



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.instagram.com/vameru.indonesia/p/CzjB5Bopnxm/?img_index=1

1.1 Tugas 3 : Membuat Frame By Frame Dan Mouth Lip Sync

1. Siapkan bahan berikut untuk melakukan lipsync



Gambar 3. 1 Bahan Animasi

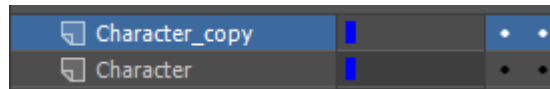
2. Buka project sebelumnya pada bab 2 dan ubah nama menjadi 2118055_BAB3.swf



Gambar 3. 2 Buka Project Bab 2

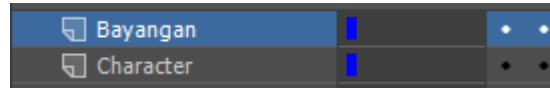


- Setelah itu klik pada layer “Character” klik kanan lalu klik “Duplicate”



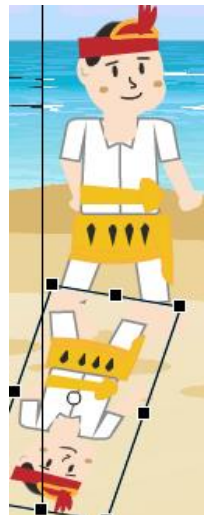
Gambar 3. 3 Membuat Layer Karakter

- Setelah itu ubah nama menjadi layer “Bayangan”



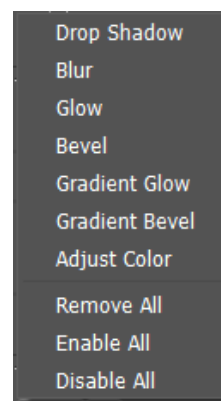
Gambar 3. 4 Membuat Layer Bayangan

- Klik pada frame “Bayangan” ubah menggunakan Transform tools atau klik Q taruh di bawah objek karakter



Gambar 3. 5 Melakukan Transformasi

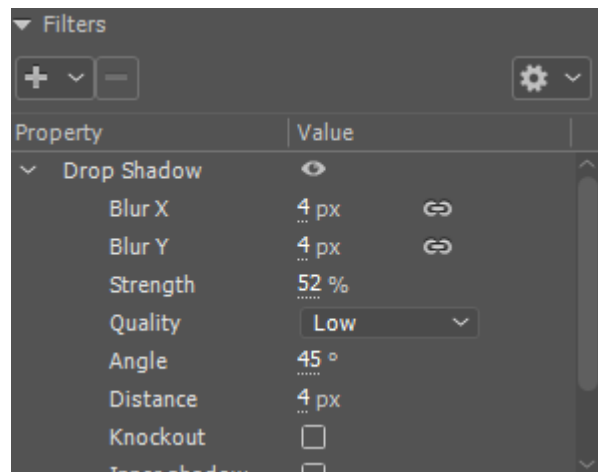
- Buat drop shadow dengan cara klik frame “Bayangan” dengan cara klik properties lalu klik drop shadow



Gambar 3. 6 membuat drop shadow



7. Berikut merupakan pengaturan pada properties filter, centang pada hide object, dan strength menjadi 52 agar sedikit transparent



Gambar 3. 7 Pengaturan Properties Filter

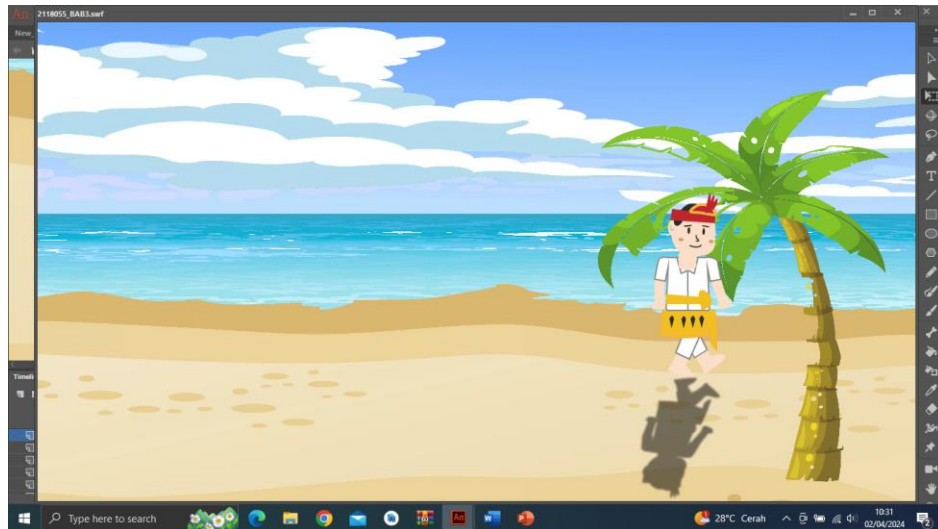
8. Lakukan copy frame layer dengan cara klik frame “Bayangan” lalu klik copy frame
9. Lalu paste and rewrite frame kedalam layer 215 dan geser objek bayangan ke paling kanan objek mengikuti objek karakter



Gambar 3. 8Melakukan Paste and rewrite

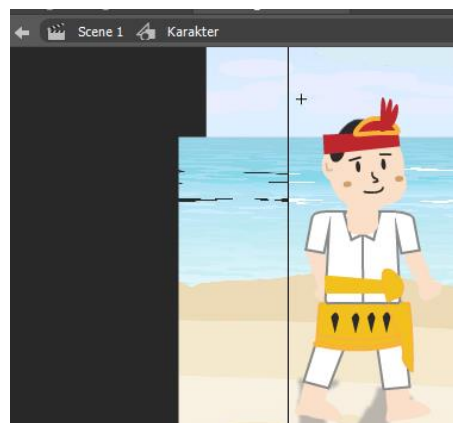


10. Lakukan play untuk melakukan testing



Gambar 3. 9 Hasil Pembuatan Bayangan

11. Double klik pada symbol karakter



Gambar 3. 10 Double Klik Pada Simbol Karakter

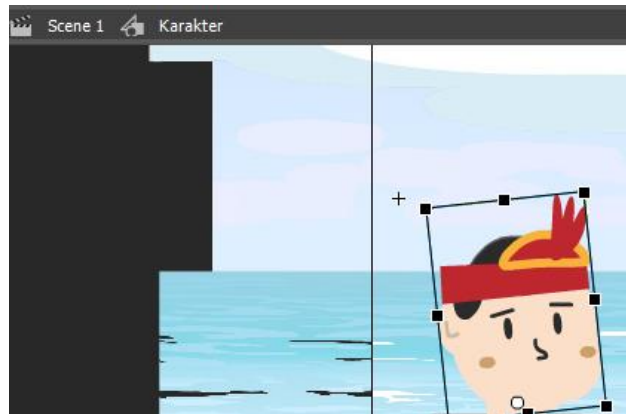
12. Lakukan double klik pada wajah hingga masuk groupnya, setelah masuk kedalam group wajah, hapus pada bagian mulut



Gambar 3. 11 Merubah mulut



13. Lalu kembali kedalam scene character



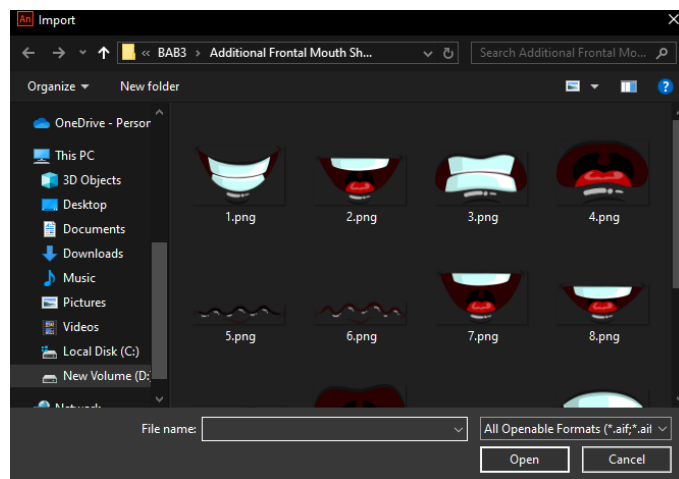
Gambar 3. 12 Merubah Mulut

14. Buat layer baru bernama mulut



Gambar 3. 13 Merubah Mulut

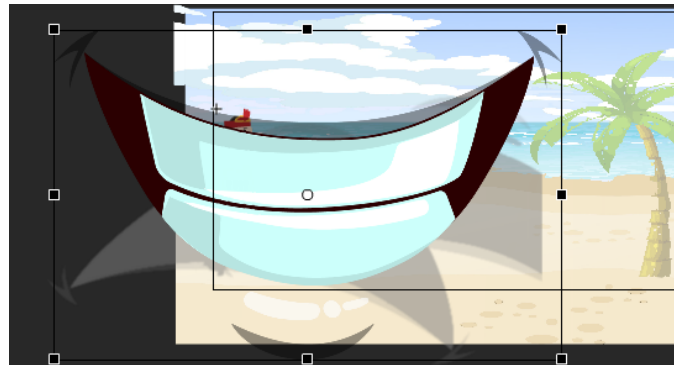
15. Klik file lalu klik import to stage, impor file yang bernama 1.png



Gambar 3. 14 Melakukan Import LipSync



16. Jika ada jendela untuk mengimport gambar secara berurutan, khusus point ini klik “No”



Gambar 3. 15 import mulut lipsync

17. Setelah itu posisikan mulut dalam wajah



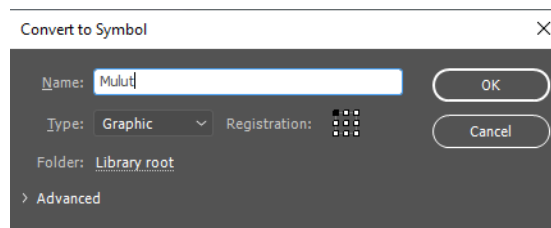
Gambar 3. 16 Memposisikan Mulut Dalam Wajah

18. Rapikan pada posisi mulut dengan cara klik “Onion Skin” lalu rapikan



Gambar 3. 17 Merapikan Mulut

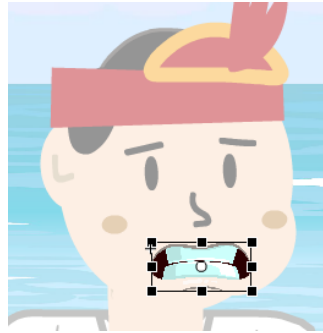
19. Setelah itu klik kanan pada objek Mulut lalu klik convert to symbol



Gambar 3. 18 Convert To Simbol

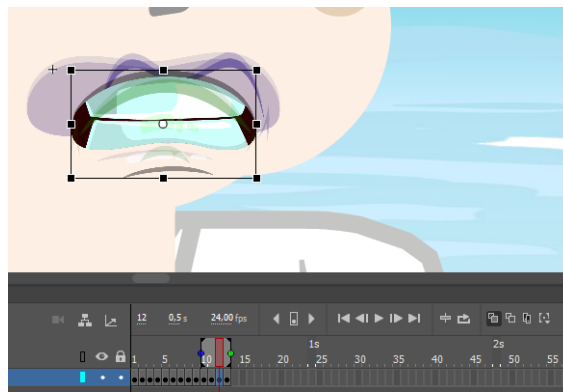


24. Perkecil ukuran setiap mulut



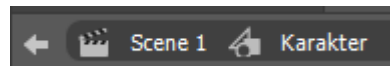
Gambar 3. 23 Merapikan Mulut

25. Seteah mengecilkan mulut rapihkan mulut dengan cara klik Onion Skin



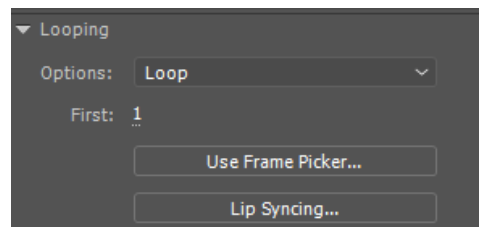
Gambar 3. 24 Merapikan Mulut

26. Kembali ke scene “Karakter”



Gambar 3. 25Pembuatan LipSync

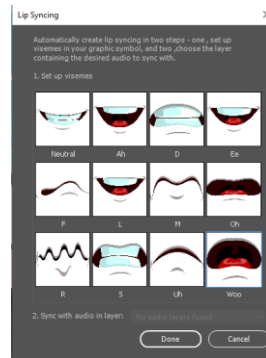
27. Klik pada layer mulut lalu klik property klik lip sync



Gambar 3. 26 Pembuatan LipSync

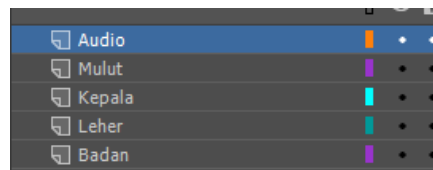


28. Bentuk lipsync sebagai berikut



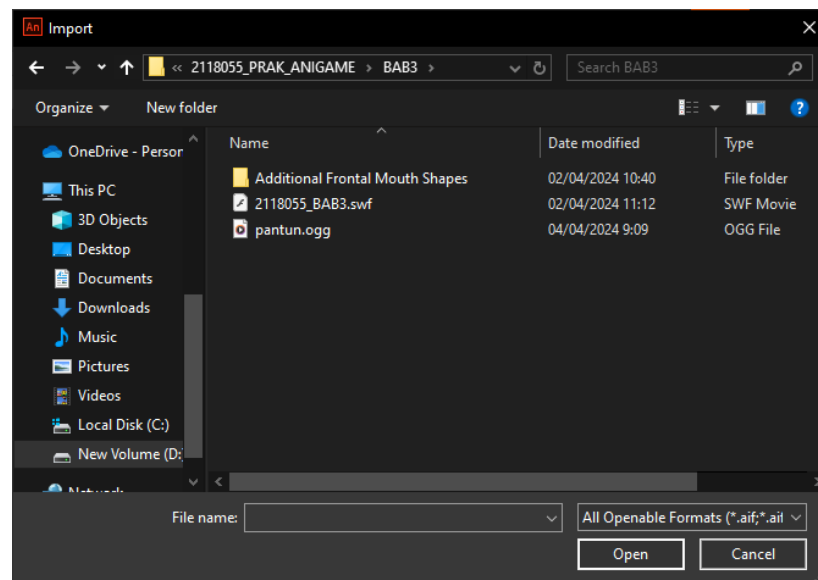
Gambar 3. 27 Pengaturan LipSync

29. Buat layer baru bernama audio diatas layer mulut



Gambar 3. 28 Membuat Layer Audio Karakter

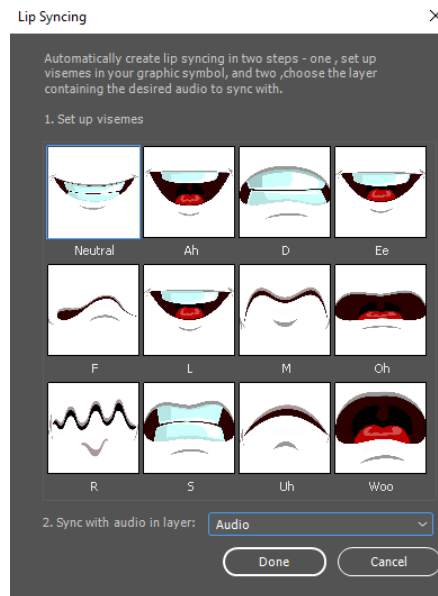
30. Lakukan import audio kedalam project dengan cara klik import->import to stage



Gambar 3. 29 Import Audio Dalam Project



31. Lakukan import seluruh lipsync yang sudah dilakukan tadi dengan cara klik 1x pada gambar mulut lalu klik Lip Sync



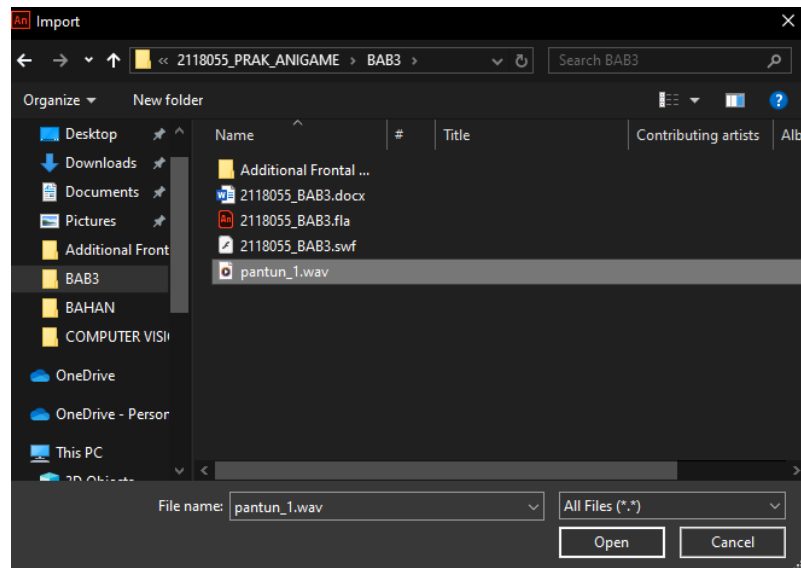
Gambar 3. 30 Pengaturan LipSync Pada Karakter

32. Setelah itu pergi ke scene 1, buat layer baru bernama audio



Gambar 3. 31 Layer Audio Pada Scene 1

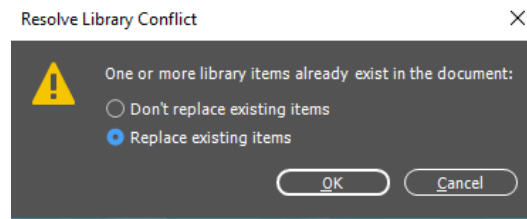
33. Lakukan import ke stage pada audio di scene 1 (jangan sampai salah)



Gambar 3. 32 File Audio Untuk Scene

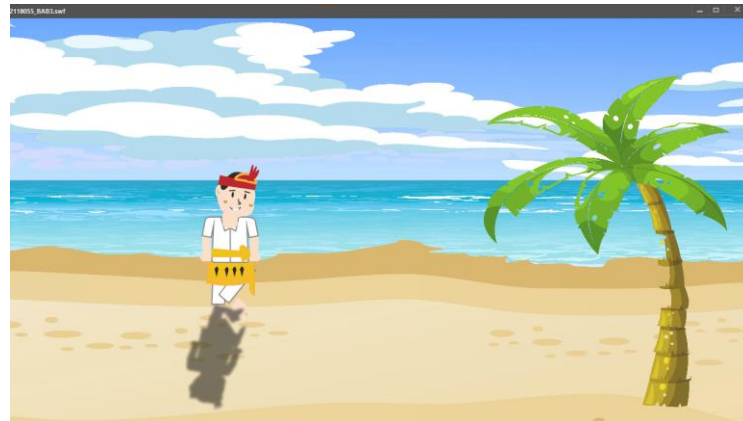


34. Setelah itu klik replace exiting item



Gambar 3. 33 File Audio Untuk Scene

35. Hasil akhir



Gambar 3. 34 Hasil Akhir

Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git