



## TUGAS PERTEMUAN: 3

### Frame By Frame & Lip Sycronation

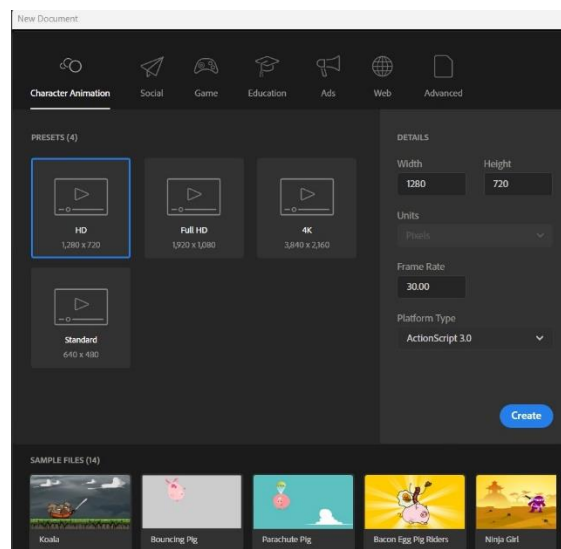
<b>NIM</b>	:	2118029
<b>Nama</b>	:	Mohammad Arvin Manda Aradhana
<b>Kelas</b>	:	A
<b>Asisten Lab</b>	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
<b>Baju Adat</b>	:	King Baba (Kalimantan Barat)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-Adat-Kalimantan-Barat-1-tak-terlihat.png?width=450&amp;quality=90">https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-Adat-Kalimantan-Barat-1-tak-terlihat.png?width=450&amp;quality=90</a>

#### 1.1 Tugas 1 :

Buat langkah-langkah menerapkan frame by frame dan lip sycronation pada karakter

##### A. Membuat dokumen baru

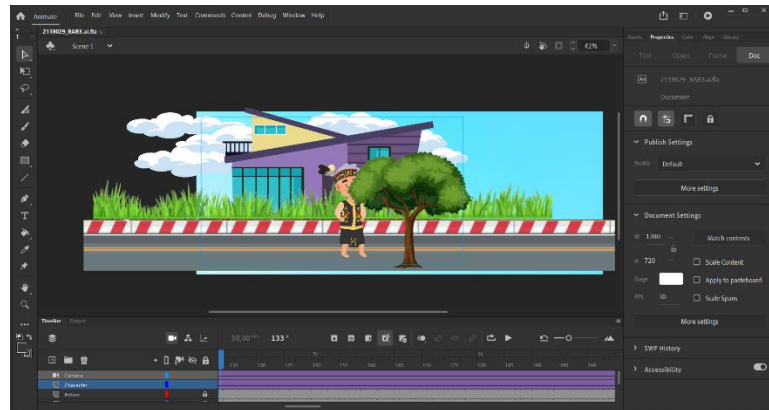
1. Buka adobe animate lalu pilih preset HD, kemudian atur width dan heightnya seperti gambar dibawah :



Gambar 3.1 New document

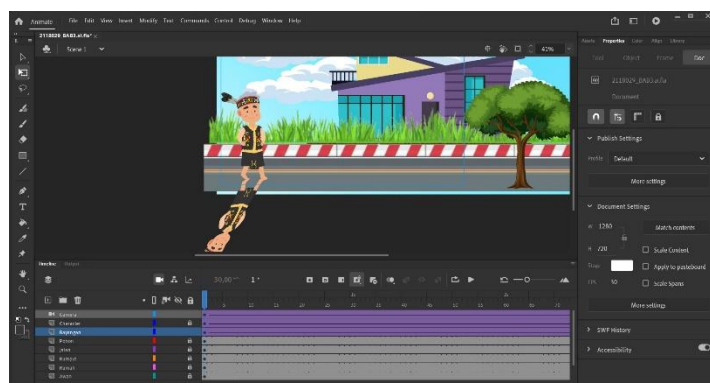


## 2. Tampilan project sebelumnya pada adobe animate



Gambar 3.2 halaman BAB 2 adobe animate

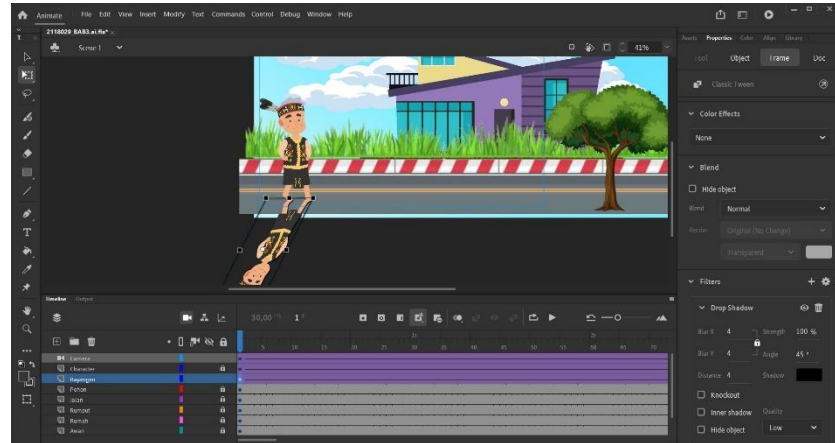
3. Buat bayangan dengan cara klik kanan layer character lalu pilih duplicate layers dan ubah layer menjadi bayangan kemudian pindahkan layer dibawah layer character, kemudian gunakan free transform tool dan ubah bentuk object nya seperti gambar dibawah.



Gambar 3.3 Membuat layer bayangan

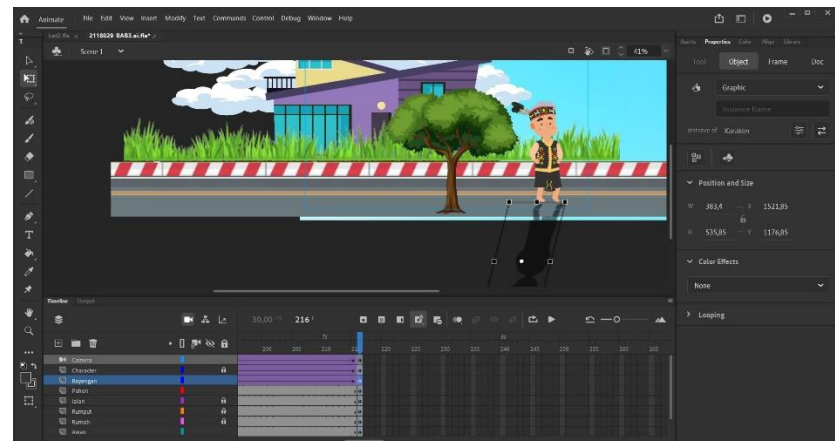


4. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini



Gambar 3.4 Properties filters

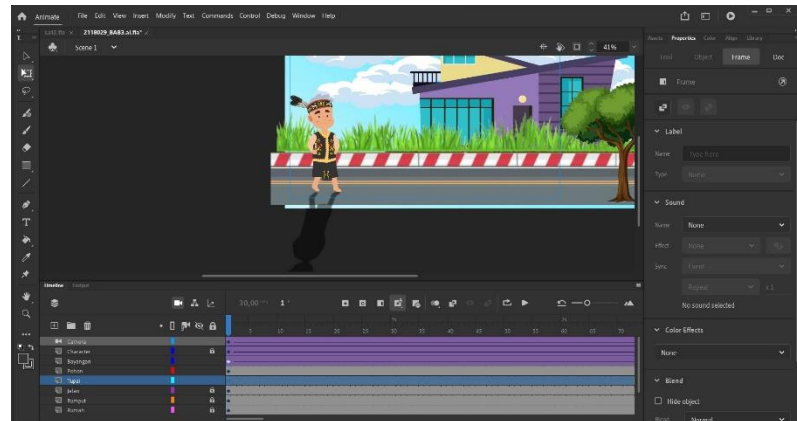
5. Hasilnya akan seperti ini, Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame lalu Klik Frame 215 layer 'Bayangan\_Karakter', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



Gambar 3.5 Tampilan bayangan pada character

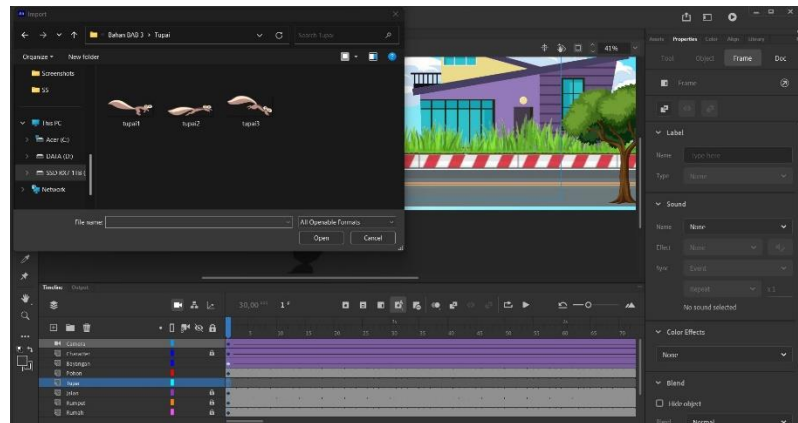


6. Tambahkan layer baru bernama Tupai diatas layer jalan.



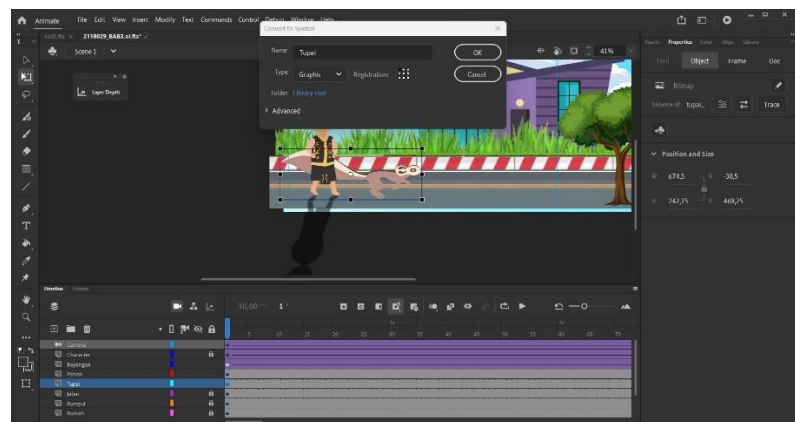
Gambar 3.6 Menambahkan layer Tupai

7. Di Frame 1, pada layer Tupai, buka menu File, lalu pilih Import > Import to Stage untuk memasukkan gambar bahan..



Gambar 3.7 Menambahkan gambar tupai

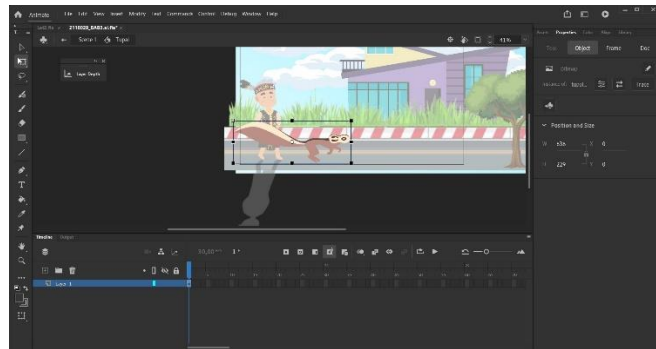
8. Lalu klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol. Isikan nama 'Tupai' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK.



Gambar 3.8 Convert to symbol gambar tupai

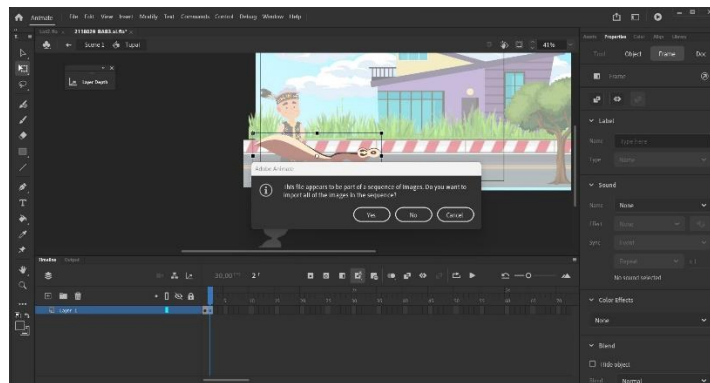


9. Klik dua kali maka akan masuk ke scene Tupai.



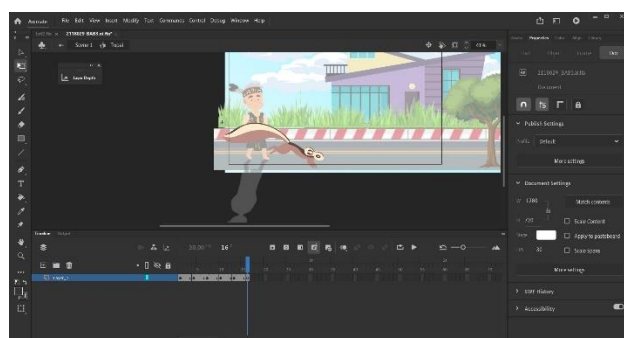
Gambar 3.9 Tampilan scene tupai

10. Lalu klik frames dua kemudia import gambar kedua  
tupainya,kemudian apabila ada tanda peringatan seperti ini klik yes.



Gambar 3.10 Menambahkan scene gambar kedua

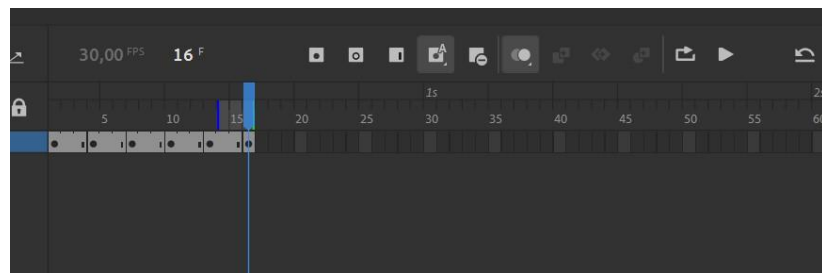
11. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2  
frame.



Gambar 3.11 Mendrag frames

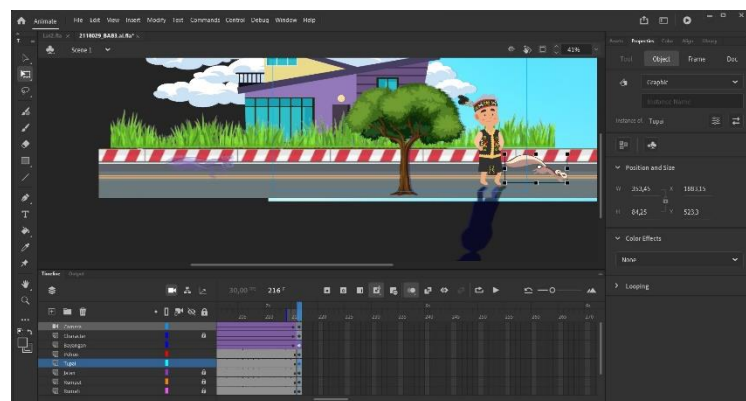


12. Aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan..



Gambar 3.12 Menambahkan layer pohon

13. Kembali ke scene 1 lalu kecilkan gambar tupainya kemudian masuk pada frames 215 klik kanan pilih insert keyframes, lalu geser gambar tupainya. Pada pertengahan keyframe antar 1-215 klik kanan kemudian pilih create classic tween.



Gambar 3.13 Menggerakkan gambar tupai

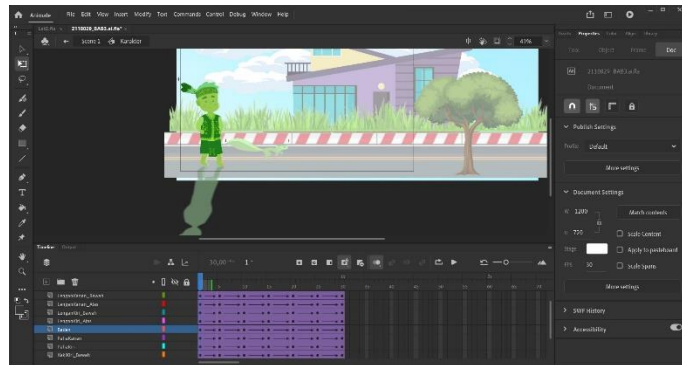
14. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi..



Gambar 3.14 Hasil dari frame by frame



15. Pada layer karakter klik dua kali untuk masuk ke scene character.



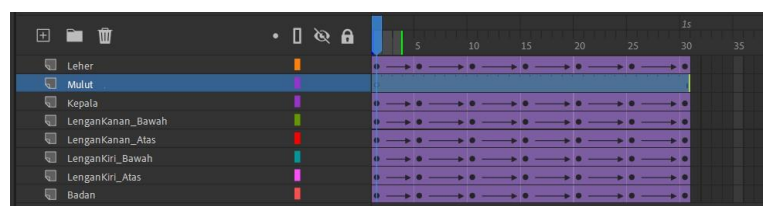
Gambar 3.15 scene character

16. Kemudian Double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Scene seperti di bawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.16 Menghapus mulut

17. Kembali ke scene character lalu tambahkan layer baru yaitu mulut.

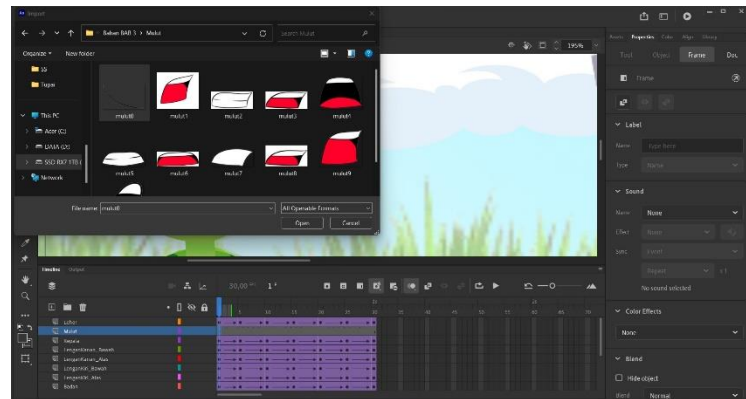


Gambar 3.17 Menambahkan layer mulut



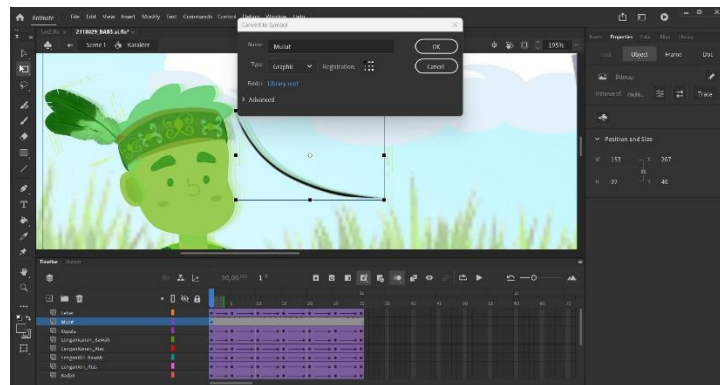


18. Lalu tambahkan gambar mulut dengan cara import to stage kemudian masukkan gambar mulut 1 pada layer mulut.



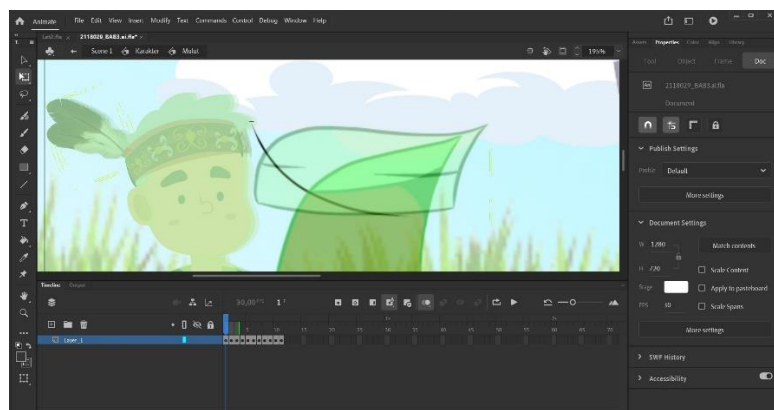
Gambar 3.18 Menambahkan gambar mulut

19. Klik kanan pada gambar kemudian pilih Convert To Symbols.



Gambar 3.19 Convert to symbol gambar mulut

20. Klik frame 2 layer 'Layer\_1' dan klik kanan > Insert Blank Keyframe, Kemudian masukkan gambar mulut 2 lalu tekan yes.

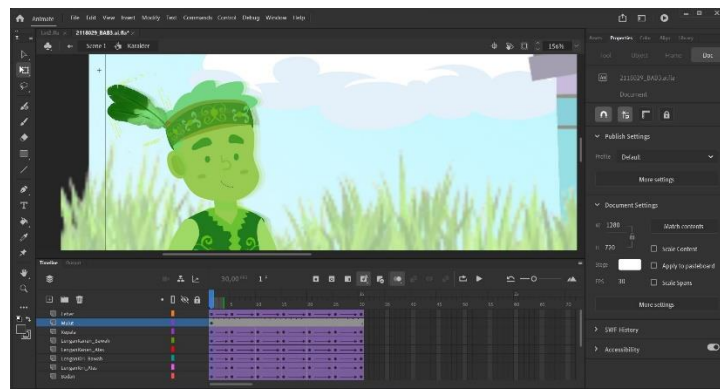


Gambar 3.20 Mengimport scene gambar mulut selanjutnya



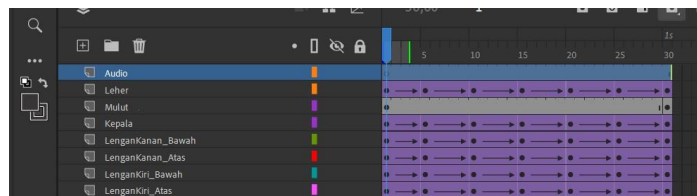


21. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



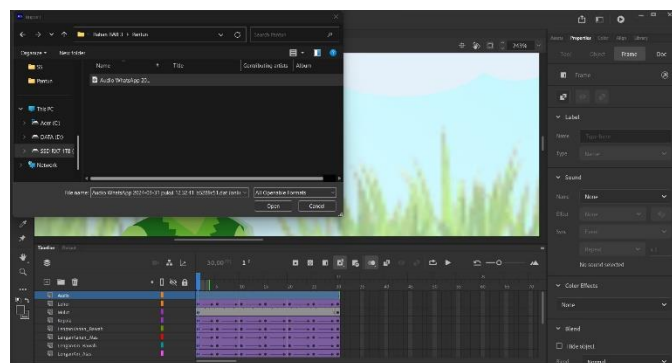
Gambar 3.21 Memperkecil ukuran mulut

22. Buat Layer baru diatas layer leher, beri nama Audio.



Gambar 3.22 Membuat layer audio

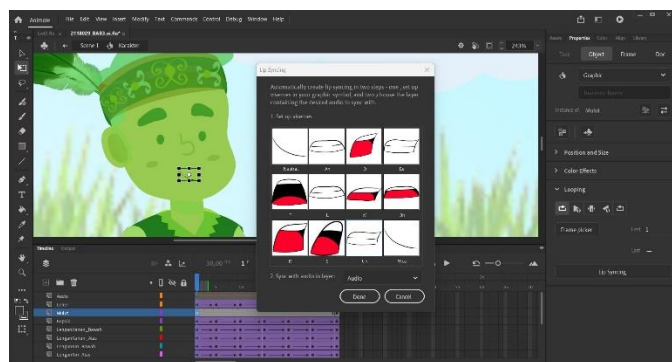
23. Lalu import audio dengan cara import to stage pada layer audio.



Gambar 3.23 Import audio



24. "Silakan pilih gambar mulut, kemudian buka properties dan pilih opsi Lip Syncing. Ini akan membuka jendela Lip Sync. Selanjutnya, klik pada bagian 'Ah'. Dengan demikian, gambar mulut yang telah dimasukkan sebelumnya akan muncul secara otomatis. Masukkan gambar-gambar tersebut satu per satu sesuai urutannya. Setelah itu, pada opsi "Sync with Audio", pilih layer 'Audio' di mana kita telah mengimpor file audio sebelumnya. Setelah selesai, klik 'Done', sehingga Adobe Animate akan secara otomatis menyinkronkan gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.24 Mengatur lip sync

25. Tekan cntrl enter lalu liat hasilnya



Gambar 3.25 Hasil tampilan running