



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

| | | |
|--------------------|---|---|
| NIM | : | 2118121 |
| Nama | : | Acmad Saiful Udin |
| Kelas | : | D |
| Asisten Lab | : | Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034) |
| Baju Adat | : | Baju kustin (Kalimantan Timur) |
| Referensi | : | https://kaltim.idntimes.com/life/education/seo-intern-idn-times/mengenal-pakaian-adat-baju-kustin-dari-kalimantan-timur?page=all |

3.1 Tugas 3 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan frame by frame dan lip sycronation

A. Langkah-Langkah Animasi Frame by Frame

1. Langkah pertama buka *Software* adobe *animate*.



Gambar 3.1 buka animate.

2. Buka kembali project yang telah di buat pada bab 2 sebelumnya lalu save as ganti dengan bab 3.



Gambar 3.2 buka bab 2 dan save as.



3. Duplicate layer karakter lalu beri nama layer bayangan dan letakan di bawah karakter.



Gambar 3.3 layer bayangan

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



Gambar 3.4 mengubah posisi objek

5. Klik properties pilih Filter dan Add Filter lalu pilih Drop Shadow, ubah strength nya menjadi 50% dan pastikan untuk mencentang Hide Object.



Gambar 3.5 Drop Shadow



6. Hasil tampilan bayangan.



Gambar 3.6 bayangan.

7. Membuat frame by frame. Dengan membuat layer baru dengan nama Kelinci, kemudian import object kelinci ini pada frame 1.



Gambar 3.7 menambahkan objek

8. Pada layer depth atur nilai posisi objek 'Burung' menjadi.-20.



Gambar 3.8 merubah posisi

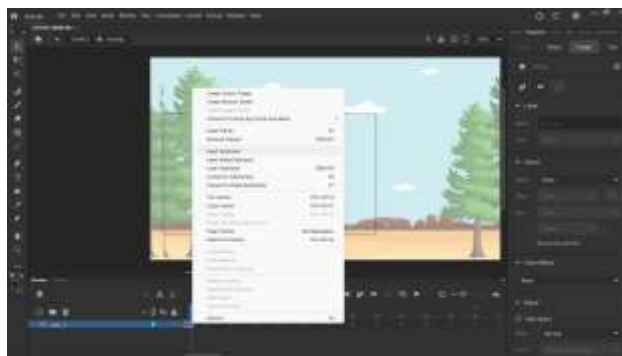


9. Rubah object burung menjadi Symbol.



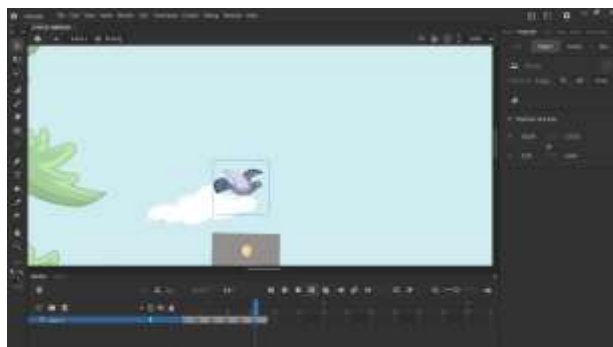
Gambar 3.9 convert to Symbol

10. Double klik Symbol burung, lalu Pada frame 2 insert keyframe.



Gambar 3.10 Double klik Symbol burung

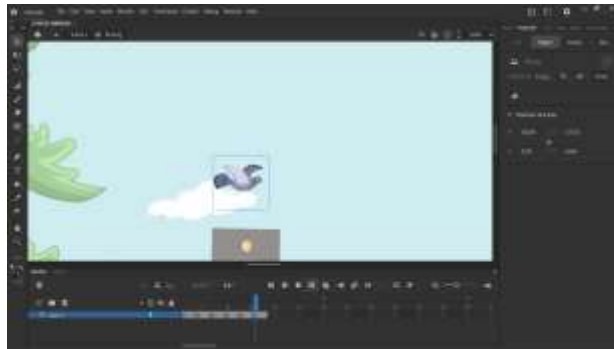
11. Import gambar burung, saat kotak dialog untuk memilih memasukkan semua atau tidak, kita pilih yes. blok keyframe yang ke 2 sampai 6 dan drag frame ke kanan hingga jarak 2 frame, lakukan pada semua frame



Gambar 3.11 insert gambar

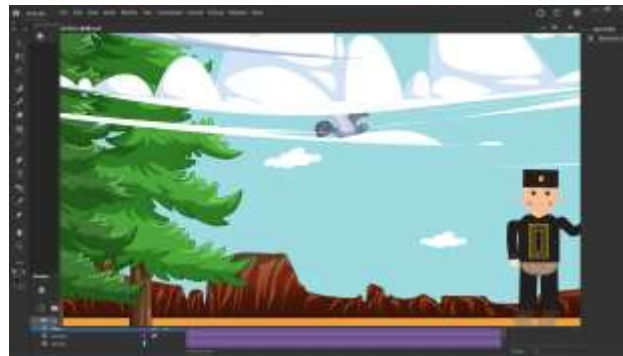


12. Pada layer burung , pilih frame 1 lalu tambahkan semua frame Classic Tween.



Gambar 3.12 Classic Tween

13. Hasil animasi(ctrl+enter).



Gambar 3.13 hasil animasi

B. Langkah-langkah Lip Sycronation

1. Masuk ke scene character.



Gambar 3.14 Scene Character



- Gunakan Free Transform untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.15 menghapus mulut

- kembali ke scene Character dan buat layer baru bernama Mulut. Lalu import bahan gambar Mulut, akan muncul kota dialog kita pilih No agar tidak mengimport semua gambar.



Gambar 3.16 import mulut

- Rubah object mulut menjadi Symbol.



Gambar 3.17 convert to Symbol

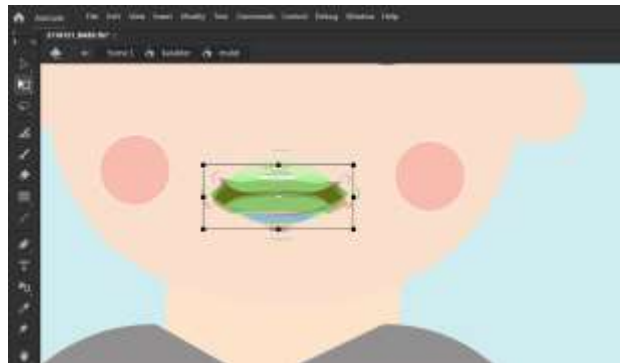


5. Klik 2 kali pada mulut lalu pilih frame 2 klik kanan > Insert Blank Keyframe, saat kotak dialog untuk memilih memasukkan semua atau tidak, kita pilih yes.



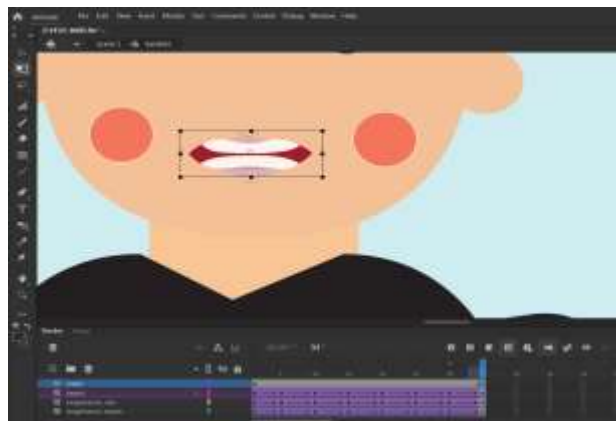
Gambar 3.18 insert mulut

6. Aktifkan onion skin lalu rapikan mulut.



Gambar 3.19 merapikan mulut

7. Setelah itu insert keyframe pada frame 35.



Gambar 3.20 Insert keyframe

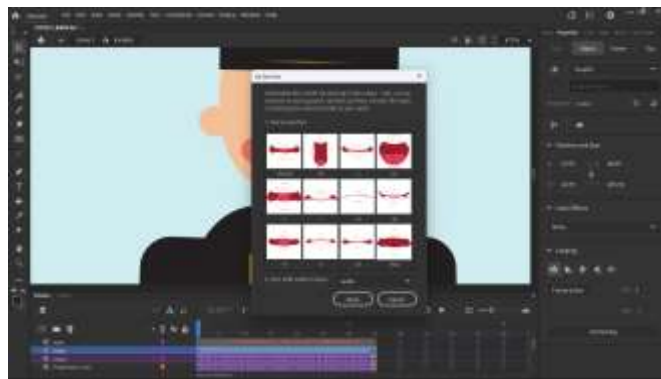


8. Buat layer audio, lalu insert audio yang telah di buat.



Gambar 3.21 Insert audio

9. Membuat Lip Syncing. Pertama, klik gambar mulut pada tab properties kita pilih Lip Syncing dan akan muncul jendela Lip Syncing. Kemudian masukkan satu persatu gambar sesuai dengan gerakan mulut. Setelah itu pada Sync with audio in layer kita pilih Audio, Klik Done.



Gambar 3.22 Lip Syncing.

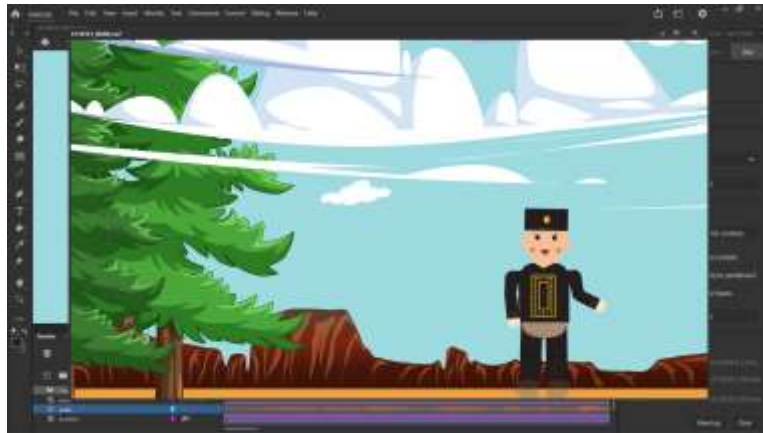
10. Kembali ke layer utama dan buat layer audio.



Gambar 3.23 layer audio



11. hasil animasi yang sudah ada Gerakan mulut dan object burung . Tekan Ctrl dan Enter untuk melihat hasilnya.



Gambar 3.24 hasil animasi