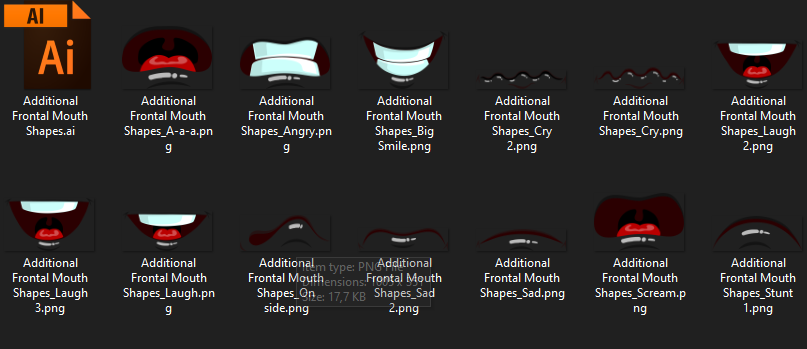
# 3 FRAME BY FRAME

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 |

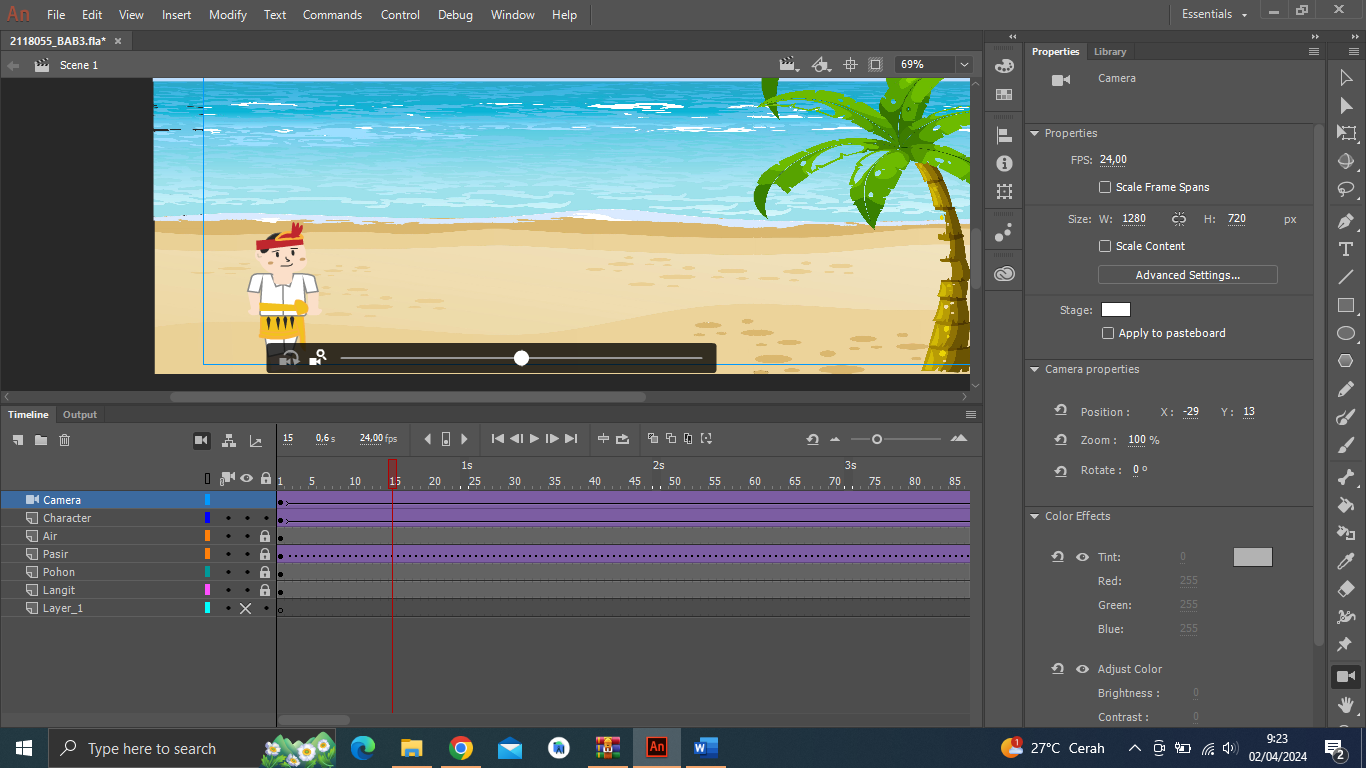
## 1.1 Tugas 3 : Membuat Frame By Frame Dan Mouth Lip Sync

1. Siapkan bahan berikut untuk melakukan lipsync



### Gambar 3. 1 Bahan Animasi

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



### Gambar 3. 2 Buka Project Bab 2

1. Setelah itu klik pada layer “Character” klik kanan lalu klik “Duplicate”



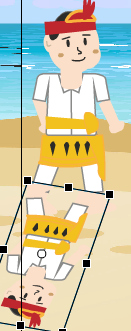
### Gambar 3. 3 Membuat Layer Karakter

1. Setelah itu ubah nama menjadi layer “Bayangan”



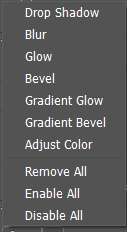
### Gambar 3. 4 Membuat Layer Bayangan

1. Klik pada frame “Bayangan” ubah menggunakan Transofrm tools atau klik Q taruh di bawah objek karakter



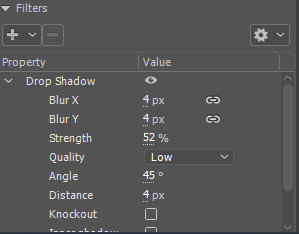
### Gambar 3. 5 Melakukan Transformasi

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



### Gambar 3. 6 membuat drop shadow

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



### Gambar 3. 7 Pengaturan Properties Filter

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



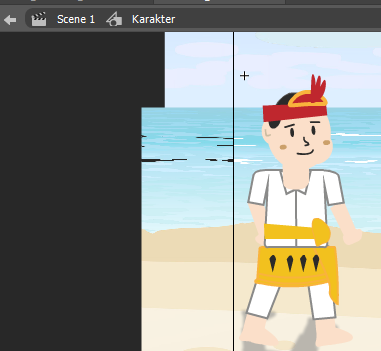
### Gambar 3. 8Melakukan Paste and rewrite

1. Lakukkan play untuk melakukan testing



### Gambar 3. 9 Hasil Pembuatan Bayangan

1. Double klik pada symbol karakter



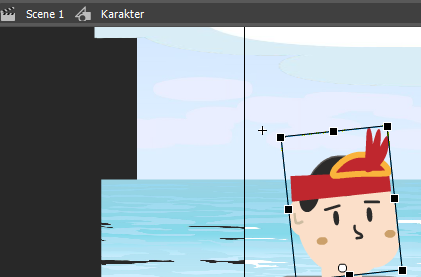
### Gambar 3. 10 Double Klik Pada Simbol Karakter

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



### Gambar 3. 11 Merubah mulut

1. Lalu kembali kedalam scene character



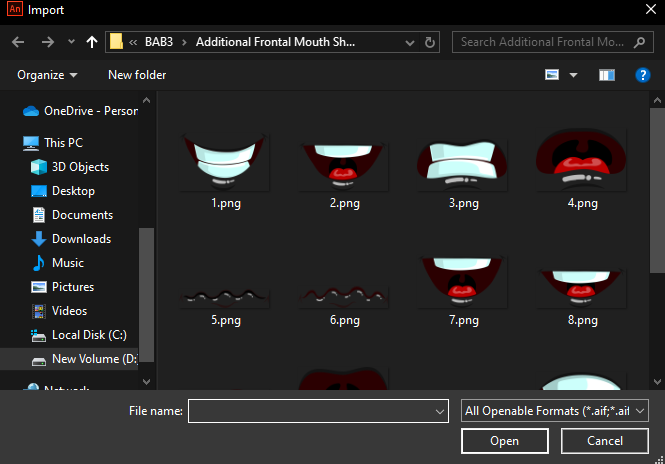
### Gambar 3. 12 Merubah Mulut

1. Buat layer baru bernama mulut



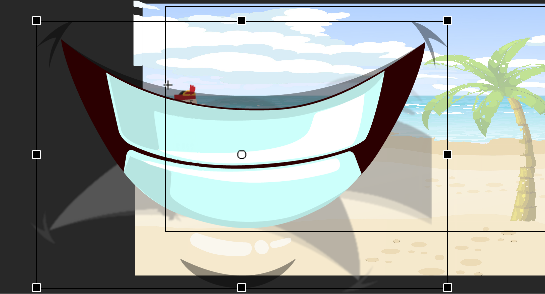
### Gambar 3. 13 Merubah Mulut

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



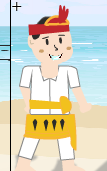
### Gambar 3. 14 Melakuan Import LipSync

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



### Gambar 3. 15 import mulut lipsync

1. Setelah itu posisikan mulut dalam wajah



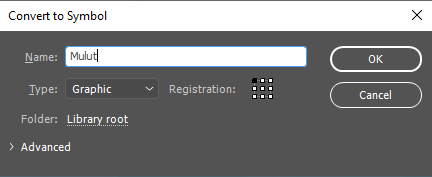
### Gambar 3. 16 Memposisikan Mulut Dalam Wajah

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



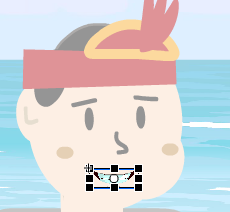
Gambar 3. 17 Merapikan Mulut

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



### Gambar 3. 18 Convert To Simbol

1. Double klik pada objek mulut



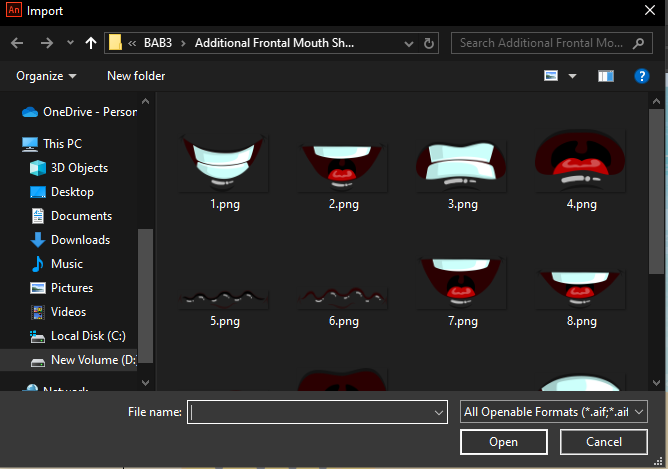
### Gambar 3. 19 Pembuata Lipsync

1. Setelah itu insert blank keyframe pada frame 2



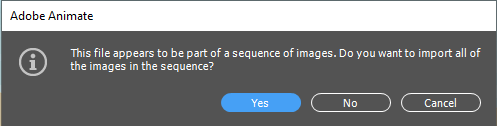
### Gambar 3. 20 Pembuatan LipSync Pada Keyframe

1. Lalu klik import to stage pada frame 2 lalu pilih 2.png



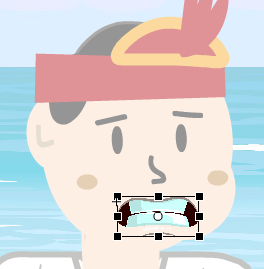
### Gambar 3. 21 Import Stage Frame

1. Setelah itu klik yes pada penambahan gambar beruntun, nantinya setiap gambar akan membuat layer tersendiri



### Gambar 3. 22 Import Stage Framae

1. Perkecil ukuran setiap mulut



### Gambar 3. 23 Merapikan Mulut

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



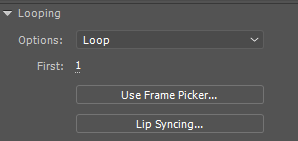
### Gambar 3. 24 Merapikan Mulut

1. Kembali ke scene “Karakter”



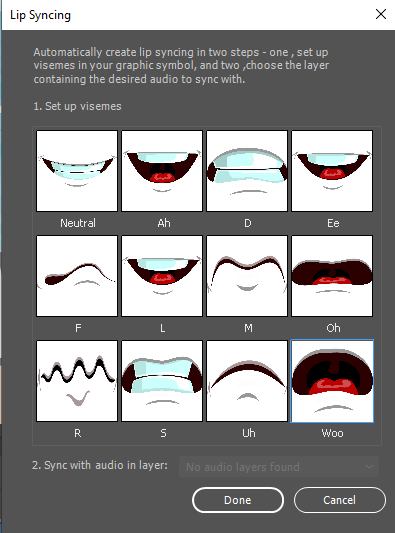
### Gambar 3. 25Pembuatan LipSync

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



### Gambar 3. 26 Pembuatan LipSync

1. Bentuk lipsync sebagai berikut



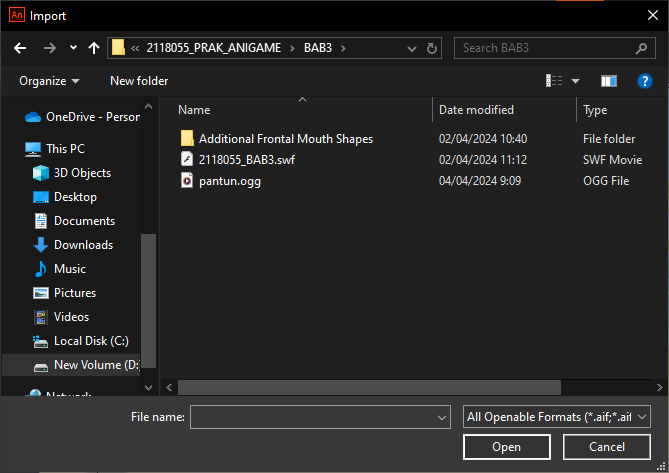
### Gambar 3. 27 Pengaturan LipSync

1. Buat layer baru bernama audio diatas layer mulut



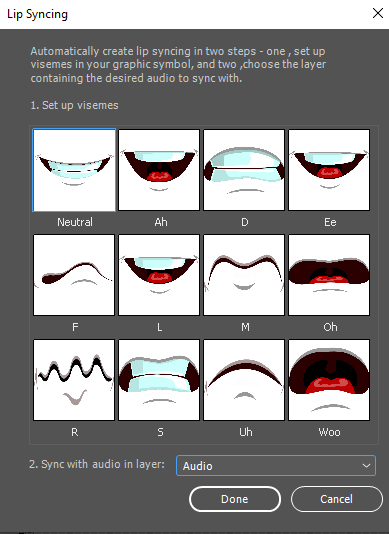
### Gambar 3. 28 Membuat Layer Audio Karakter

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



### Gambar 3. 29 Import Audio Dalam Project

1. Lakuka import seluruh lipsync yang sudah lakukan tadi dengan cara klik 1x pada gambar mulut lalu klik Lip Sync



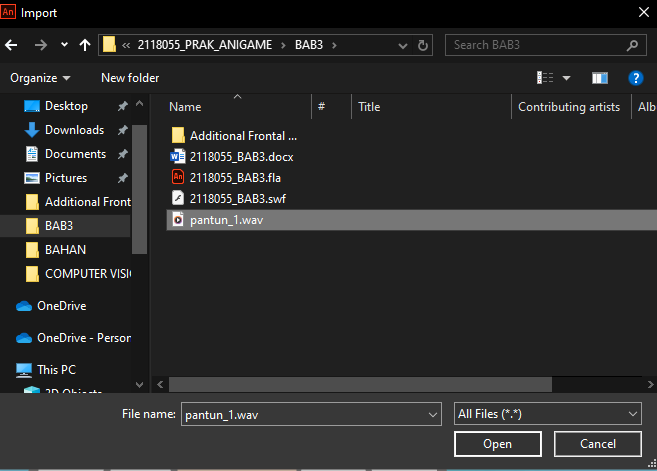
### Gambar 3. 30 Pengaturan LipSync Pada Karakter

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



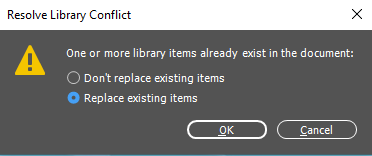
### Gambar 3. 31 Layer Audio Pada Scene 1

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



### Gambar 3. 32 File Audio Untuk Scene

1. Setelah itu klik replace exiting item



### Gambar 3. 33 File Audio Untuk Scene

1. Hasil akhir



### Gambar 3. 34 Hasil Akhir

**Link Github Pengumpulan**

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055\_PRAK\_ANIGAME.git