



TUGAS PERTEMUAN: 3

FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

| | | |
|-------------|---|---------------------------------|
| NIM | : | 2118070 |
| Nama | : | Bintang Adi Ramadhan |
| Kelas | : | B |
| Asisten Lab | : | Devina Dorkas Manuela (2218108) |
| Baju Adat | : | Baju Baniang (Maluku) |
| Referensi | : | Link referensi |

1.1 Tugas 2 : Membuat Animasi Frame By Frame dan LipSynchronation

A. Animasi Frame By Frame

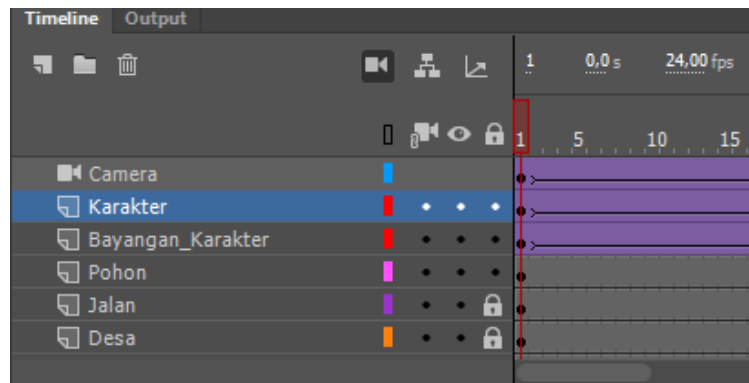
1. Buka Adobe Animate, Lalu buka project BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Tampilan Awal Project



- Selanjutnya Duplicate layer karakter dan letakan layer nya dibawah layer karakter lalu beri nama Bayangan_Karakter seperti dibawah ini



Gambar 3.2 Tampilan Membuat Layer Baru

- Selanjutnya gunakan free transform tool untuk mengatur objek seperti dibawah ini



Gambar 3.3 Tampilan Mengatur Objek Dengan Free Transform Tool

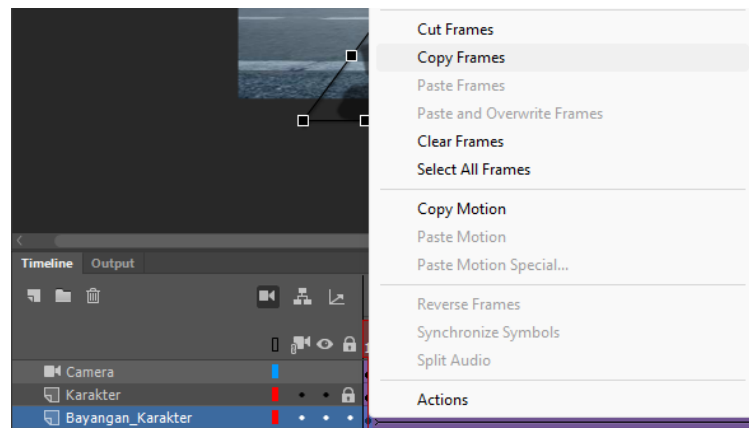
- Jika sudah tambahkan Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.4 Tampilan Menambahkan Filter Drop Shadow

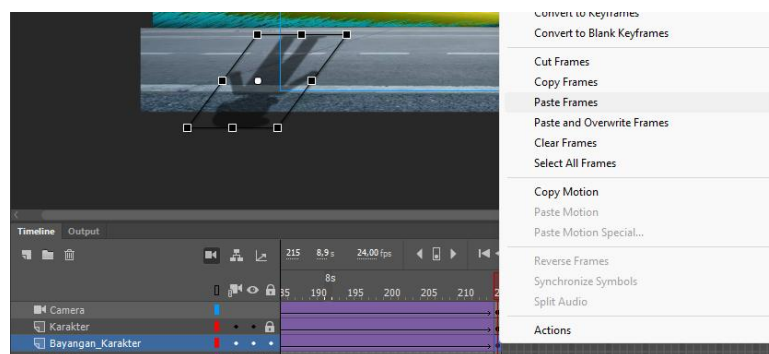


5. Selanjutnya jika selesai, klik frame 1 pada layer Bayangan_Karakter lalu copy frame.



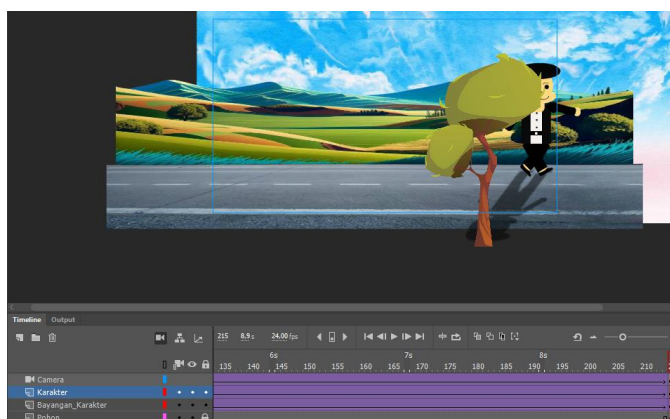
Gambar 3.5 Tampilan Copy Frame

6. Selanjutnya klik frame 215 pada layer Bayangan_Karakter lalu klik kanan dan paste frame



Gambar 3.6 Tampilan Paste Frame

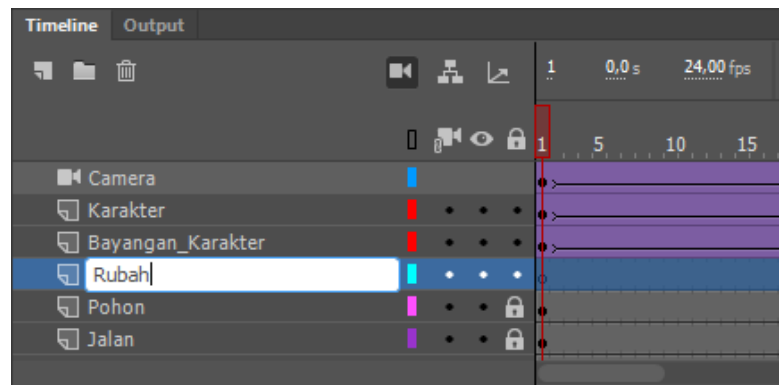
7. Selanjutnya Hasilnya seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 3.7 Tampilan Import Pagar

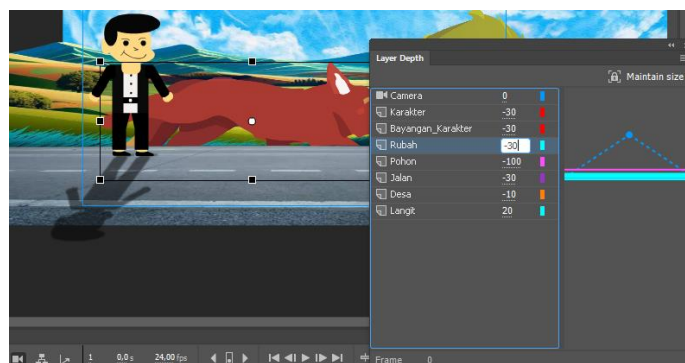


8. Selanjutnya buat layer baru, ubah nama menjadi Rubah dan importkan dan jangan lupa untuk convert to symbol



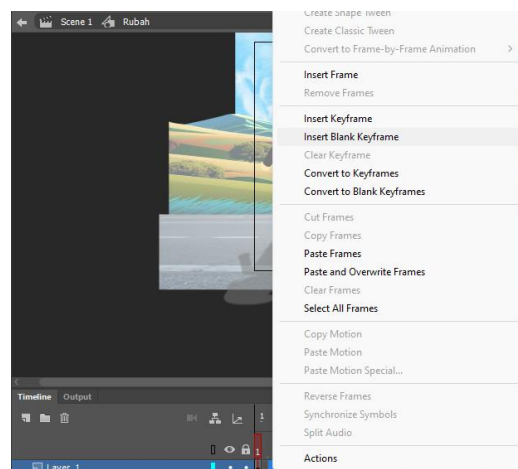
Gambar 3.8 Tampilan Membuat Layer Baru

9. Selanjutnya klik masuk pada menu windows lalu pilih layer depth lalu atur nilai nya sesuai gambai dibawah



Gambar 3.9 Tampilan Layer Depth

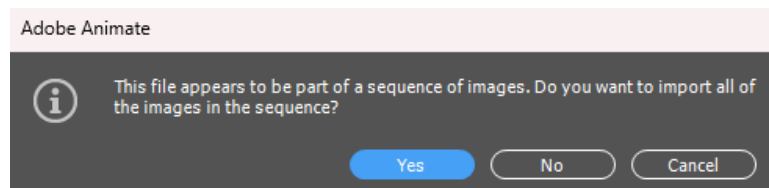
10. Selanjutnya klik dua kali pada objek rubah, selanjutnya tambhkan blank keyframe pada frame 2



Gambar 3.10 Tampilan Membuat Blank Keyframe

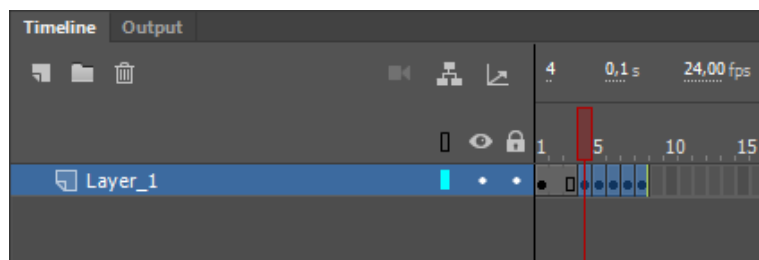


11. Selanjutnya lakukan Import bahan, lalu jika muncul pemberitahuan seperti ini klik yes.



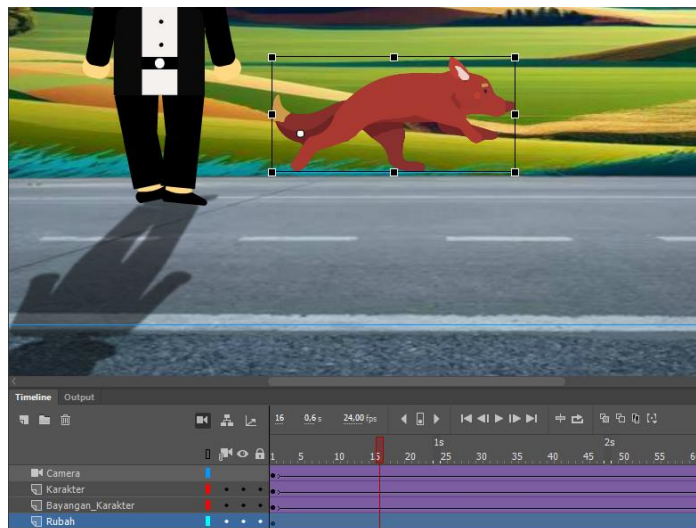
Gambar 3.11 Tampilan Import Bahan

12. Selanjutnya maka Frame akan menjadi seperti berikut, selanjutnya pisahkan masing masing frame dengan jarak 2 frame



Gambar 3.12 Tampilan Memberi Jarak Frame

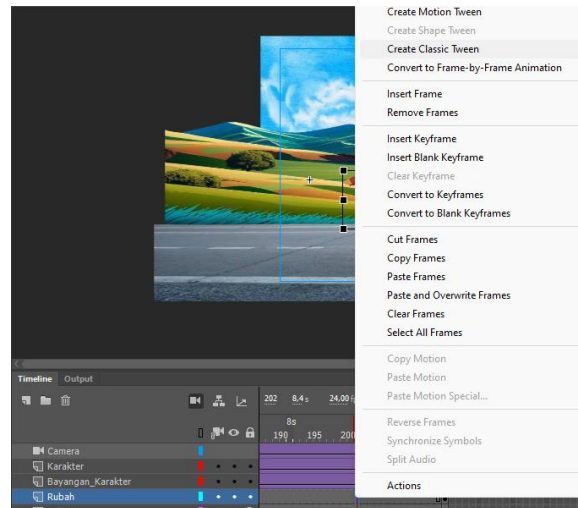
13. Selanjutnya Kembali ke scene 1 kemudian atur ukuran objek rubah menggunakan free transform tool



Gambar 3.13 Tampilan Mengatur Ukuran Objek



14. Selanjutnya klik kanan pada frame 215 lalu berikan keyframe, selanjutnya pindahkan objek rubah ke sebelah kanan dan berikan classic tween.



Gambar 3.14 Tampilan Memberikan Classic Tween

15. Selanjutnya tekan ctrl enter untuk melihat hasilnya

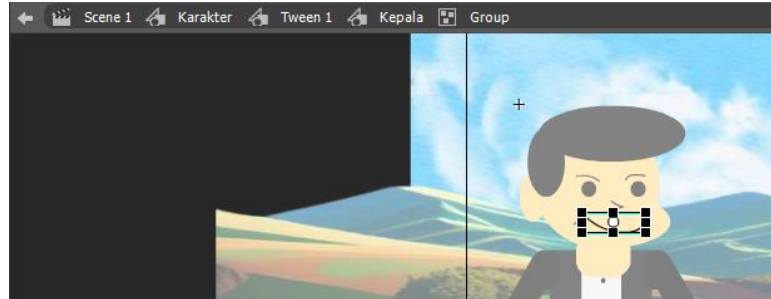


Gambar 3.15 Tampilan Hasil Animasi Frame By Frame



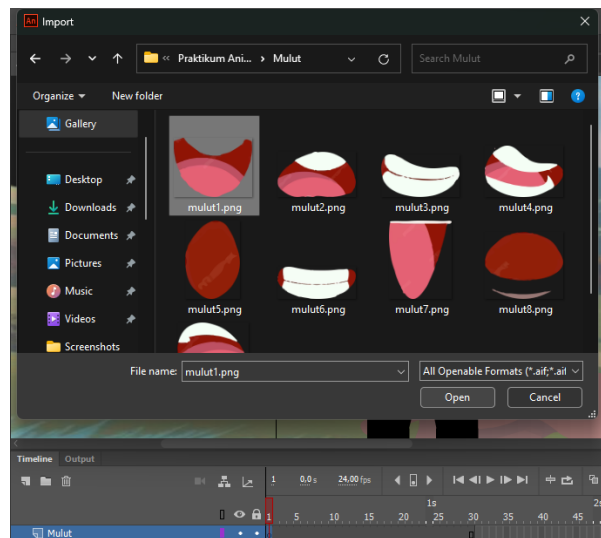
C. Lip Synronation

1. Klik 2 kali pada objek Karakter, lalu klik terus hingga objek mulut karakter terseleksi, lalu hapus mulutnya



Gambar 3.16 Tampilan Menghapus Mulut Karakter

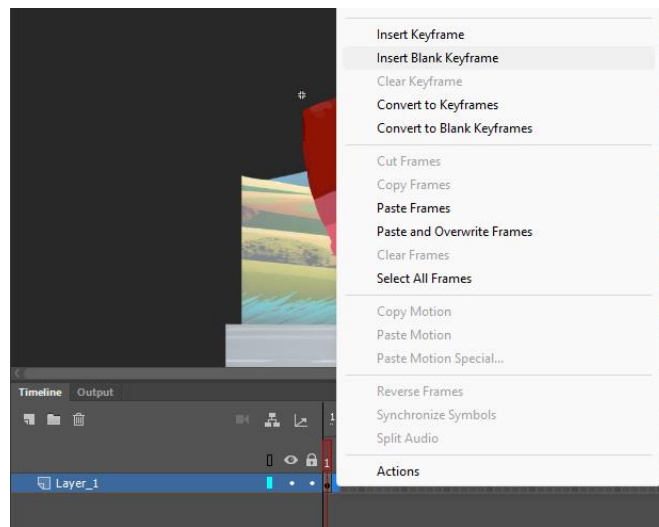
2. Selanjutnya Buat layer baru dengan nama Mulut, selanjutnya import bahan Mulut1 dan Convert To Symbol.



Gambar 3.17 Tampilan Import Bahan Mulut

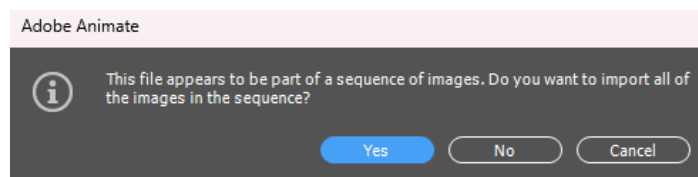


3. Jika sudah klik 2 kali pada objek Mulut lalu klik kanan pada frame 2 dan berikan blank keyframe



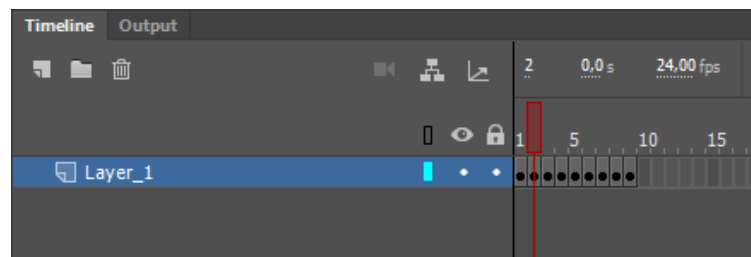
Gambar 3.18 Tampilan Insert Blank Keyframe

4. Selanjutnya Import Bahan Mulut2 pada frame 2, jika terdapat pesan seperti berikut klik yes



Gambar 3.19 Tampilan Import Bahan Mulut2

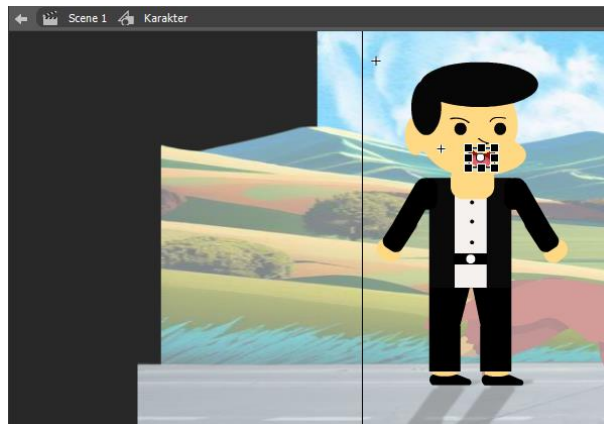
5. Jika sudah maka tampilan frame akan seperti berikut



Gambar 3.20 Tampilan Show All Layer

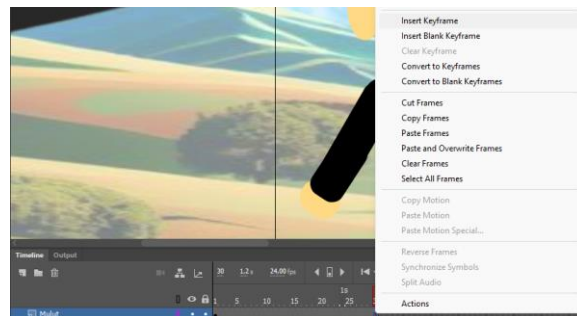


6. Kembali ke scene 1 lalu atur ukuran mulut seperti pada gambar dibawah ini menggunakan free transform tool.



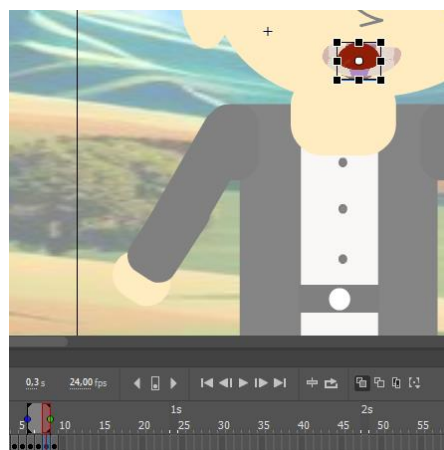
Gambar 3.21 Tampilan Mengatur Posisi Objek Mulut

7. Jika sudah klik kanan pada frame ke 30 lalu Insert Keyframe



Gambar 3.22 Tampilan Insert Keyframe

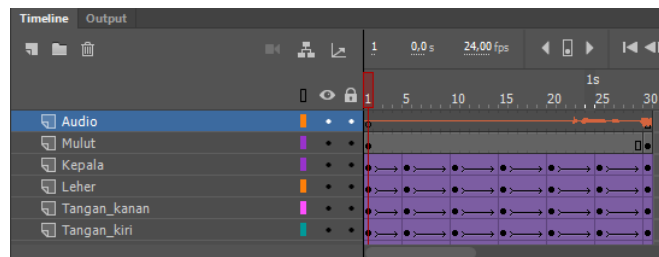
8. Jika sudah, Klik 2 kali objek mulut lalu nyalakan onion skin dan atur posisi mulut di setiap frame.



Gambar 3.23 Tampilan Show Parenting View

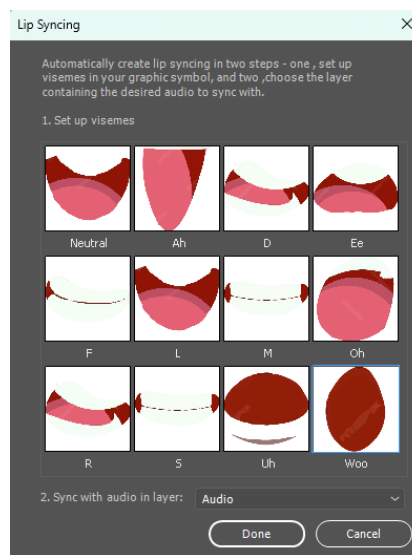


9. Selanjutnya Kembali ke scene karakter lalu beri layer baru dengan nama Audio lalu import kan bahan Pantun yang sudah di buat.



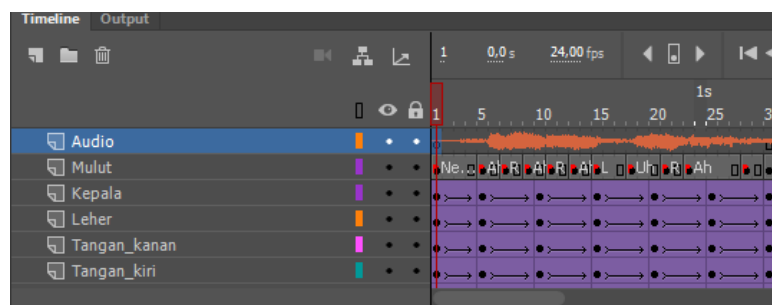
Gambar 3.24 Tampilan Mengimport Audio

10. Jika sudah klik objek mulut lalu pada properties masuk ke menu lipsync, lalu atur setiap Gerakan mulut seperti gambar berikut.



Gambar 3.25 Tampilan Manambahkan LipSync

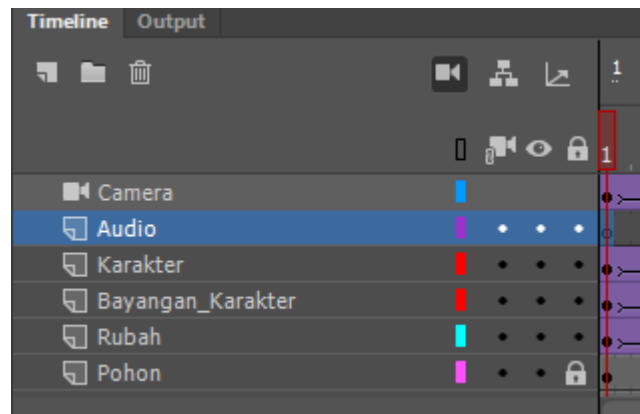
11. Selanjutnya tampilan akan seperti berikut jika sudah melakukan proses lip synchronation



Gambar 3.26 Tampilan Hasil LipSync



12. Selanjutnya Kembali ke scene 1 lalu buat layer baru dan beri nama audio
lalu import bahan pantun yang sudah dibuat sebelumnya



Gambar 3.27 Tampilan Membuat Layer Baru Audio

13. Jika sudah selesai tekan ctrl enter pada keyboard untuk melihat hasilnya.



Gambar 3.28 Tampilan Hasil Akhir

D. Link Github Pengumpulan

https://github.com/bintangadiramadhan16/2118070_PRAK_ANIGAME