



TUGAS PERTEMUAN: 3

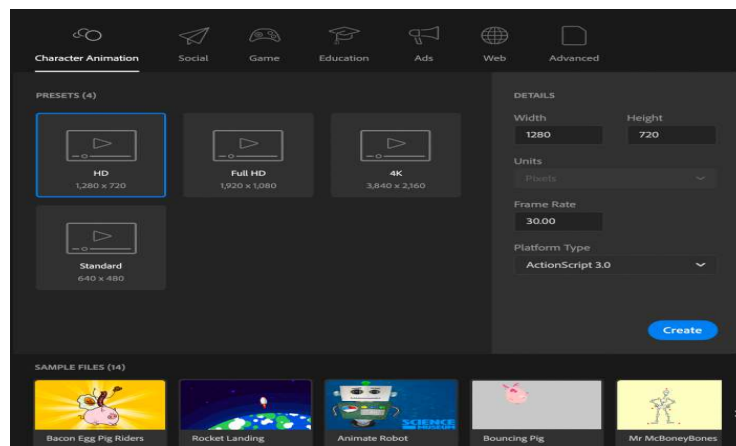
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118100
Nama	:	Moch Arif Rochmanullah
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	RIFAL RIFQI RHOMADON (2218106)
Baju Adat	:	Baju adat bili'u dan paluwata (Gorontalo-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Pakaian Adat Gorontalo Kartun - GALERI NUSANTARA (galery-nusantara.blogspot.com)

3.1 Tugas 1 :

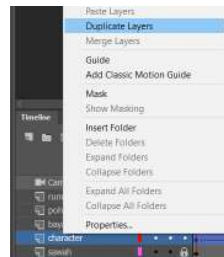
A. Frame By Frame

1. Buka Adobe Animate CC, Pilih project BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya

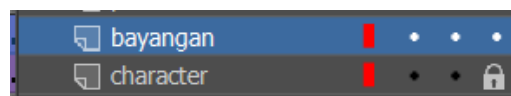




2. Membuat bagian bayangan dari character. Pada bagian layer character klik kanan kemudian pilih duplicate layer



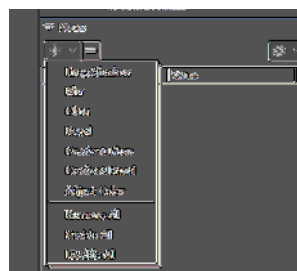
3. Ubah nama layer tersebut menjadi bayangan dan kunci layer character. Posisikan layer bayangan di atas layer character



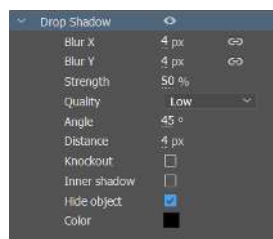
4. Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan Free Transform Tool(Q).



5. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



6. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini





7. Hasilnya akan seperti gambar dibawah



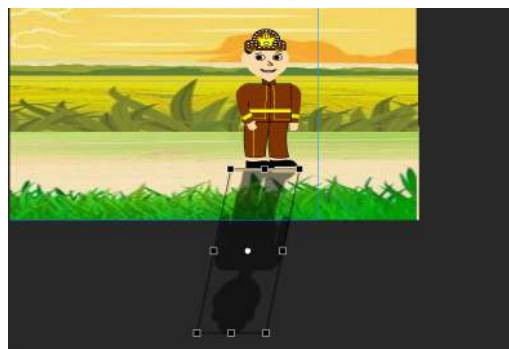
8. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame.



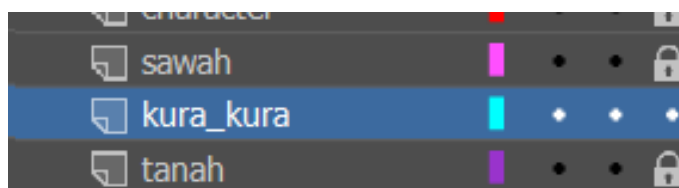
9. Klik Frame 215 layer 'Bayangan', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



10. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.

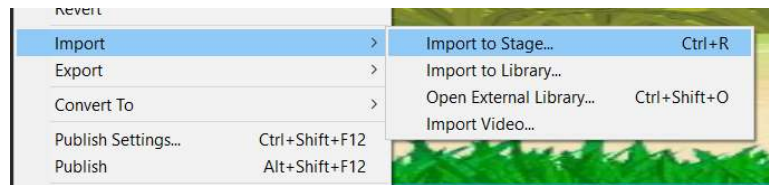


11. untuk membuat Frame by frame, Buat Layer Baru diatas layer Jalan bernama kura_kura.

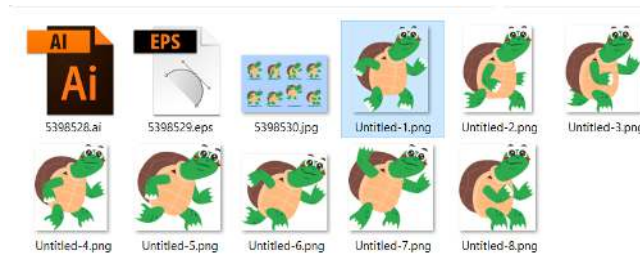




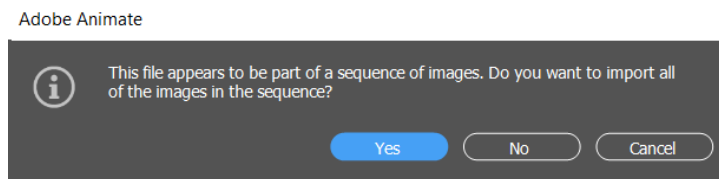
12. Pada Frame 1 layer kura_kura, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



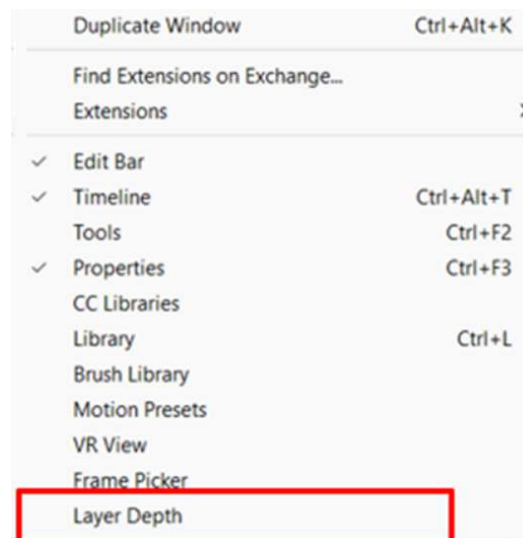
13. Pilih file gambar bernama 'Untitled-1.png', lalu klik open.



14. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.

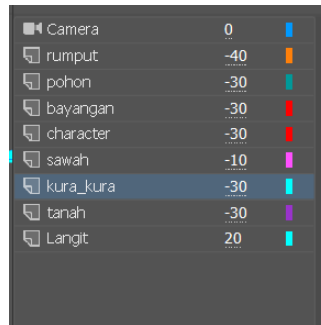


15. Pada Tools Bar pilih Window

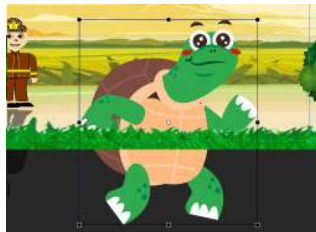




16. Atur nilai posisi objek 'kura_kura' menjadi -30.



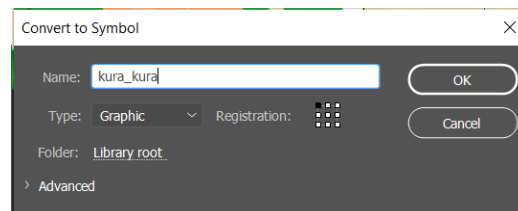
17. Sementara biarkan ukurannya besar.



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



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



20. Double klik gambar kura_kura tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame kura_kura.

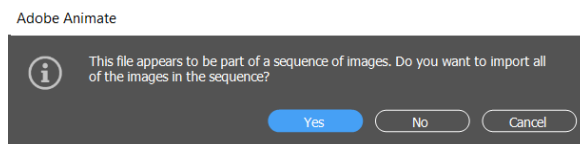




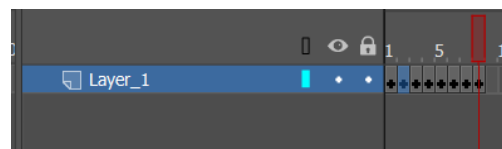
21. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open.



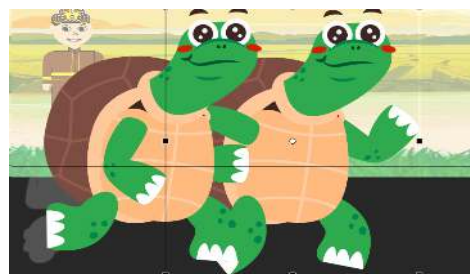
22. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes.



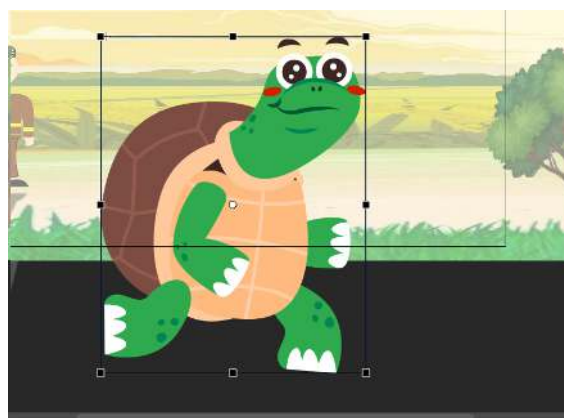
23. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



24. Kemudian cek pada frame 1, terdapat objek kura_kura yang tertimpa.

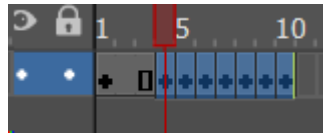


25. Hapus salah 1 object burung pada frame 1.

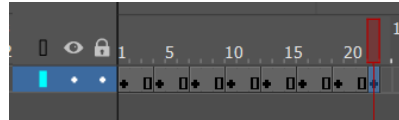




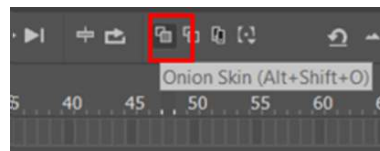
26. Blok keyframe ke-2 sampai 8, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



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



28. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



29. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object kura_kura.



30. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



31. Geser object kura_kura seperti dibawah ini pada frame 215.

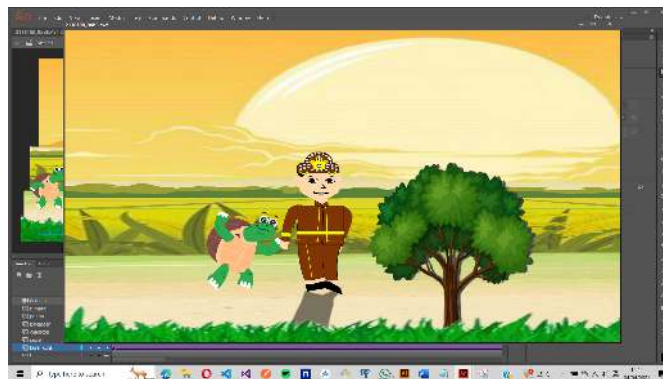




32. Kemudian diantara frame 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween.



33. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



B. Lip Sycronation

1. Pada Layer Character, Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character.

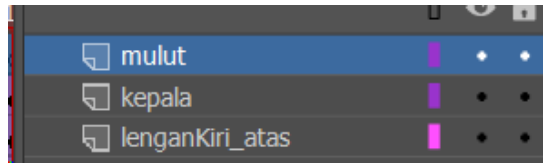


2. Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Scene seperti di bawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.

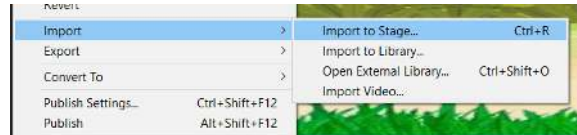




3. Kembali ke Scene Character. Buat layer baru bernama Mulut



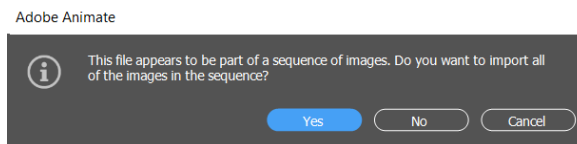
4. Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage.



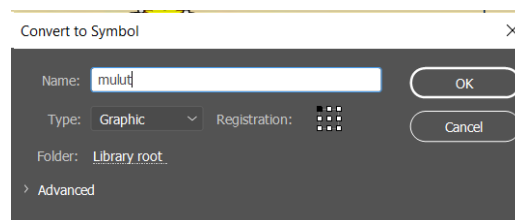
5. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih Open.



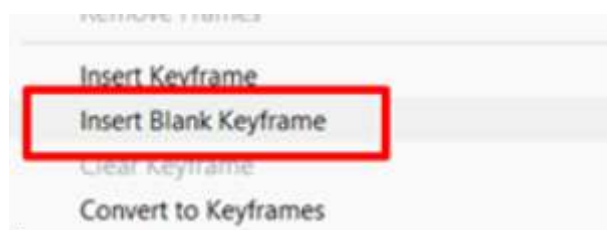
6. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



7. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol. Dan beri nama mulut.

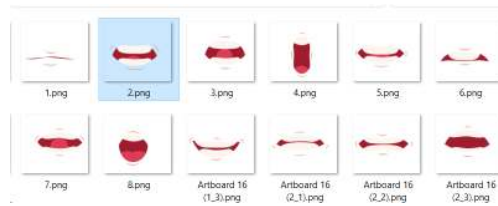


8. Klik frame 2 layer 'Layer_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe.

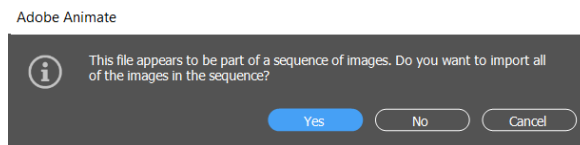




9. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open.



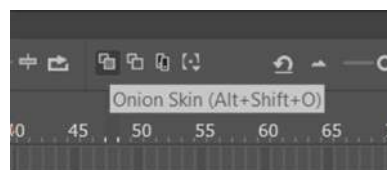
10. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



11. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



12. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke scene mulut, Aktifkan Onion Skin, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



13. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.





14. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.



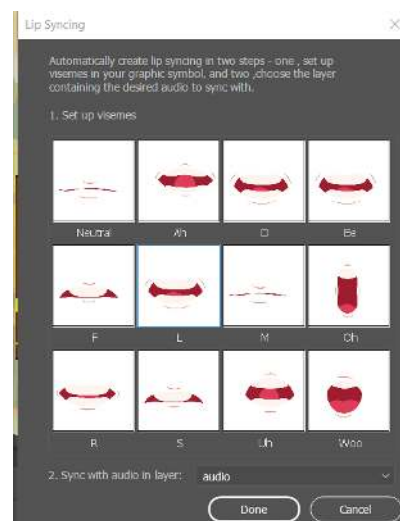
15. Lakukan Import dan cari file audio bernama 'Voice.mp3'.

cartoon-character-animation-frames	03/04/2024 11:14	File folder	
hand-drawn-animation-frames-element...	03/04/2024 10:50	File folder	
mulut	03/04/2024 10:32	File folder	
2118100_Bab3 fla	04/04/2024 21:09	Animate Document	2,269 KB
2118100_Bab3.swf	04/04/2024 16:44	SWF Movie	431 KB
cartoon-character-animation-frames.zip	03/04/2024 11:00	WinRAR ZIP archive	803 KB
hand-drawn-animation-frames-element...	03/04/2024 10:50	WinRAR ZIP archive	1,223 KB
mulut.zip	01/04/2024 19:19	WinRAR ZIP archive	122 KB
Voice.aac	04/04/2024 21:03	AAC file	108 KB
Voice.mp3	04/04/2024 21:08	MP3 file	141 KB

16. 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.

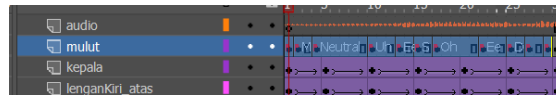


17. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada Sync with Audio pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.

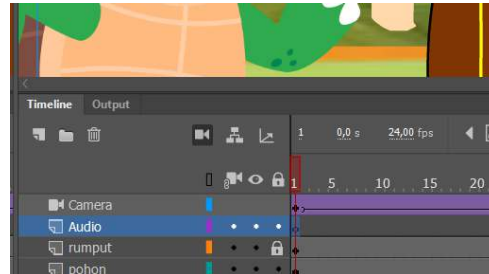




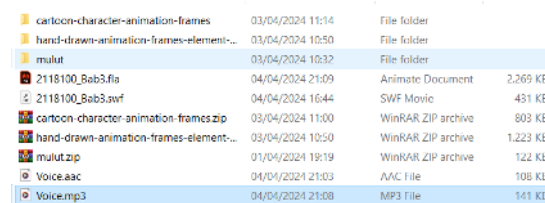
18. Setelah dilakukan Lip sycronation hasilnya akan seperti ini.



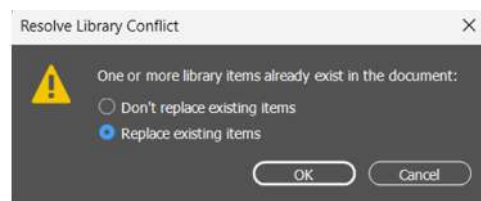
19. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio.



20. Lakukan Import dan cari file bernama 'voice.mp3', jika sudah pilih Open.



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



22. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi

