



## TUGAS PERTEMUAN: 3

### FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118075
Nama	:	Abdillah Arif Rohman
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	MARIA AVRILIANA SURAT LELAONA
Baju Adat	:	Baju Karai (Sulawesi)
Referensi	:	<a href="https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html">https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html</a>

### 3.1 Tugas 1 : Menerapkan Frame by Frame dan Lip Sycronation

#### A. Frame by Frame

1. Buka Adobe Animate, buka project BAB 2 yang sudah dikerjakan sebelumnya.



Gambar 3.1 Membuka Project Sebelumnya

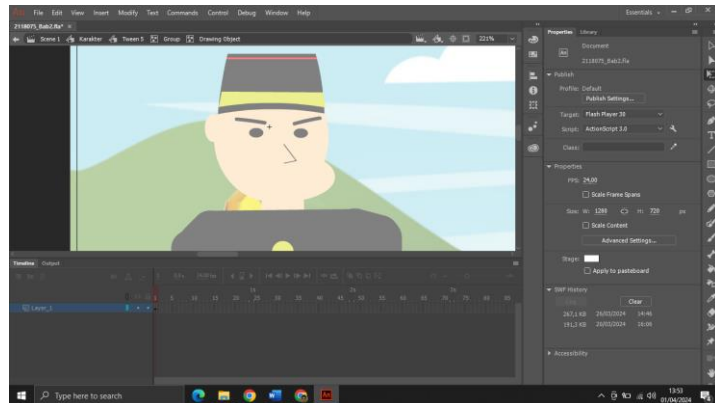
2. Masuk Pada bagian mulut karakter



Gambar 3.2 Menentukan bagian mulut



3. Menghapus bagian mulut lama pada karakter.



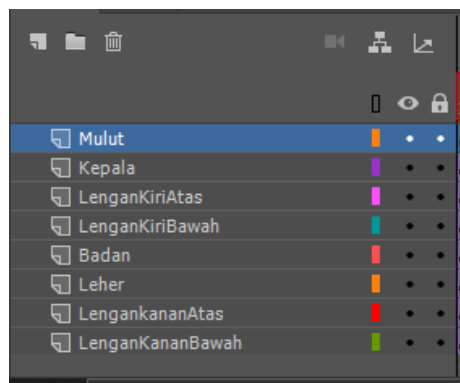
Gambar 3.3 Menghapus Bagian Mulut

4. Masuk pada *scene 1* pada project.



Gambar 3.4 Menyesuaikan Layer Bayangan

5. Membuat layer Untuk bagian Mulut.



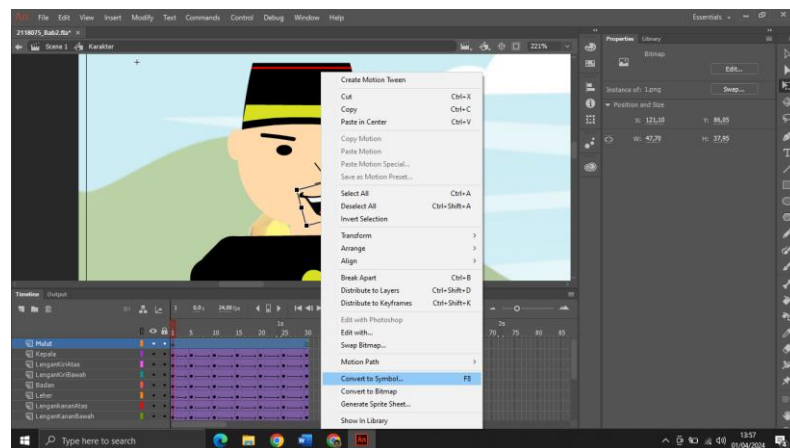
Gambar 3.5 Mengubah Bentuk Objek Bayangan

6. Import Mulut pada frame 1.



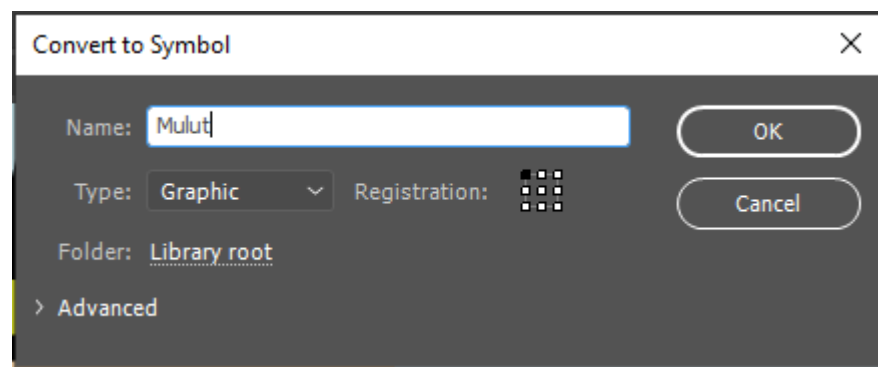
Gambar 3.6 Menambahkan mulut pada karakter

7. *Convert to Symbol* pada mulut yang sudah di *import*.



Gambar 3.7 *Convert to Symbol*

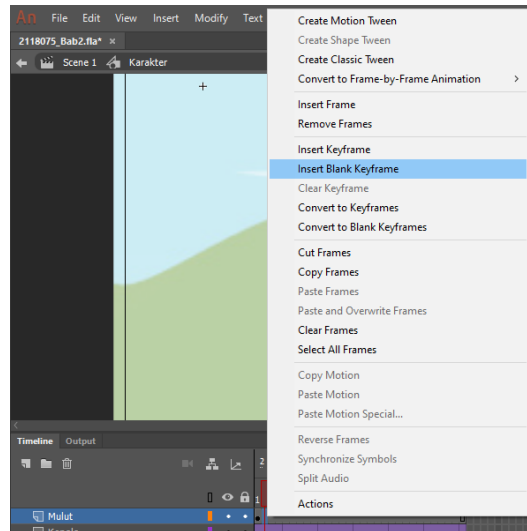
8. Namakan Symbol tadi dengan Mulut seperti dibawah.



Gambar 3.8 Penamaan Symbol

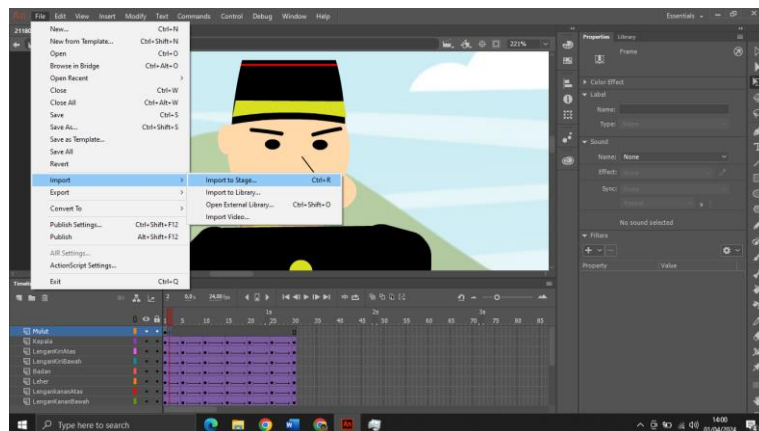


9. *Insert blank frame pada layer mulut di frame 2.*



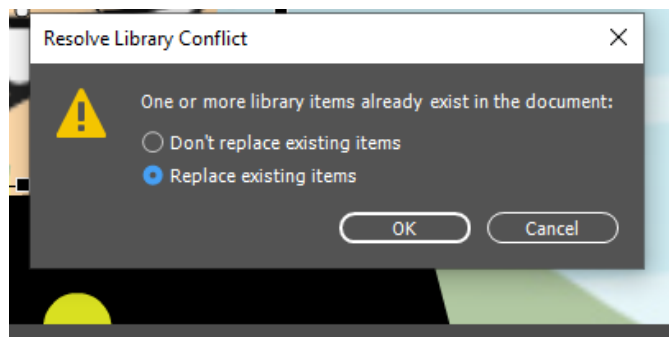
Gambar 3.9 *Insert Blank Frame*

10. Import Mulut Ke2 .



Gambar 3.10 *Import* mulut

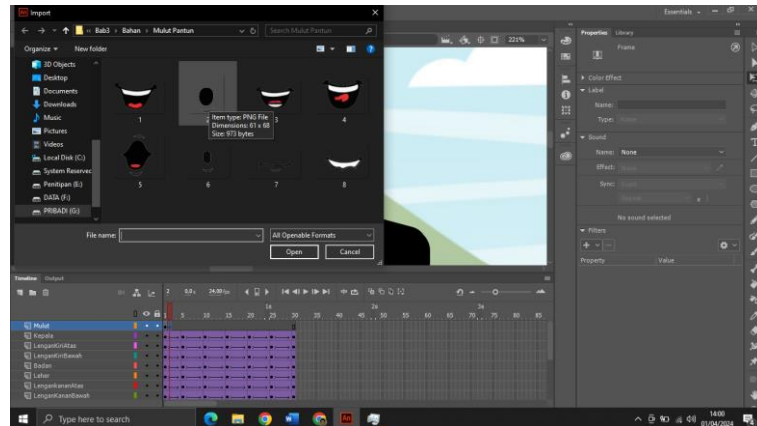
11. Pilih menu replace.



Gambar 3.11 *Import Replace*

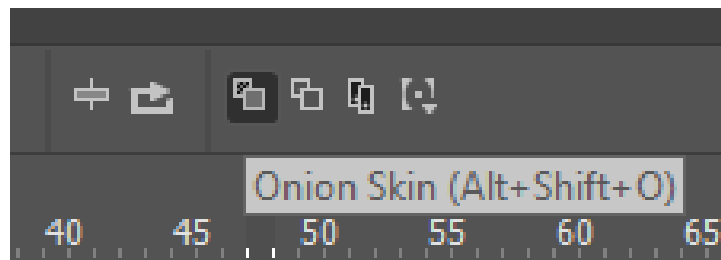


12. Import Mulut selanjutnya.



Gambar 3.12 Import Gerakan mulut

13. Masuk pada menu onion skin untuk menyelaraskan objek mulut yang sudah di *import*.

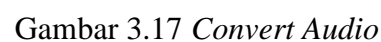
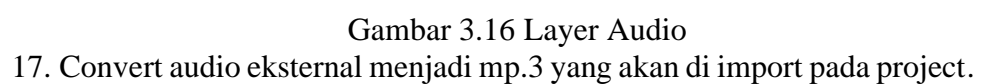
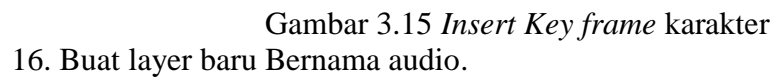
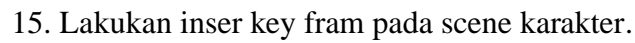


Gambar 3.13 *Onion Skin*

14. Menyelaraskan Gerakan mulut dari beberapa objek yang sudah dilakukan *Import*.

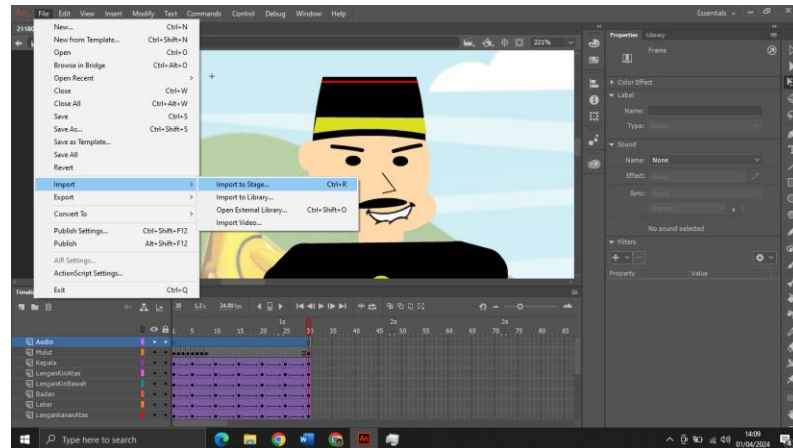


Gambar 3.14 Menyelaraskan Gerakan mulut



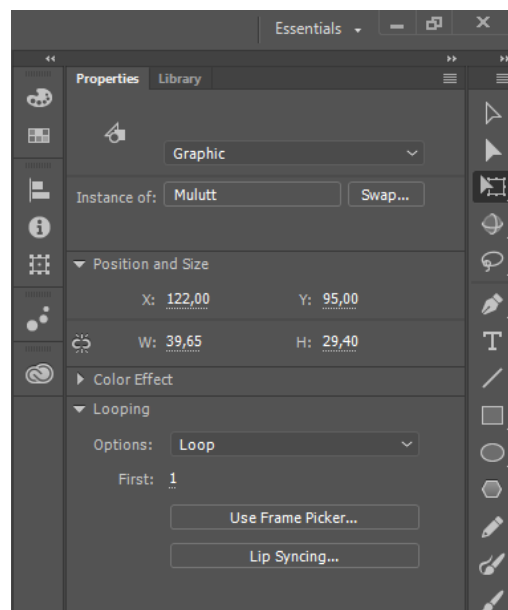


18. Import audio pada layer audio pada scene karakter.



Gambar 3.18 *Import Audio*

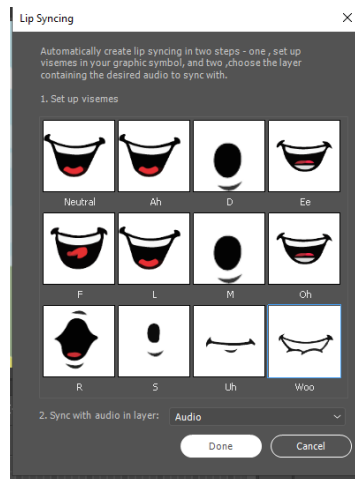
19. Kemudian Masuk ke mode *lypsinc*.



Gambar 3.19 *Masuk ke mode lypsinc*

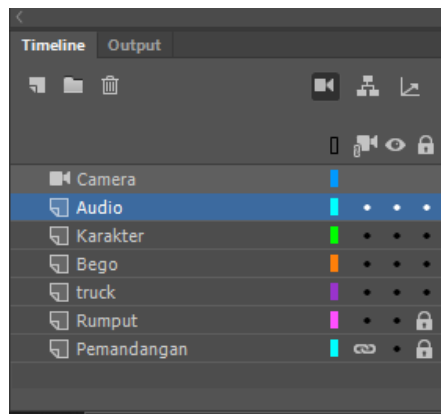


20. Atur Lypscn sedemikian rupa.



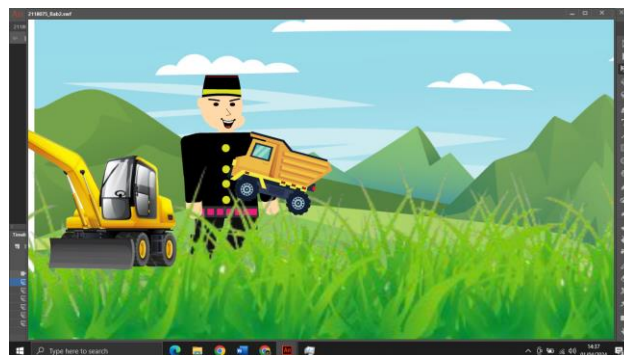
Gambar 3.20 Setting Lypsinc

21. Kembali ke Scene 1 dan buat layer audio lalu import audio yang sama seperti sebelumnya.



Gambar 3.21 Import audio scene 1

22. Hasil akhir pada scene 1



Gambar 3.22 Hasil Akhir

**B. Link Github**

[https://github.com/abdillahar/2118075\\_PrakAniGame](https://github.com/abdillahar/2118075_PrakAniGame)