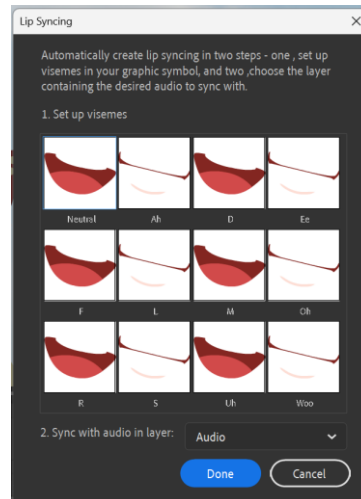
12. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.26 Create Lip Sync



13. 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 3.27 Masukkan mulut sesuai urutan

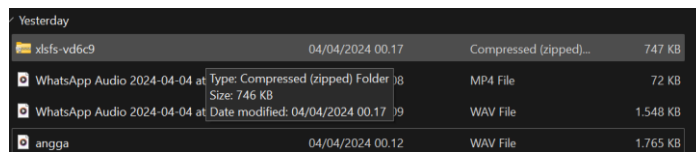
14. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama audio.



Gambar 3.28 Create layer Audio

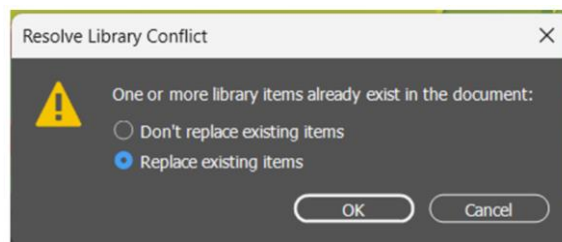


15. Lakukan Import dan cari file Bernama ‘angga.WAV’, jika sudah pilih Open.



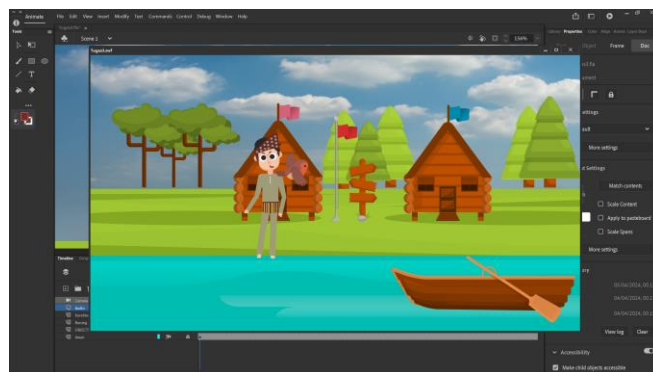
Gambar 3.29 Import Audio

16. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK.



Gambar 3.30 Replace Existing Items

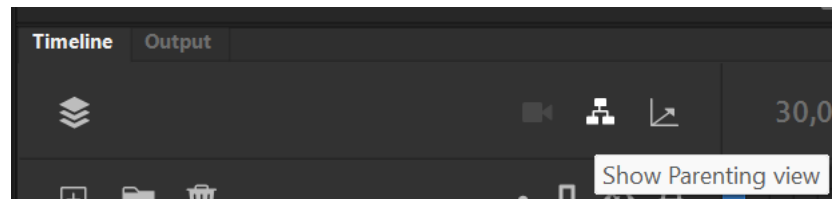
17. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi



Gambar 3.31 Hasil Animasi

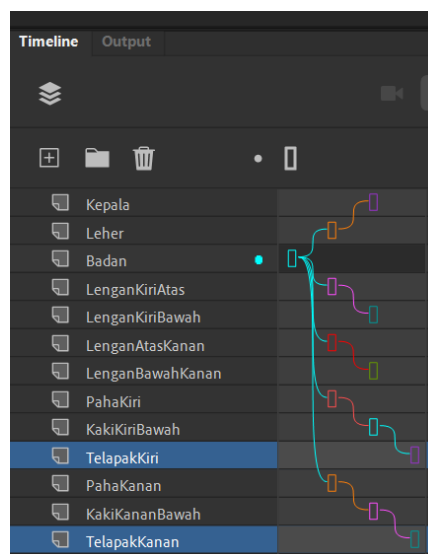


18. Klik Show Parenting View.



Gambar 2.29 Show Parenting View

19. Sambungkan antara layer satu dengan yang lain dengan men-drag kotak warna frame untuk menghubungkan layer anggota badan yang terpisah seperti pada gambar dibawah ini.

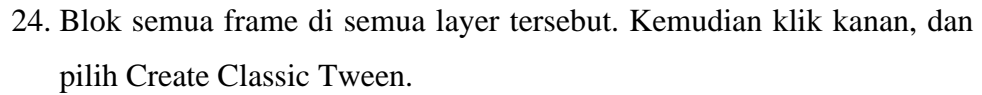


Gambar 2.30 Menghubungkan antara layer

20. Ubah pose pada frame 1, di seluruh layer frame 1, gunakan Free Transform Tool (Q).



Gambar 2.31 Mengubah pose



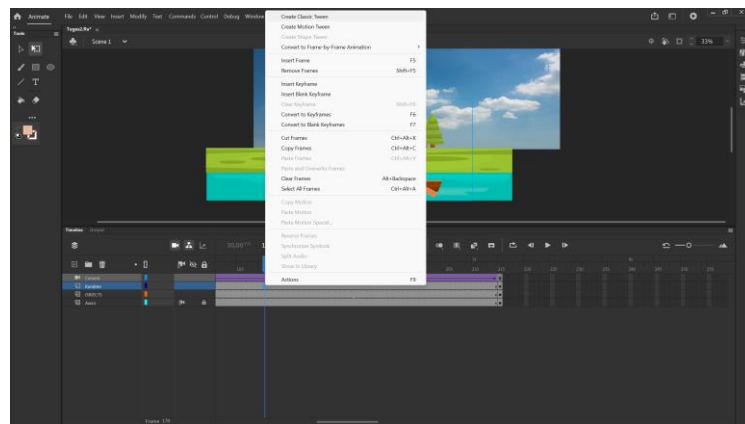
The screenshot shows the Adobe Animate CC 2015.6 interface. The 'Edit' menu is open, and the 'Edit Frames' option is selected. The 'Edit Frames' option is highlighted in blue. The 'Edit Frames' option is highlighted in blue. The 'Edit Frames' option is highlighted in blue.

Gambar 2.36 Insert Keyframe pada Scene 1 Layer ‘Karakter’

Gambar 2.37 Mengubah posisi karakter

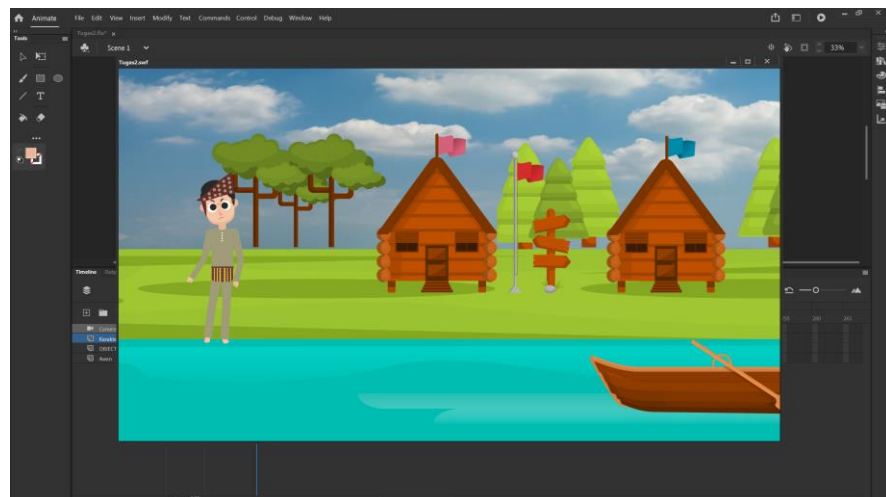


27. Klik kanan antara Frame 1 sampai 215 dilayer ‘Karakter’, kemudian pilih Create Classic Tween.



Gambar 2.38 Create Classic Tween

28. Tekan Ctrl +Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 2.39 Hasil Animasi