

TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME DAN LIP SYNCHRONIZATION

NIM	:	2118030
Nama	:	Putra Prasetya Utama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Peranakan Atela (Yogyakarta)
Referensi	:	kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/

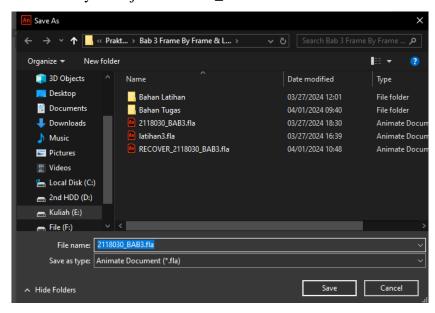
3.1 Tugas 1 : Langkah-langkah Animasi Frame by Frame

1. Buka project sebelumnya lalu lakukan save as.



Gambar 3.1 Save As Project Sebelumnya

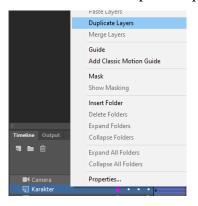
2. Lalu ubah namanya menjadi 2118030_BAB3.



Gambar 3.2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Ilustrator



3. Lalu setelah disimpan dengan nama baru setelah itu buat duplikasi dari layer Karakter dengan cara klik kanan lalu pilih Duplicate Layer.



Gambar 3.3 Menduplikasi Layer Karakter

4. Setelah itu ubah nama layer duplikasinya menjadi Bayangan dan posisikan layer Bayangan dibawah layer Karakter. Lalu ubah karakter yang ada di frame bayangan seperti gambar dibawah ini dengan menggunakan *Free Transform Tool*.



Gambar 3.4 Mengubah Karakter Pada Frame Bayangan

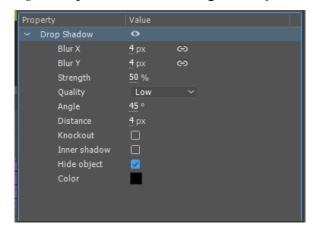
5. Klik pada frame pertama layer Bayangan, lalu pergi ke *properties* lalu ke filter lalu klik *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



Gambar 3.5 Memilih Filter Drop Shadow

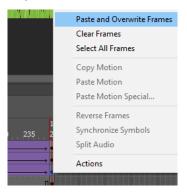


6. Lalu ubah strength menjadi 50% dan centang hide object.



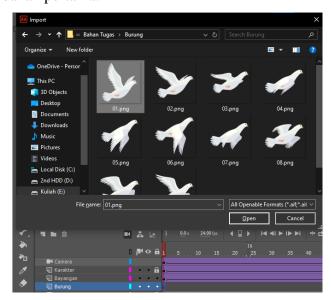
Gambar 3.6 Mengubah Property Dari Objek Bayangan

7. Klik kanan pada frame 1 layer Bayangan lalu *copy frame*. Setelah itu *paste* and overwrite frame pada frame 240.



Gambar 3.7 Copy Paste Bayangan Ke Frame 240

8. Lalu buat layer baru dibawah layer Bayangan dengan nama Burung lalu masukkan bahan pertama.





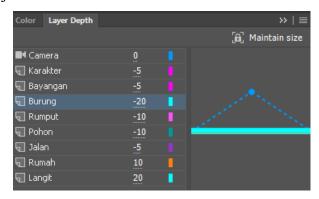
Gambar 3.8 Impor Bahan Burung Pertama

9. Klik no jika terdapat tampilan seperti dibawah ini.



Gambar 3.9 Gambar Terdeteksi Sebagai Sequence Berurutan

10. Atur posisi objek burungnya dengan menggunakan *Layer Depth* yang diubah menjadi -20.



Gambar 3.10 Mengubah Layer Depth Burung

11. Lalu konversi objek burung menjadi simbol dengan klik kanan lalu pilih *Convert to Symbol*.

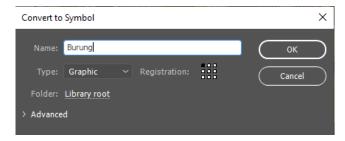




Gambar 3.11 Mengubah Objek Burung Menjadi Simbol

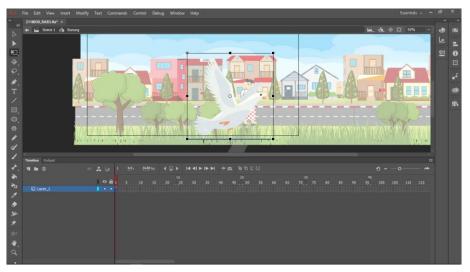


12. Isikan namanya menjadi burung dan ubah type menjadi Graphic.



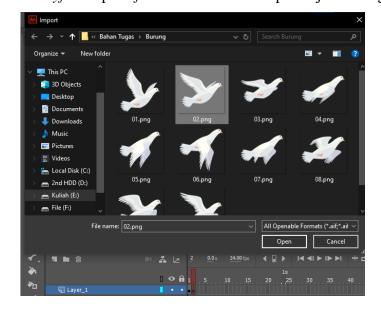
Gambar 3.12 Properties Dari Simbol Burung Yang Dibuat

13. Lalu klik dua kali pada objek burung yang nantinya akan dibuat animasi *frame by frame* nya.



Gambar 3.13 Masuk Kedalam Objek Burung

14. Insert blank keyframe pada frame 2 setelah itu impor objek burung ke 2.



Gambar 3.14 Impor Bahan Ke 2 Pada Frame 2



15. Lalu klik yes jika muncul kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.15 Gambar Terdeteksi Sebagai Sequence Berurutan

16. Lalu blok *keyframe* kedua lalu geser ke kanan dengan jarak 2 frame. Lakukan ke semua *frame* sampai sama dengan gambar dibawah ini.



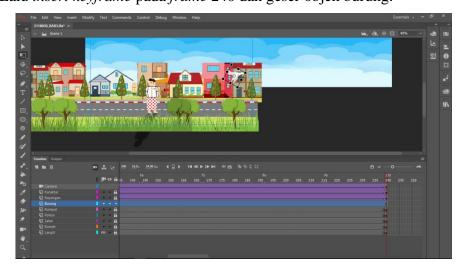
Gambar 3.16 Mengatur Keyframe Pada Tiap Keyframe Objek Burung

17. Kembali ke scenen 1 lalu atur ukuran burung seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.17 Mengatur Ukuran Dari Objek Burung

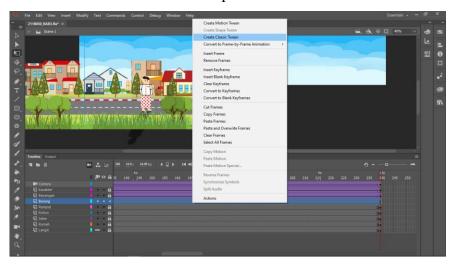
18. Lalu insert keyframe pada frame 240 dan geser objek burung.



Gambar 3.18 Menggeser Objek Burung Pada Frame 240



19. Klik kanan antara frame 1-240 lalu pilih create classic tween.



Gambar 3.19 Membuat Classic Tween Pada Layer Burung 20. Hasil saat menekan Ctrl+Enter.

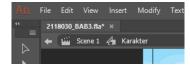


Gambar 3.20 Hasil Animasi Ketika Dijalankan Dengan Ctrl+Enter



3.2 Tugas 2: Langkah-langkah Lip Synchronization

1. Hapus kunci dari frame karakter lalu klik dua kali pada objek karakter agar masuk ke *scene* karakter.



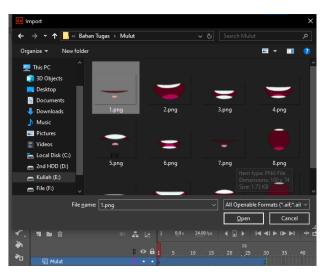
Gambar 3.21 Masuk Ke Scene Objek Karakter

2. Hapus mulut dari karakter tersebut. Setelah itu kembali lagi ke *scene* Karakter.



Gambar 3.22 Menghapus Mulut

3. Buat layer baru dan beri nama mulut lalu impor bahan mulut yang sudah disediakan.



Gambar 3.23 Impor Bahan Mulut Yang Sudah Disediakan

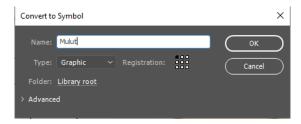
4. Klik no jika muncul kotak dialog seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.24 Gambar Terdeteksi Sebagai Sequence Berurutan

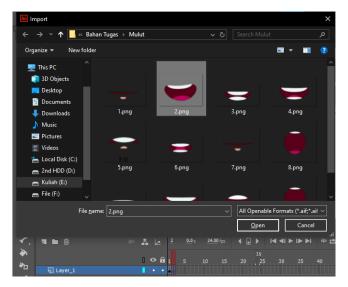


5. Lalu ubah gambar yang sudah di impor menjadi simbol dengan F8. Lalu atur nama dan *type* menjadi seperti dibawah ini.



Gambar 3.25 Mengubah Property Simbol Dari Mulut

6. Klik dua kali pada objek mulut. Lalu *insert blank keyframe* pada *frame* 2. Lalu impor bahan mulut ke 2.



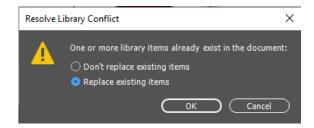
Gambar 3.26 Impor Bahan Mulut Ke 2

7. Klik yes jika muncul kotak dialog seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.27 Gambar Terdeteksi Sebagai Sequence Berurutan

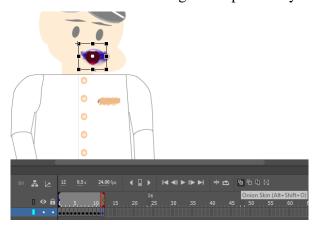
8. Pilih Replace Existing Item lalu klik OK.



Gambar 3.28 Konflik Pada Library



9. Lalu atur mulut agar pas pada karakternya dan juga dapat mengaktifkan *Onion Skin* atau Alt+Shift+O untuk mengatur tiap mulutnya.



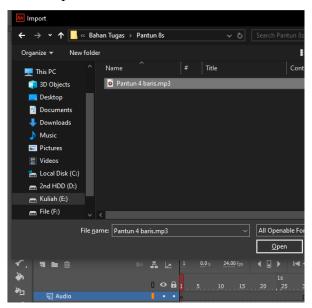
Gambar 3.29 Mengatur Ukuran Tiap Mulut

10. Lalu kembali ke *scene* karakter setelah itu sesuaikan, setelah menyesuaikan mulut agar pas dengan wajah lalu *insert keyframe* pada *frame* 30.



Gambar 3.30 Menambahkan Keyframe Pada Frame 30 Layer Mulut

11. Buat layer baru diatas layer Mulut dan beri nama Audio. Setelah itu impor audio yang sudah disiapkan.



Gambar 3.31 Impor Audio Yang Berisi Pantun

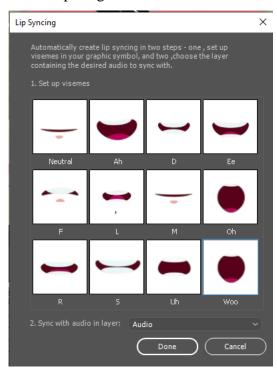


12. Klik pada gambar mulut pada frame 1, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*.



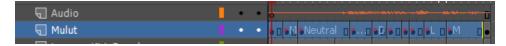
Gambar 3.32 Mengatur Lip Sync Properti Pada Objek Mulut

13. Lalu atur bagian mulut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.33 Mengatur Lip Sync

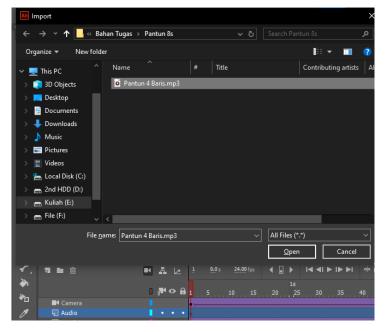
14. Setelah itu pada layer mulut akan otomatis seperti dibawah ini.



Gambar 3.34 Setelah Dilakukan Lip Sync



15. Kembali ke *scene* 1 lalu buat layer baru dan beri nama Audio lalu impor lagi audio sebelumnya.



Gambar 3.35 Impor Audio Pada Scene 1

16. Hasil saat dijalankan akan keluar suara audio yang sudah disiapkan sebelumnya.



Gambar 3.36 Hasil Menjalankan Animasi