



TUGAS PERTEMUAN: 3

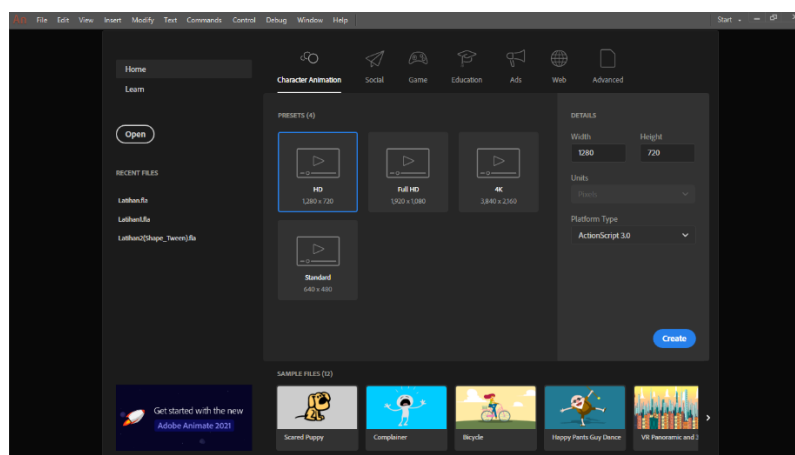
FRAME BY FRAME DAN LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118117
Nama	:	Yohanes Yudha Saputra Bangko
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta N (2218102)
Baju Adat	:	Baju adat Riung (Nusa Tenggara Timur - Indonesia Timur)
Referensi	:	Contoh : https://assets.kompasiana.com/items/album/2018/11/22/riung21-5bf6242b677ffb3ef762c046.jpg?t=o&v=770

3.1 Tugas 3 : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Synchronation

A. Frame by Frame

1. Buka *Adobe Animate*, pilih tab *Presets HD*, *Platform Type* lalu *Create*.



Gambar 3. 1 Membuat file baru

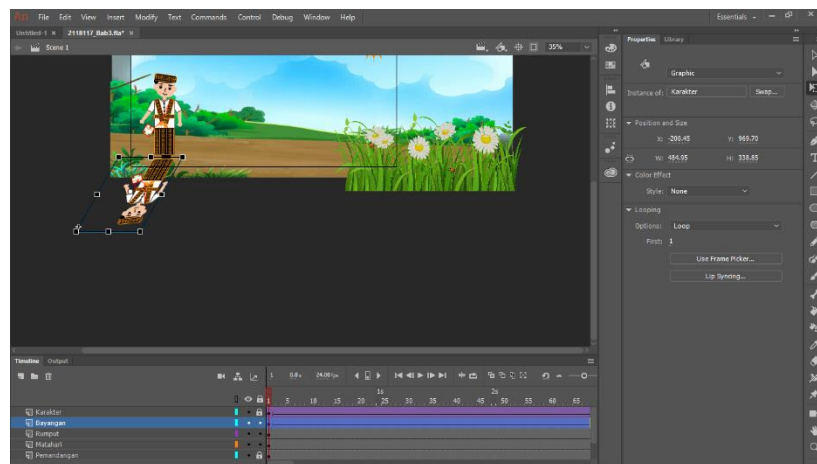


2. Buka kembali project sebelumnya lalu pada layer karakter klik kanan dan pilih Duplicate Layers.



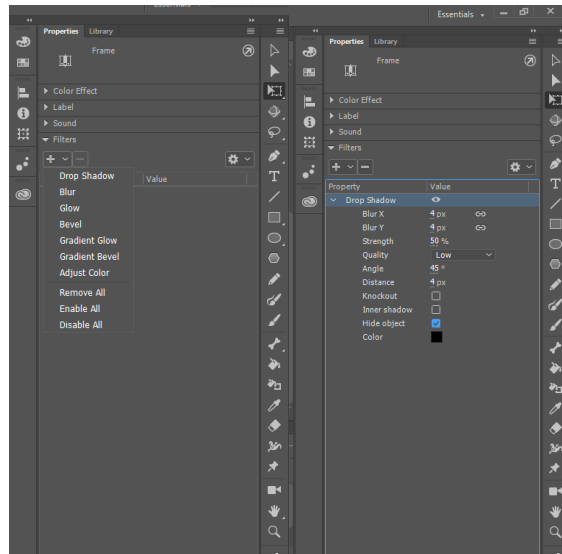
Gambar 3. 2 Duplicate Layers

3. Beri nama layer tersebut bayangan dan atur gambarnya seperti dibawah ini.



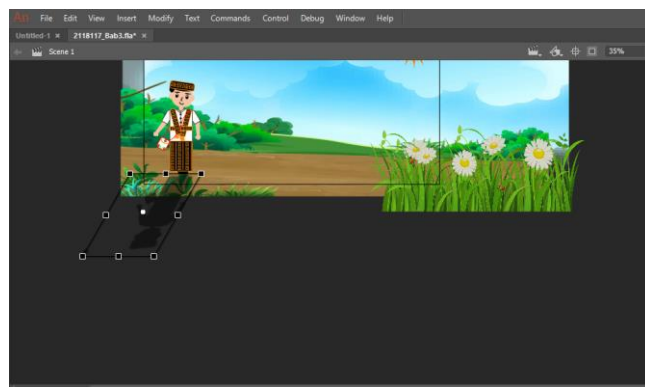
Gambar 3. 3 Mengatur layer bayangan

4. Pada property di gambar bayangan tersebut pilih filter drop shadow dan atur strength menjadi 50% serta centang hide object



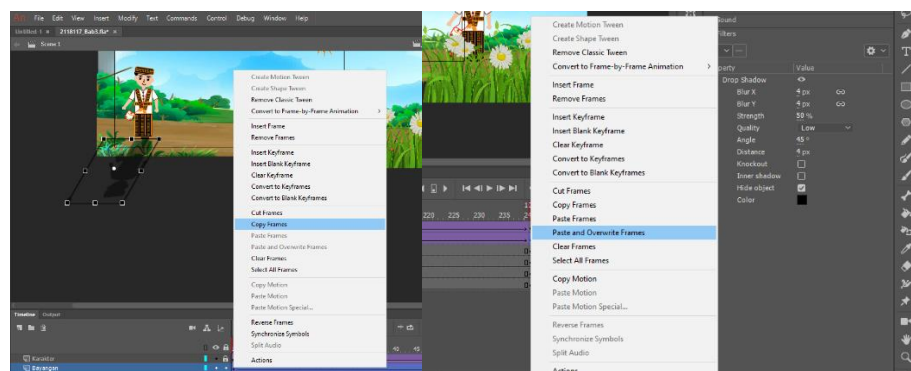
Gambar 3. 4 Mengatur property gambar bayangan

5. Hasilnya akan menjadi seperti berikut.



Gambar 3. 5 Hasil membuat bayangan

6. Pada layer Bayangan frame 1 klik kanan dan pilih copy frame lalu pada frame 240 klik kanan dan pilih paste and overwrite frames



Gambar 3. 6 Copy dan paste frame

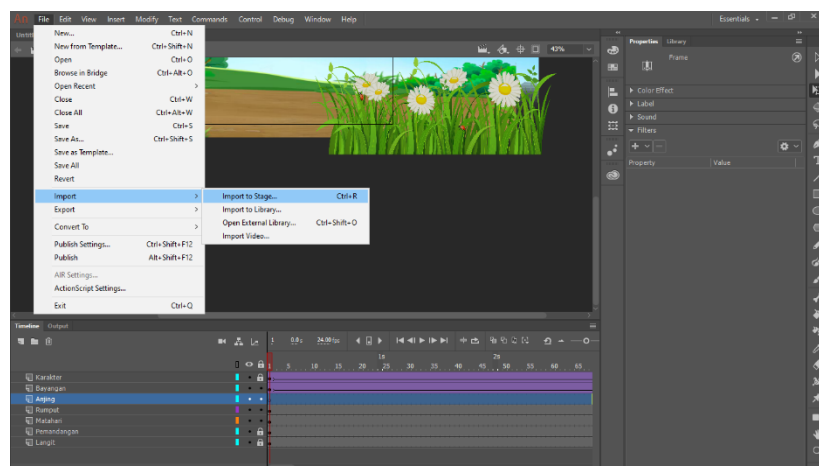


7. Lalu pada frame 240 di layer bayangan pindahkan gambar sesuai dengan posisi karakter.



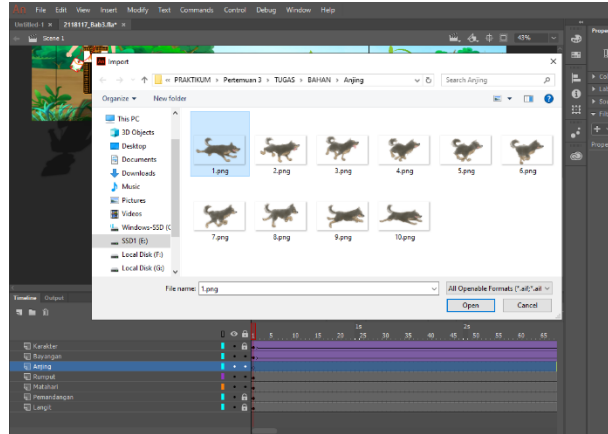
Gambar 3. 7 Memindahkan bayangan

8. Buat layer baru bernama anjing setelah itu pilih file kemudian import lalu pilih import to stage untuk memasukkan asset ke dalam animate.



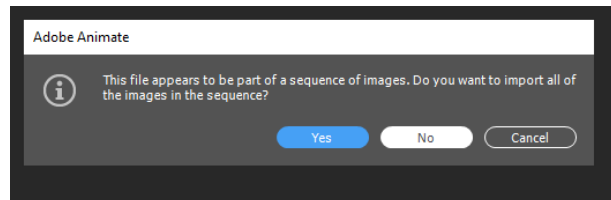
Gambar 3. 8 Memilih import to stage

9. Masukkan gambar anjing pertama yang akan digunakan untuk proses frame by frame.



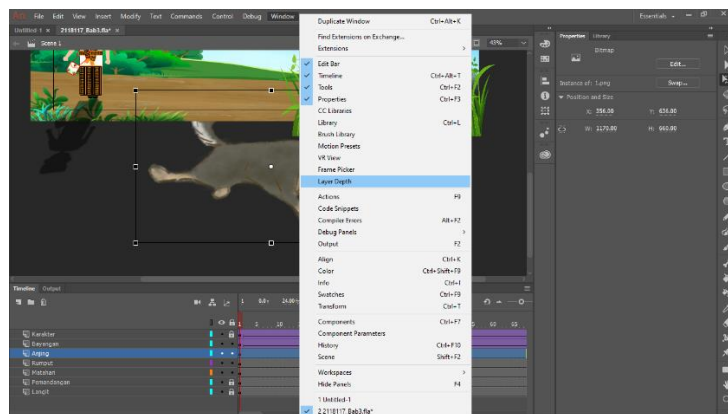
Gambar 3. 9 Memasukkan gambar anjing

10. Jika muncul peringatan seperti ini pilih no karena asset yang dimasukkan merupakan gambar sequence.



Gambar 3. 10 Memilih no

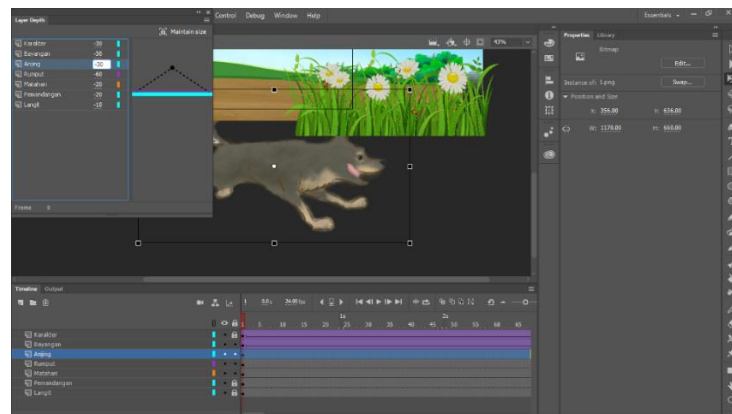
11. Setelah gambar diimport biarkan ukuran menjadi besar, kemudian pilih window lalu pilih layer depth.



Gambar 3. 11 Memilih layer depth

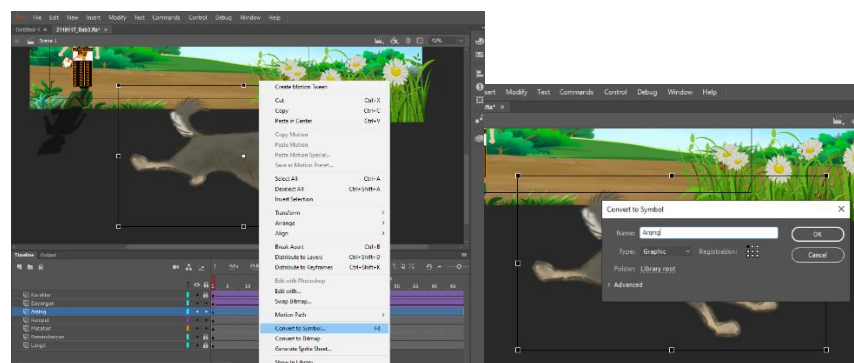


12. Lalu atur layer depth seperti di bawah ini agar selaras dengan yang lainnya.



Gambar 3. 12 Mengatur Layer Depth

13. Klik kanan pada gambar anjing lalu pilih convert to symbol. Lalu beri nama simbol menjadi Anjing.



Gambar 3. 13 Convert to Symbol

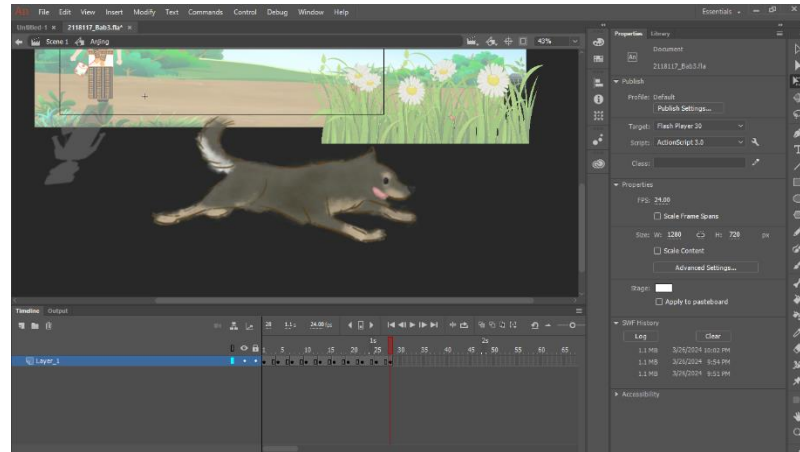
14. Lalu pada frame 2 layer_1 import gambar anjing lagi sampai semua asset anjing terimport ke dalam animate.



Gambar 3. 14 Memasukkan gambar anjing

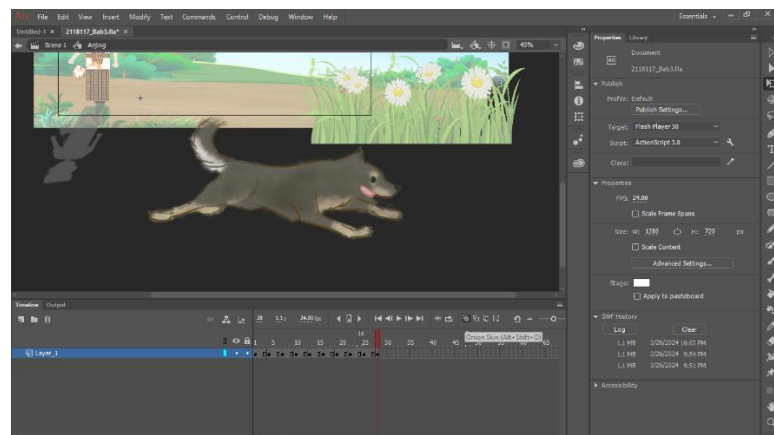


15. Blok keyframe 2 hingga 9 lalu drag ke kanan sebanyak 2 blok, lakukan juga untuk keyframe 3 hingga terakhir. Sehingga hasilnya seperti berikut ini.



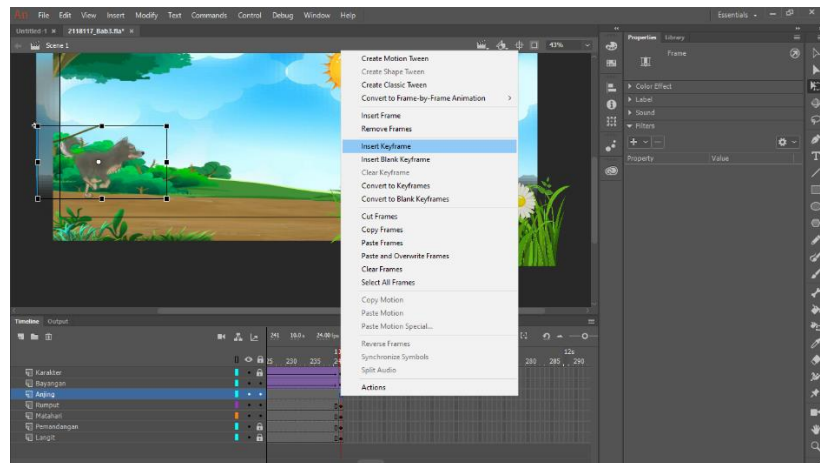
Gambar 3. 15 Drag keyframe

16. Pilih Onion Skin untuk memunculkan gambar di frame sebelumnya lalu rapikan gambar sesuai dengan kebutuhan.



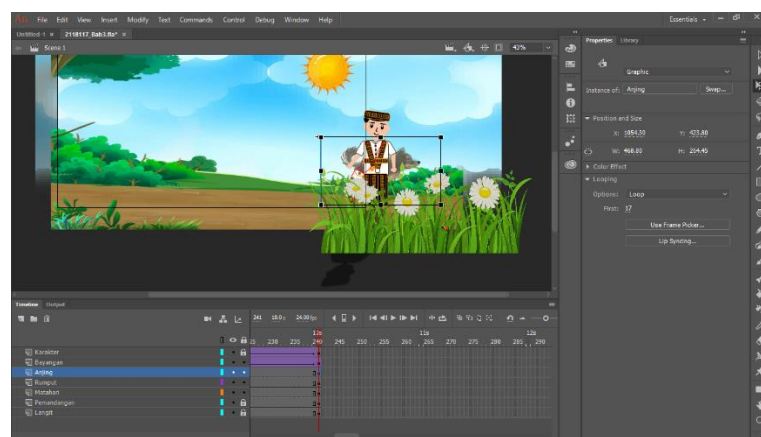
Gambar 3. 16 Onion Skin

17. Kembali ke scene 1, atur posisi gambar lalu pada layer bayangan di frame 240 klik kanan dan pilih insert keyframe



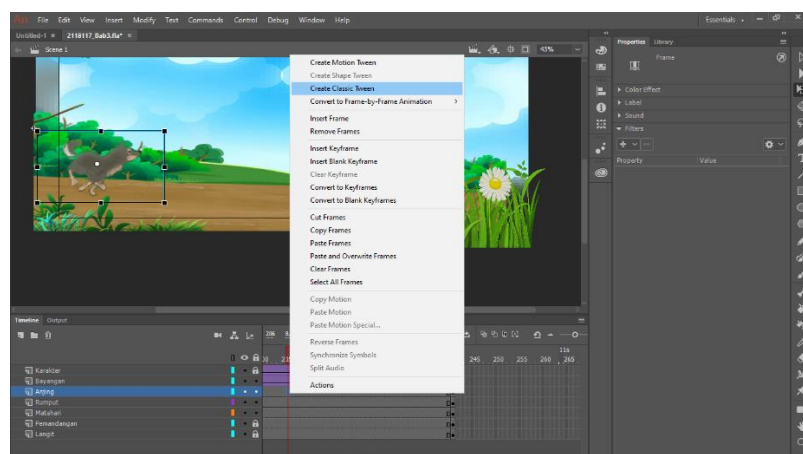
Gambar 3. 17 Insert Keyframe

18. Pindahkan objek anjing mengikuti karakter yang berada di frame 240.



Gambar 3. 18 Memindahkan objek

19. Klik kanan di tengah tengah frame 1 hingga 240 di layer anjing lalu pilih Create Classic Tween.



Gambar 3. 19 Create Classic Tween



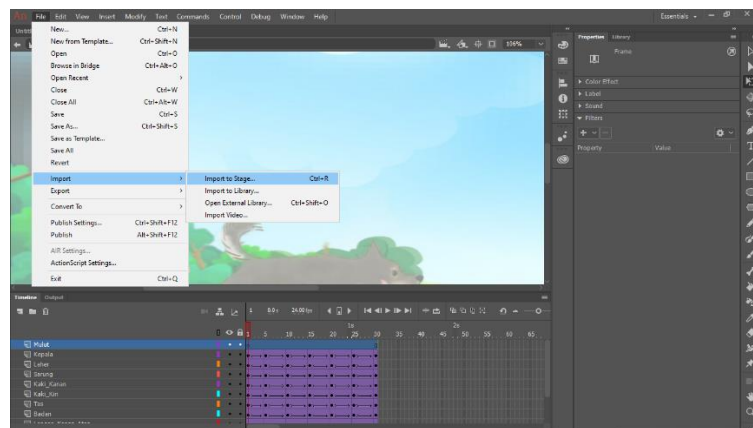
B. Lip Synchronization

1. Klik dua kali hingga masuk ke dalam group kepala, lalu hapus mulutnya.



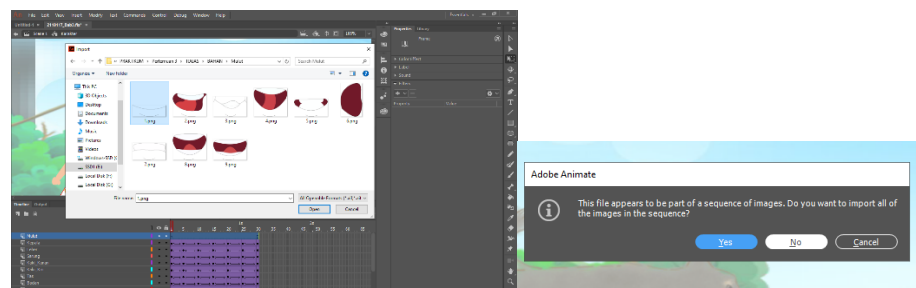
Gambar 3. 20 Menghapus kepala

2. Buat layer baru dengan nama mulut kemudian pilih file lalu import dan import to stage.



Gambar 3. 21 Import to stage

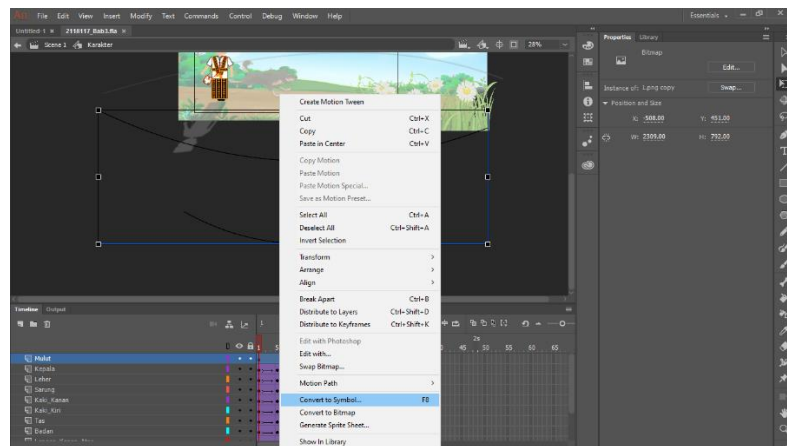
3. Masukkan gambar mulut lalu pilih no jika ada keterangan seperti di bawah ini karena merupakan gambar sequence.



Gambar 3. 22 Memasukkan gambar mulut

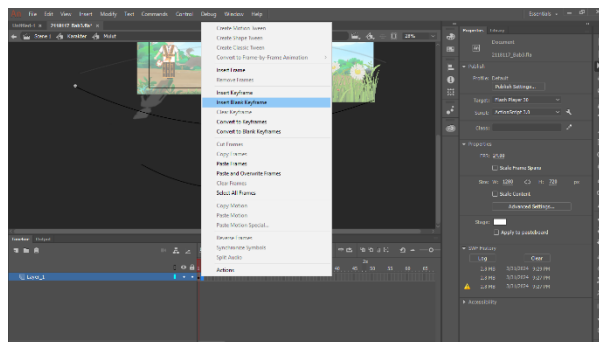


4. Klik kanan pada gambar mulut tersebut dan pilih convert to symbol dan beri nama mulut.



Gambar 3. 23 Convert to Symbol

5. Klik dua kali pada mulut hingga masuk ke simbol mulut lalu pada frame ke dua klik kanan dan pilih insert blank keyframe.



Gambar 3. 24 Insert blank keyframe

6. Masukkan gambar mulut dan jika muncul notifikasi pilih yes sehingga semua gambar ter-import



Gambar 3. 25 Memasukkan gambar



7. Aktifkan Onion Skin lalu atur posisi mulut



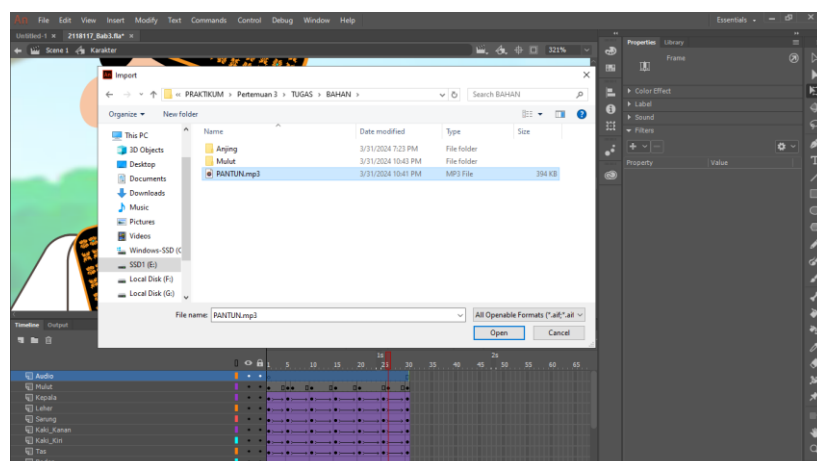
Gambar 3. 26 Onion Skin

8. Masuk ke dalam symbol karakter lalu insert keyframe di frame 230. Lakukan insert keyframe di beberapa bagian untuk merubah posisi mulut mengikuti posisi kepala yang miring ke kanan dan ke samping.



Gambar 3. 27 Insert Keyframe

9. Buat layer audio di atas layer mulut kemudian import audio.



Gambar 3. 28 Memasukkan audio

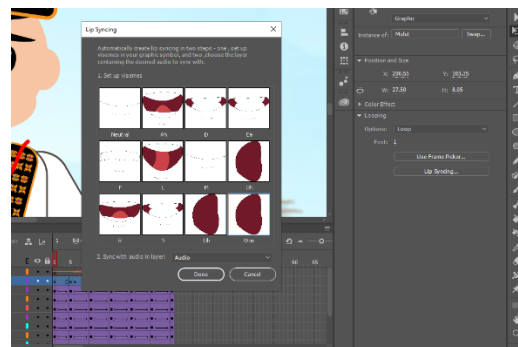


10. Pada layer mulut di bagian properties pilih lip syncing.



Gambar 3. 29 Lip syncing

11. Lalu atur gambar mulut sesuai dengan huruf yang diucapkan.



Gambar 3. 30 Mengatur lip sync

12. Setelah itu kembali ke scene 1 dan buat layer audio serta import lagi audio yang telah diimport sebelumnya.



Gambar 3. 31 Import Audio



13. Jika sudah maka klik Ctrl + Enter untuk melihat hasil running.



Gambar 3. 32 Hasil Running

C. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117-PRAK-ANIGAME>