



TUGAS PERTEMUAN: 3

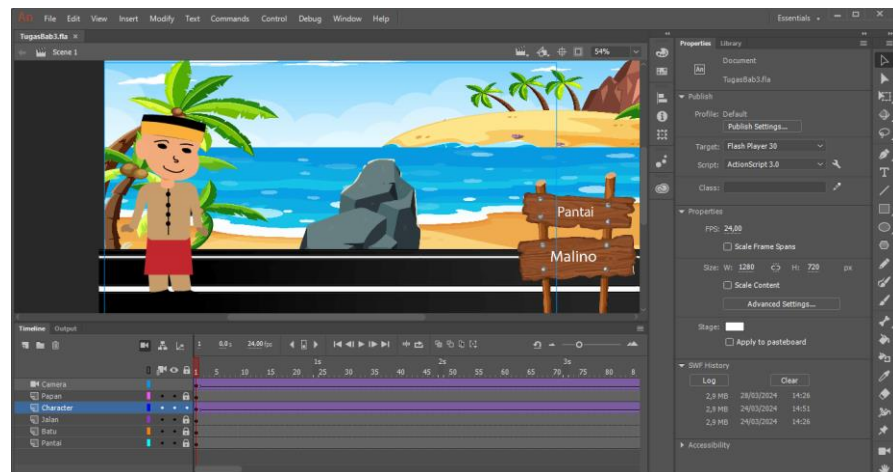
FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118072
Nama	:	Varell Ewaldo Putra
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Bella Dada (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-sulawesi-selatan

1.1 Tugas 3 : Membuat langkah-langkah Menerapkan Frame by frame Dan lip Sycronation

A. Frame By Frame

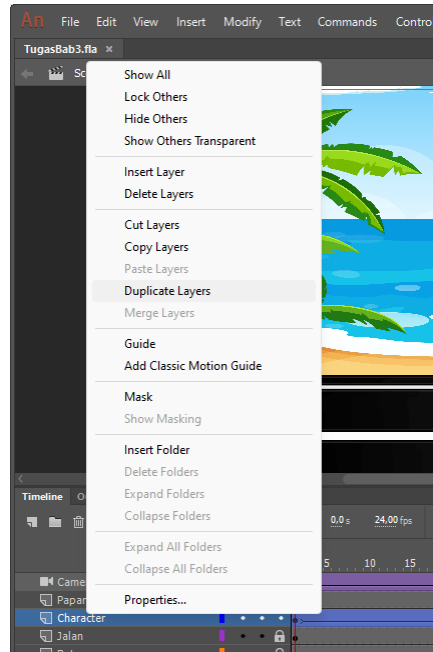
1. Pertama Buka *Adobe Animate* 2019, Pilih Project Yang Udah Di Buat Sebelumnya Dan Akan Muncul Tampilan Project BAB 2.



Gambar 1.1 Membuka Project Sebelumnya

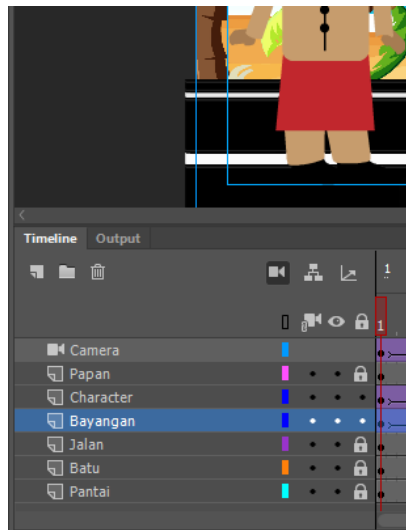


2. Sebelum masuk ke praktik pembuatan frame by frame, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



Gambar 1.2 Duplicate Layer

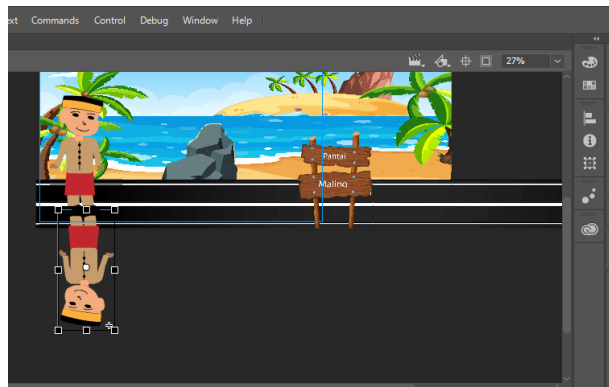
3. Posisikan layer Duplicate dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Character".



Gambar 1.3 Menyalin layers

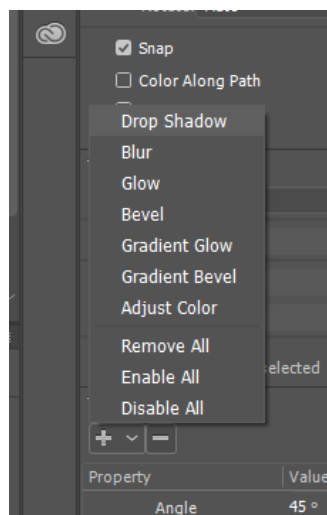


4. Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan Free Transform Tool.



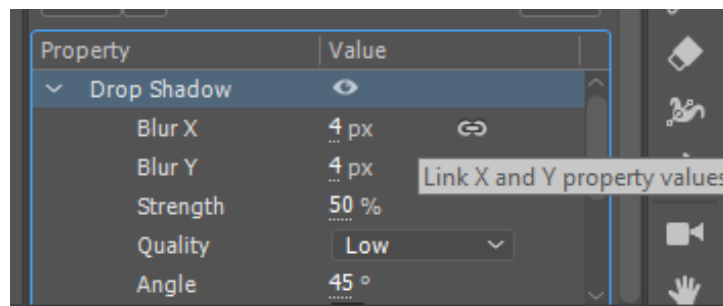
Gambar 1.4 Membuat Bayangan Karakter

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



Gambar 1.5 Drop Shadow

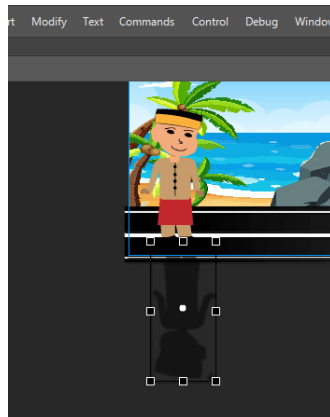
6. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1.6 Menu Drop Shadow

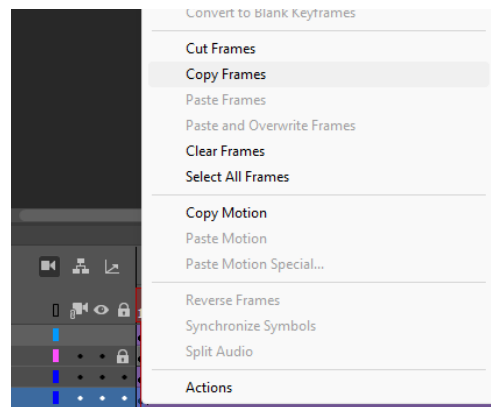


7. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



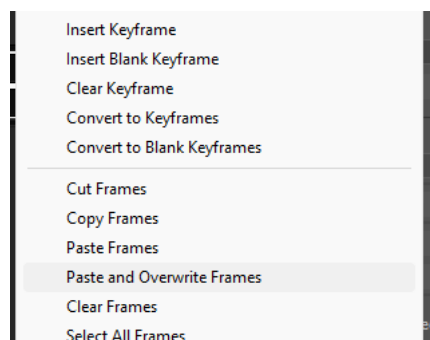
Gambar 1.7 Hasil Bayangan Karakter

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



Gambar 1.8 Copy Frame

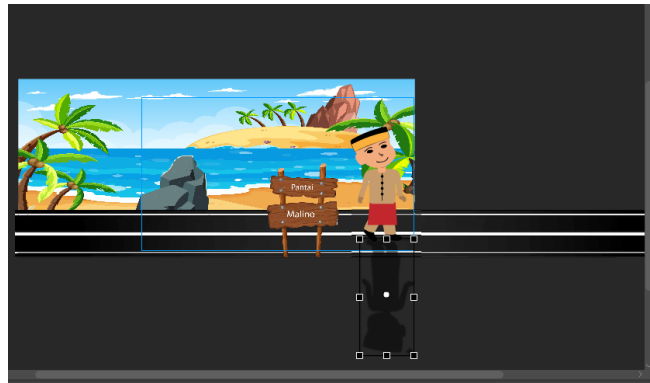
9. Klik Frame 215 layer 'Bayangan_Karakter', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



Gambar 1.9 Paste Dan Overwrite Frame

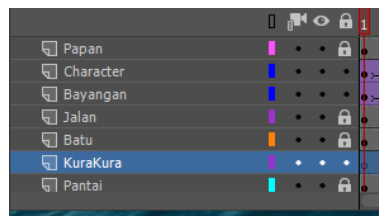


10. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



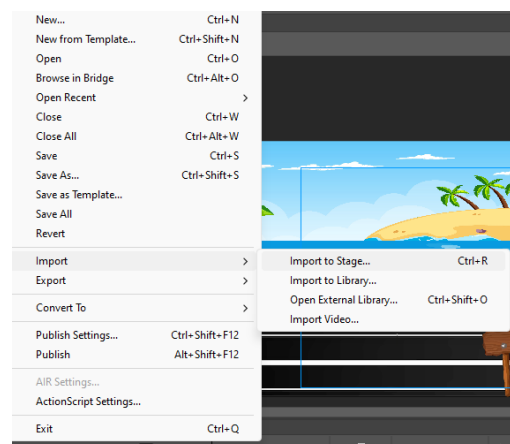
Gambar 1.10 Menggeser Bayangan

11. Di Sini kita Akan Membuat Frame by frame Dengan Layer Baru Yang bernama Kurakura



Gambar 1.11 Membaut Layer Kurakura

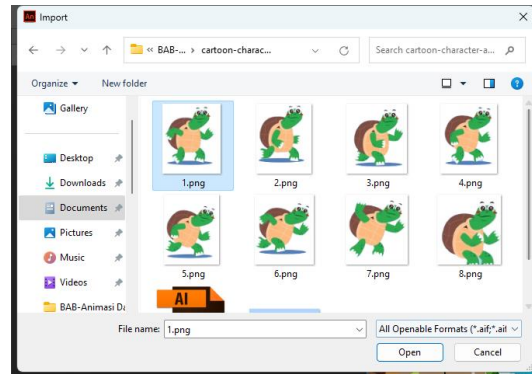
12. Pada Frame 1 layer Burung, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 1.12 Mengkunci Layer Dan Menambah

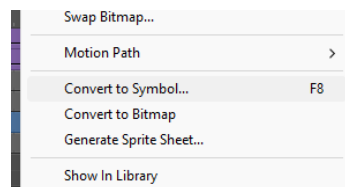


13. Pilih file gambar bernama '1.png', lalu klik open.



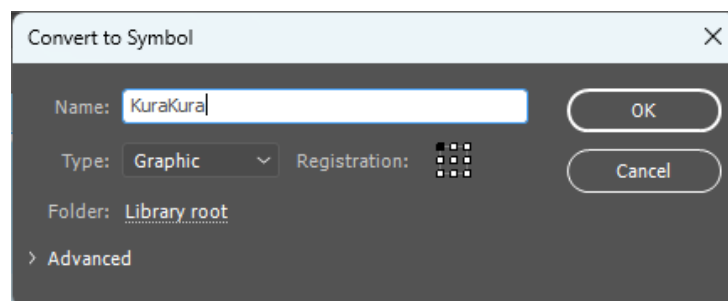
Gambar 1.13 Mengimport Gambar Kurakura

14. Gambarnya akan Membesar Dan Kita Kemudian klik kanan pilih Convert to Symbol.



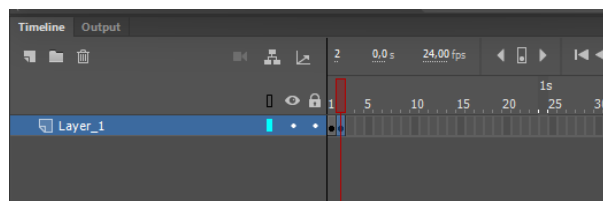
Gambar 1.14 Convert To Symbol

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



Gambar 1.15 Mengisi Nama Symbol

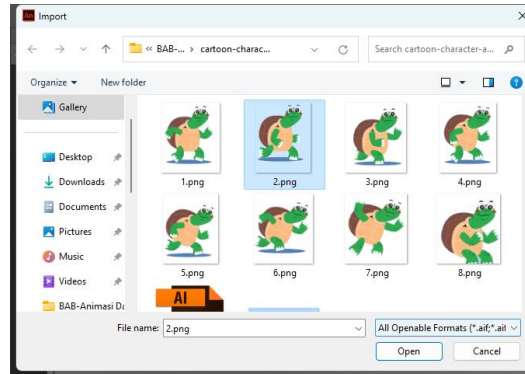
16. Double klik gambar Kurakura tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Kurakura.



Gambar 1.16 Frame By Frame Kurakura

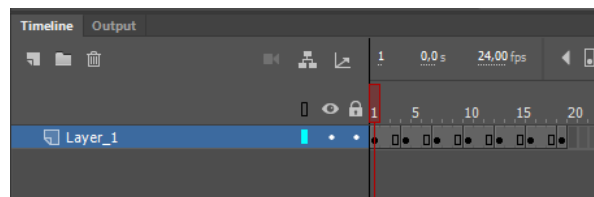


17. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '2.png', lalu pilih Open.



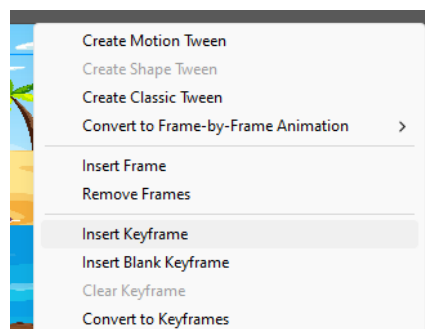
Gambar 1.17 Import Gambar Kedua

18. Lakukan Sebuah Blok Di keyframe Dengan Jarak 2 Frame dan Selanjutnya.



Gambar 1.18 Blok Frame By Frame

19. Lalu Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



Gambar 1.19 Insert Keyframe

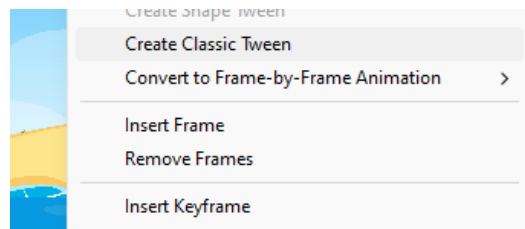


20. Geser object Kurakura seperti dibawah ini pada frame 215.



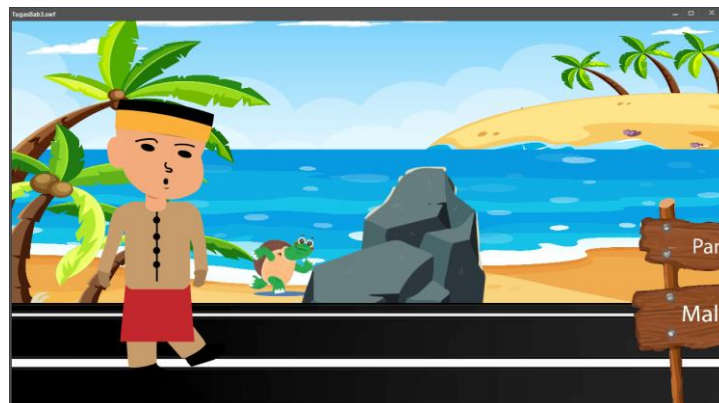
Gambar 1.20 Menggeser Objek Kurakura

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



Gambar 1.21 Classic Tween

22. Kita Akan Melihat Hasil Akhir Animasinya.

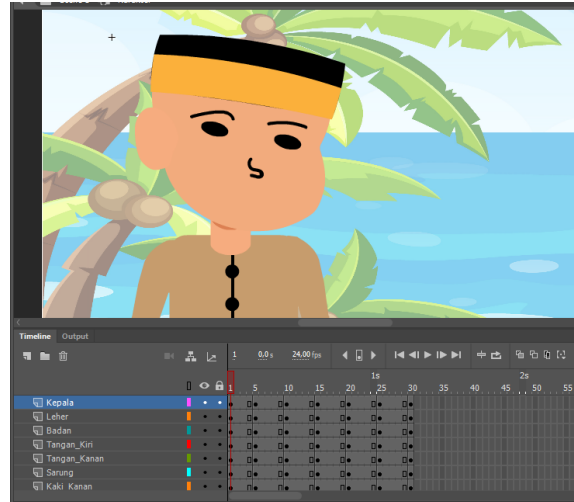


Gambar 1.22 Hasil Akhir



B. Lip Sycronation

1. Pada Layer Karakter, Double Klik pada Karakter unutm masuk ke Scene Karakter.



Gambar 1.1 Scane Karakter

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



Gambar 1.2 Convert Symbol Karakter

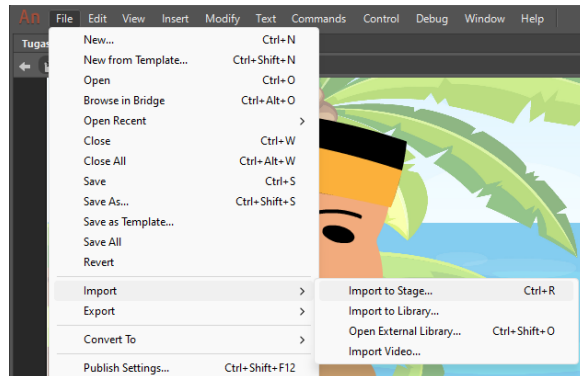
3. Kita akan Buat layer baru bernama Mulut.



Gambar 1.3 Layer Baru Mulut

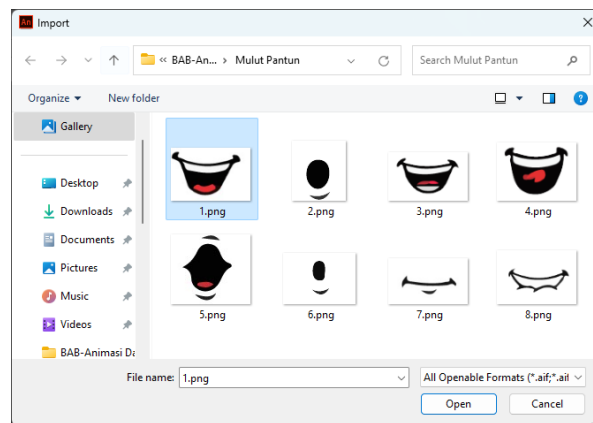


4. Pada frame 1 layer mulut, pilih File > Import > Import to Stage.



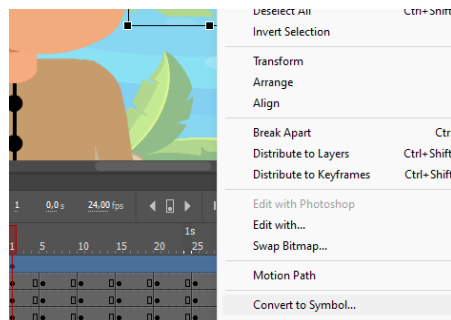
Gambar 1.4 Import Objek Mulut

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



Gambar 1.5 Membuat Ombek Mulut

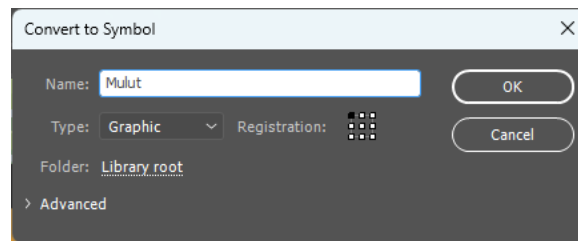
6. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 1.6 Convert To Symbol

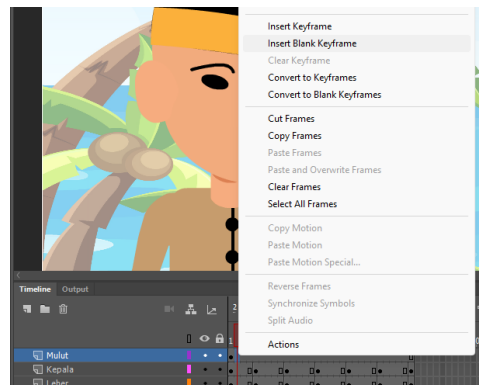


- Ubah nama 'Mulut' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



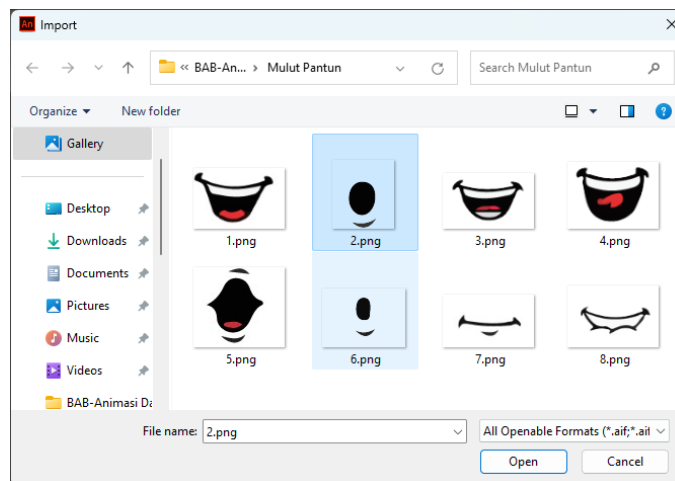
Gambar 1.7 Mengubah Nama Mulut

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



Gambar 1.8 Insert Blank Keyframe

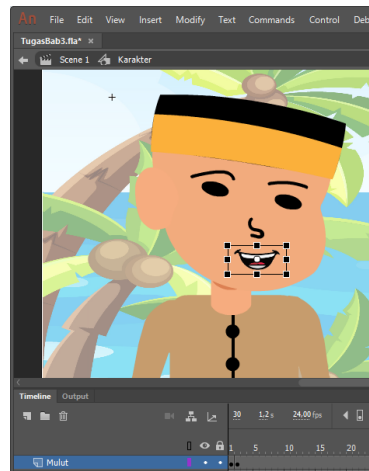
- Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama '2.png', jika sudah pilih Open.



Gambar 1.9 Mengimport Gambar Kedua

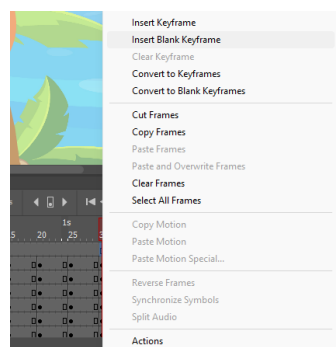


10. Kembali ke Scene Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



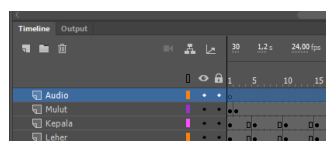
Gambar 1.10 Memperkecil Dan Posisi Mulut

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



Gambar 1.11 Menggeser Titik Putra Leher Dan Badan

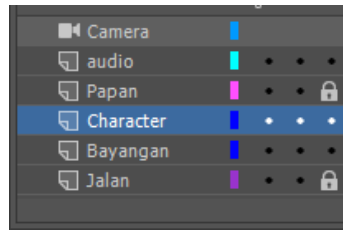
12. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio.



Gambar 1.12 Membuat Layer Audio

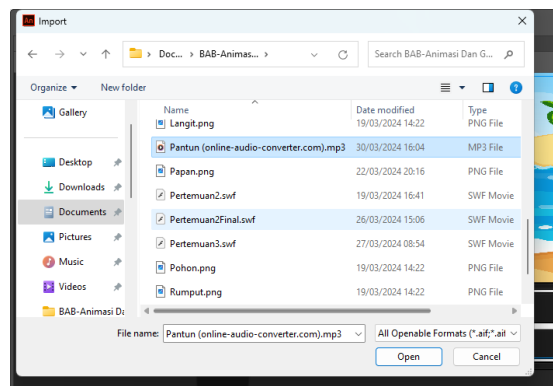


16. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio.



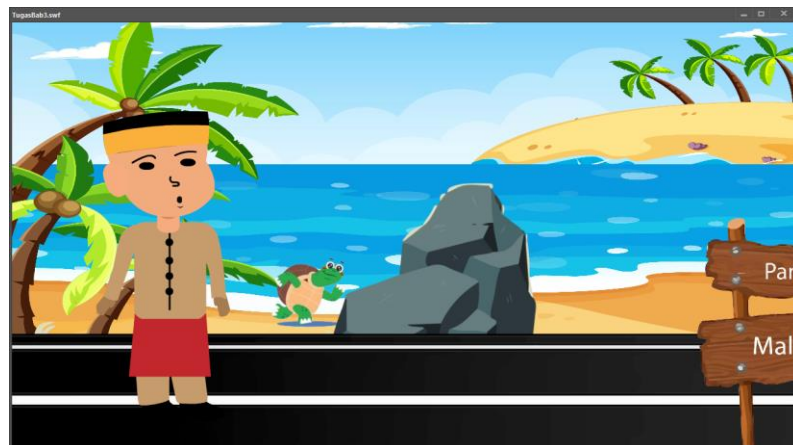
Gambar 1.16 Membuat Layer Baru

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



Gambar 1.17 Import Audio Pantun

18. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items Dan Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 1.18 Hasil Akhir Lip Syncing

C. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Varellewaldo/2118072_PRAK_ANIGAME