



TUGAS PERTEMUAN: 3

MENERAPKAN FRAME BY FRAME DAN LIP SYNCHRONIZATION

NIM	:	2118026
Nama	:	Bryan Ifan Etikamena
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S (2118143)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Alor (NTT-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://wartaalor.com/wp-content/uploads/2021/03/FB_IMG_1614674877140-300x170.jpg

3.1 Tugas 3 : Menerapkan Frame By Frame Dan Lip Synchronization

A. Langkah-langkah Frame By Frame

1. Buka *Adobe Animate CC 2019*, pilih *Open* untuk membuka *project* BAB 2 yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.1 Tampilan halaman Project BAB 2

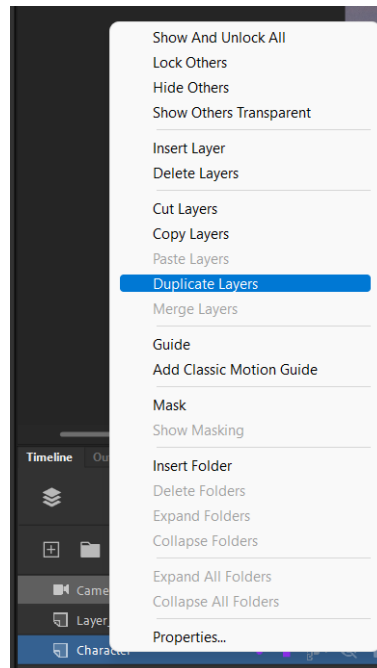
2. *Save As* terlebih dahulu, isikan nama sesuai keinginan

File name:	BAB 3
Save as type:	Animate Document (*.fla)

Gambar 3.2 Mengubah Nama *File*

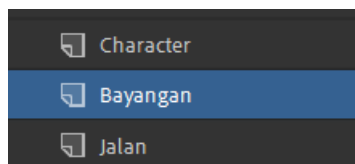


3. Selanjutnya untuk membuat bayangan dari karakter. Pada bagian *layer Character* klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



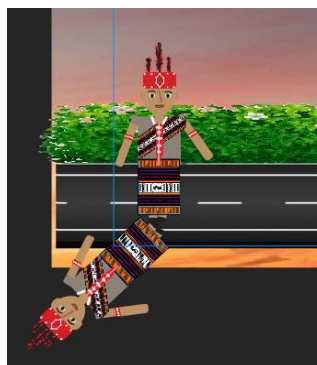
Gambar 3.3 Duplicate Layer Character

4. Posisikan *layer Duplicate* di bawah *layer Character*. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci *layer "Character"*.



Gambar 3.4 Membuat Layer Bayangan

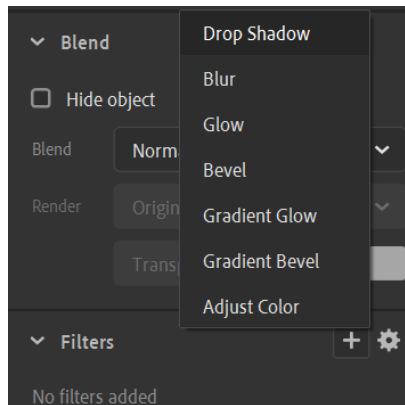
5. Klik *Frame 1 Layer Bayangan*, ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti di bawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



Gambar 3.5 Mengubah Bentuk Objek Bayangan

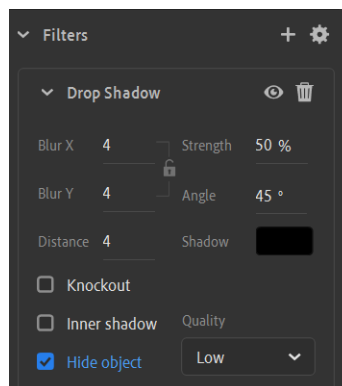


6. Klik *Frame 1 layer* ‘Bayangan’, pergi ke *Properties > Filter* kemudian *Add Filter* dan pilih *Drop Shadow*.



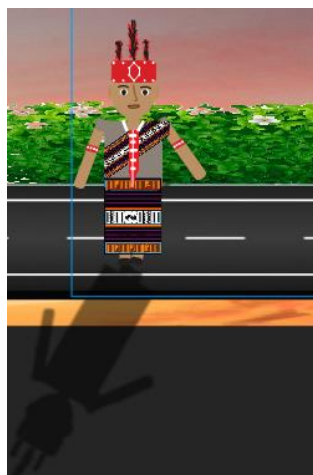
Gambar 3.6 Membuat *Layer Jalan*

7. Pada *Filter Drop Shadow*, ubah *Strength* menjadi 50% dan centang *Hide Object* seperti gambar dibawah ini



Gambar 3.7 Mengatur *Filter Drop Shadow*

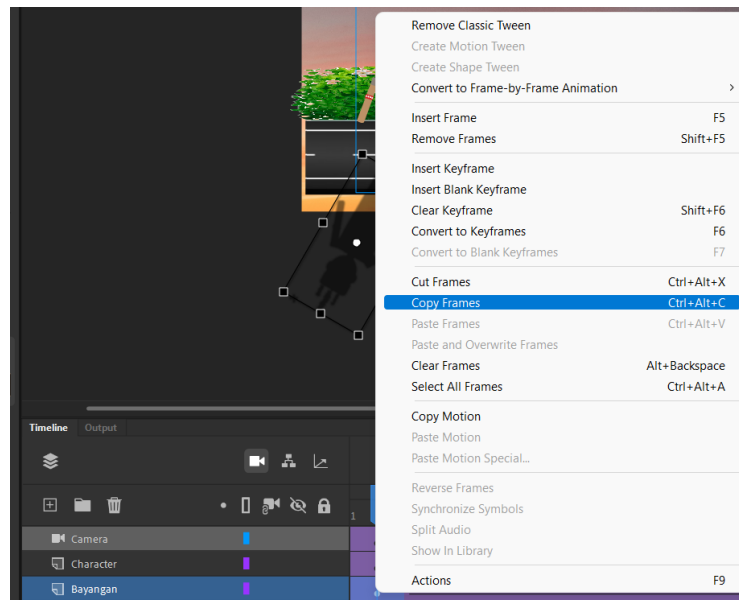
8. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



Gambar 3.8 Hasil *Filter Drop Shadow*

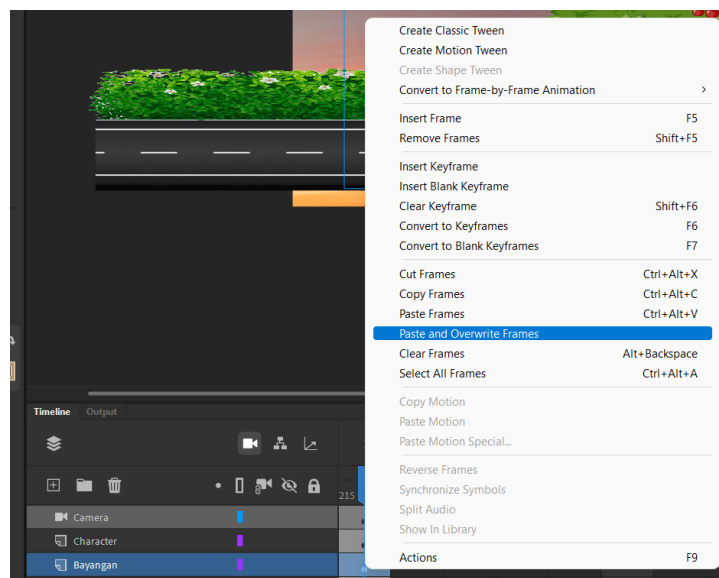


9. Klik kanan *Frame 1* layer ‘Bayangan’ pilih *Copy Frame*.



Gambar 3.9 Melakukan *Copy Frame*

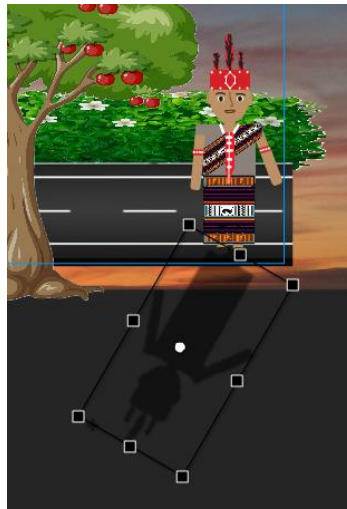
10. Klik *Frame 215* layer ‘Bayangan_Karakter’, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*.



Gambar 3.10 Melakukan *Paste and Overwrite Frames*

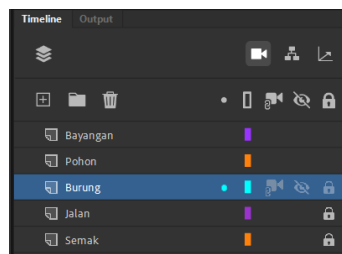


11. Tetap berada di *Frame* 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



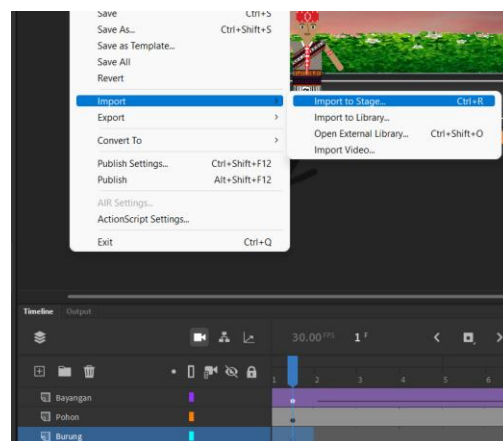
Gambar 3.11 Menggeser Posisi Objek Bayangan

12. Sekarang kita masuk ke pembuatan *Frame by frame*. Buat *Layer* Baru di atas *layer* Jalan bernama Burung.



Gambar 3.12 Membuat *Layer* Burung

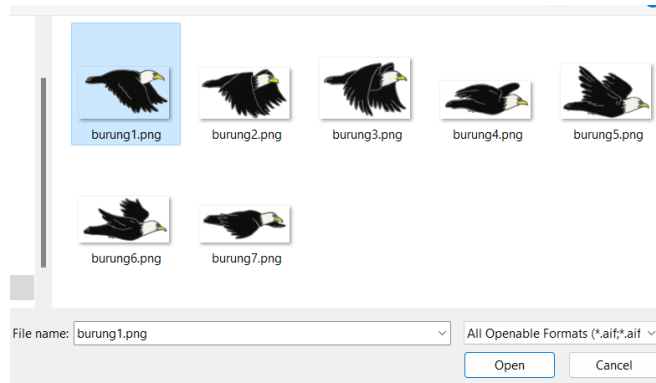
13. Pada *Frame* 1 *layer* Burung, Klik *File*, pilih *Import* > *Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



Gambar 3.13 Mengimport *File* Burung

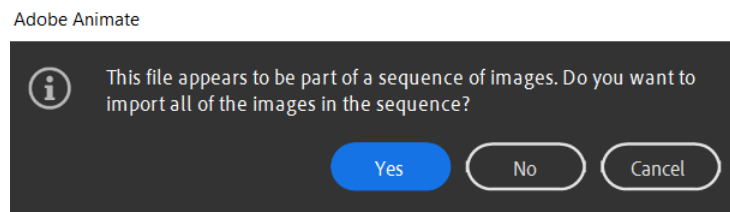


14. Pilih *file* gambar bernama ‘burung1.png’, lalu klik *open*.



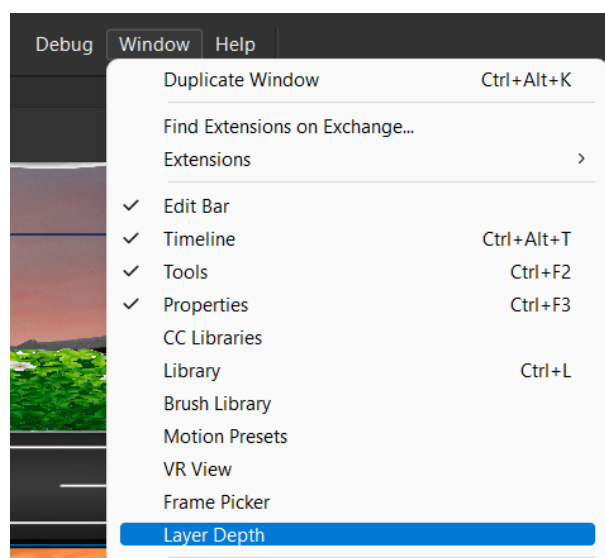
Gambar 3.14 Memilih *File* Burung1

15. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti di bawah ini.



Gambar 3.15 *No Sequence*

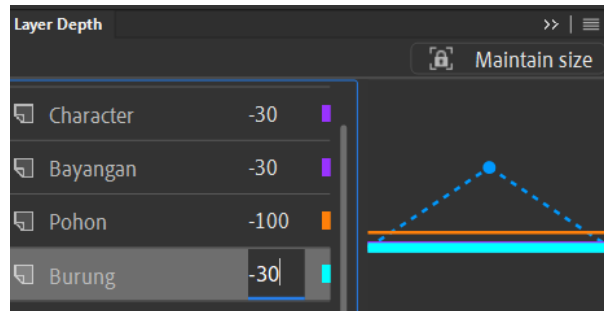
16. Pada *Tools Bar* pilih *Window*



Gambar 3.162 Membuka *Layer Depth*

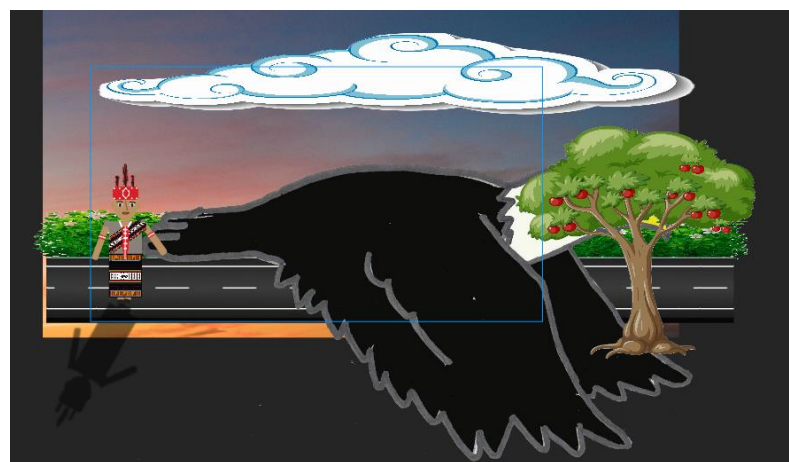


17. Atur nilai posisi objek ‘Burung’ menjadi -30.



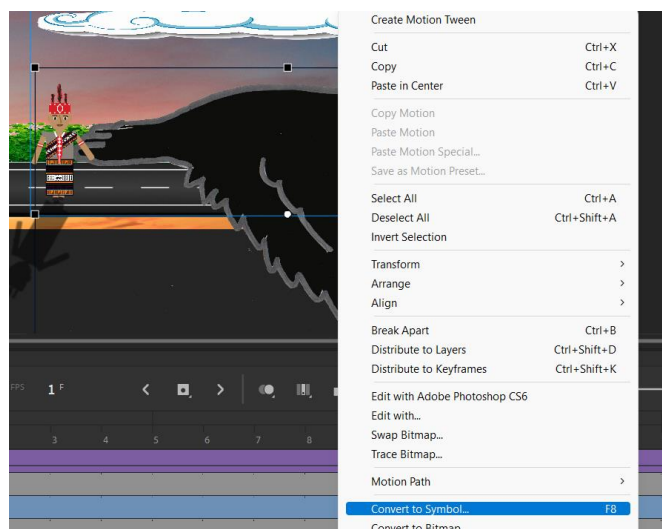
Gambar 3.17 Mengatur Nilai *Layer Depth* Burung

18. Sementara biarkan ukurannya besar.



Gambar 3.182 Ukuran Objek Burung

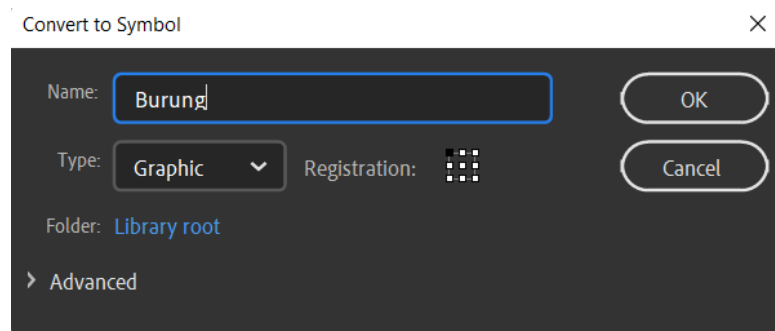
19. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.19 Mengonversi Objek Burung Ke *Symbol*

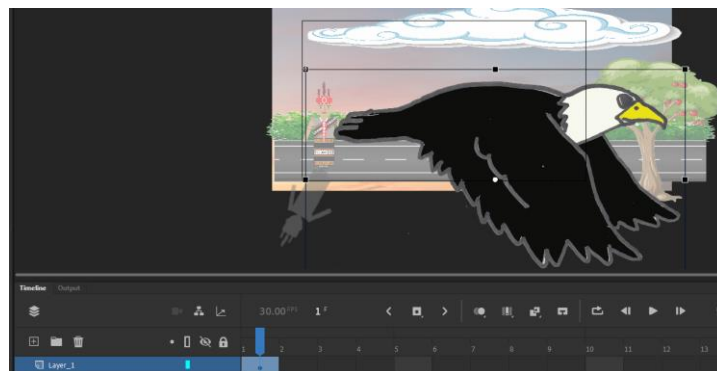


20. Isikan nama 'Burung' dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik *OK*.



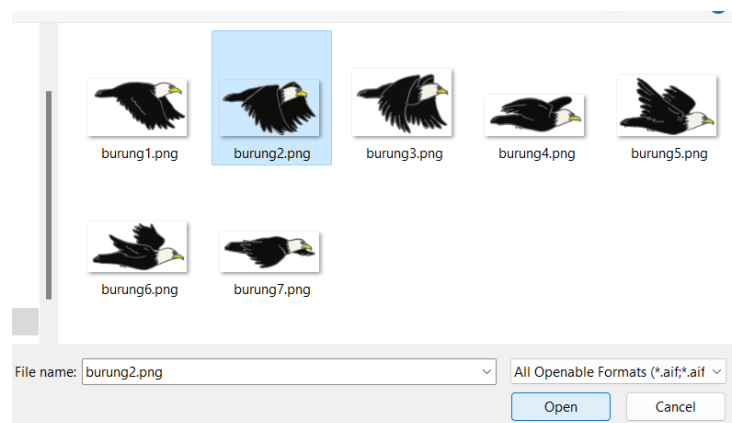
Gambar 3.20 Menamai *Symbol* Burung

21. *Double* klik gambar Burung tersebut, di sini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Burung.



Gambar 3.21 *Scene* Burung

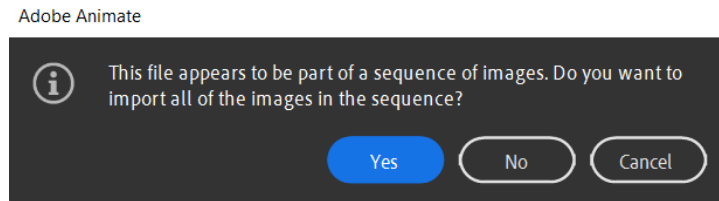
22. Pastikan *Frame 2* sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih *file* gambar dengan nama 'burung2.png', lalu pilih *Open*.



Gambar 3.22 *Import File* Burung

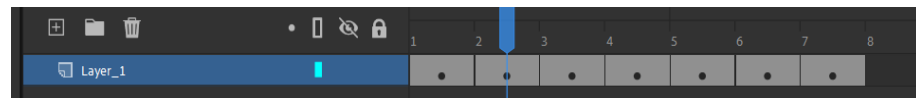


23. *File* gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih *Yes*.



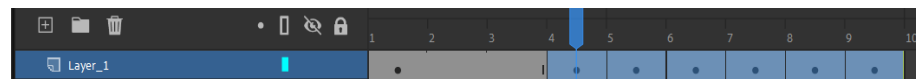
Gambar 3.23 Pilih Yes Untuk *Sequence*

24. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap *frame*.



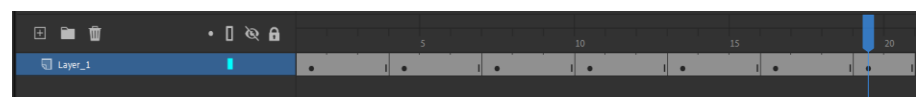
Gambar 3.24 Tampilan Setelah Gambar *Diimport*

25. Jika terdapat gambar yang *double* pada satu frame, maka hapus salah 1 *object* burung pada *frame* tersebut.
26. Blok *keyframe* ke-2 sampai 7, kemudian *drag* ke kanan dengan jarak 2 *frame*.



Gambar 3.25 Mengatur Posisi *Keyframe*

27. Lakukan hal yang sama pada *keyframe* ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 *frame*.



Gambar 3.26 Tampilan Setelah *Keyframe* Posisi Diubah

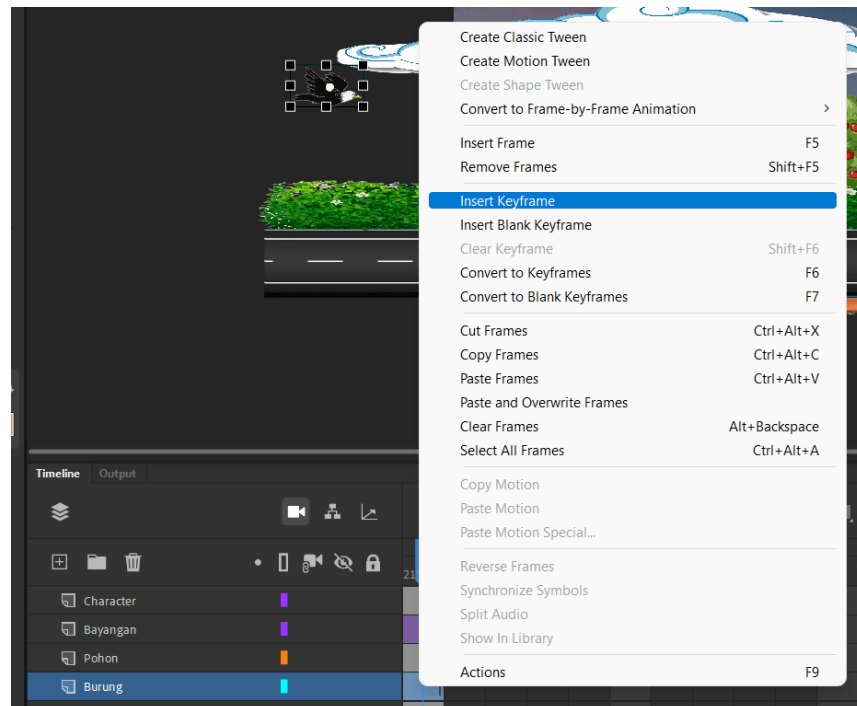
28. Kembali ke *scene* 1, kecilkan ukuran *object* Burung.



Gambar 3.27 Mengecilkan Objek Burung



29. Kemudian pada *frame* 215, *insert Keyframe*.



Gambar 3.28 Menambahkan *Keyframe* Pada *Frame* 215

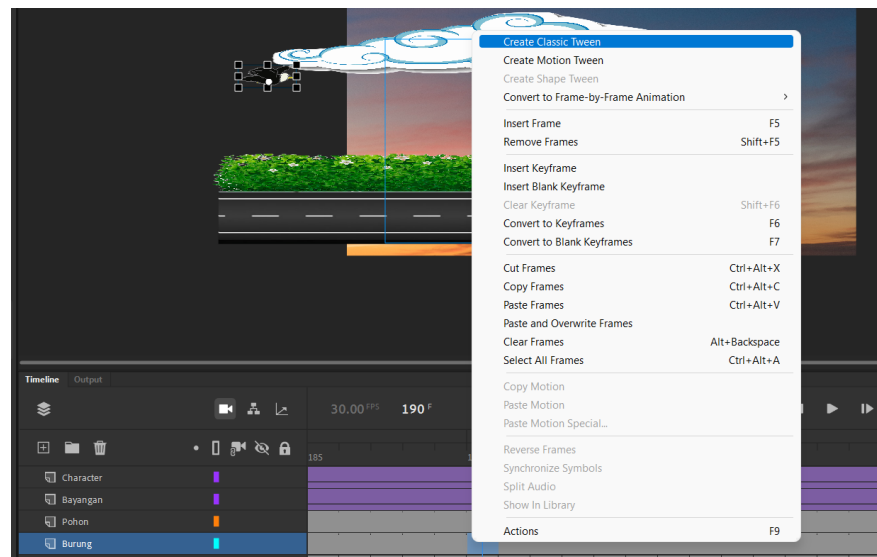
30. Geser *object* Burung seperti di bawah ini pada *frame* 215.



Gambar 3.29 Mengatur Posisi Burung Pada *Frame* 215



31. Kemudian di antara *frame* 1-215, klik kanan salah satu *frame*, kemudian *Create Classic Tween*.



Gambar 3.30 Menambahkan *Create Classic Tween*

32. Tekan *Ctrl* + *Enter* untuk melihat hasil animasi.

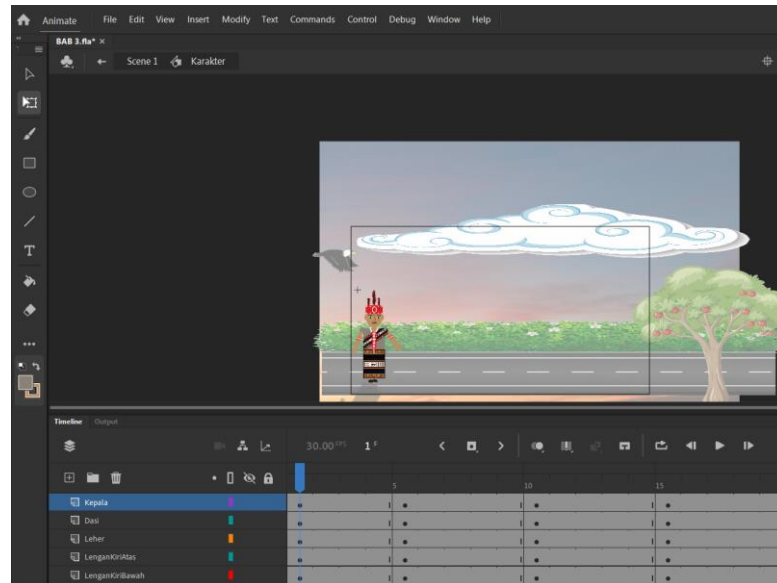


Gambar 3.31 Hasil Animasi



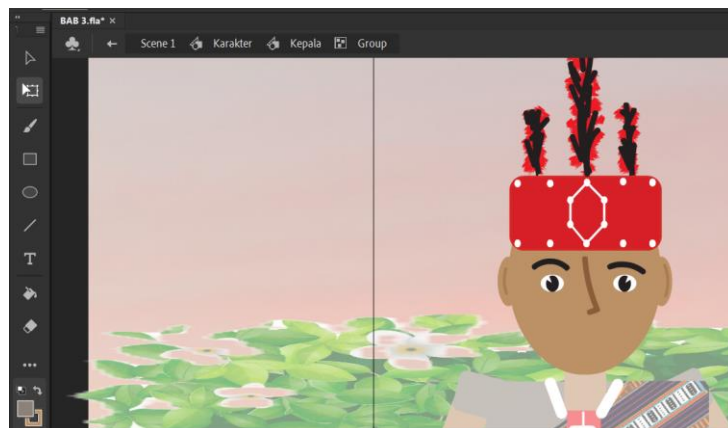
B. Langkah-langkah Lip Synchronization

1. Pada *Layer Character*, *Double* Klik pada *Character* untuk masuk ke *Scene Character*.



Gambar 3.32 *Scene Character*

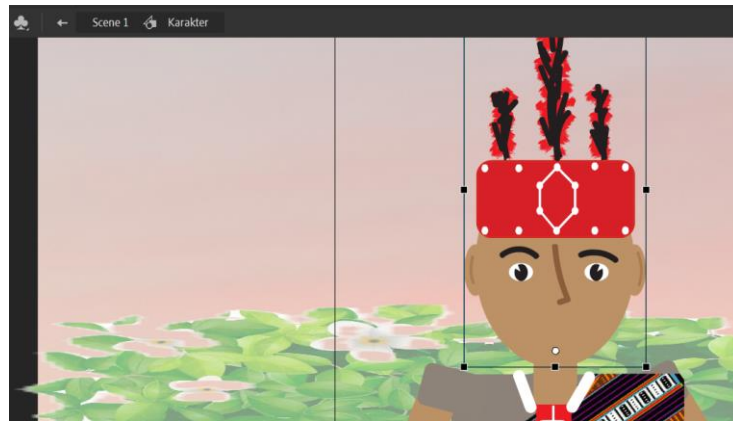
2. *Double* klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke *Scene* seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools*(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.33 Menghapus Mulut

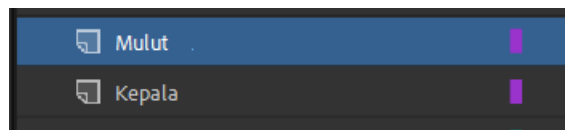


3. Kembali ke *Scene Character*.



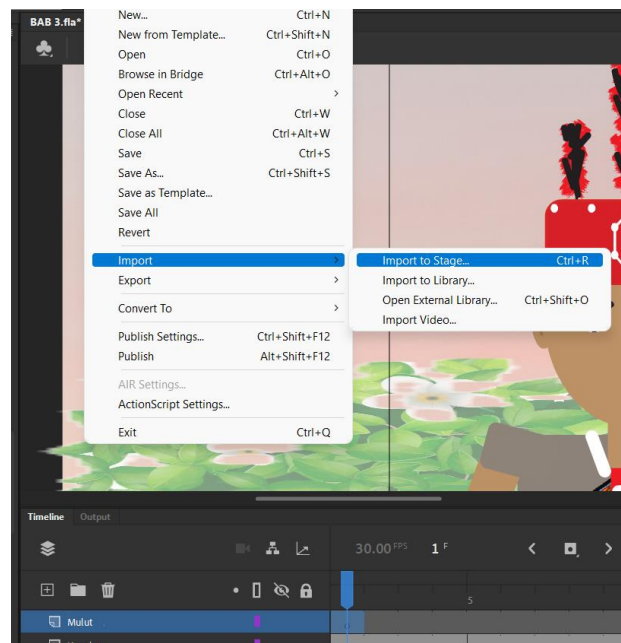
Gambar 3.34 *Scene Character*

4. Buat *layer* baru bernama Mulut



Gambar 3.35 Membuat Layer Mulut

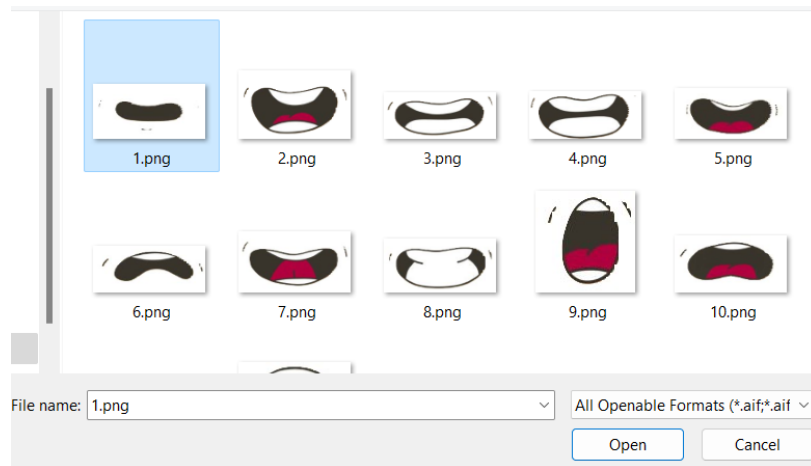
5. Pada *frame 1 layer mulut*, pilih *File > Import > Import to Stage*.



Gambar 3.36 *Import File*

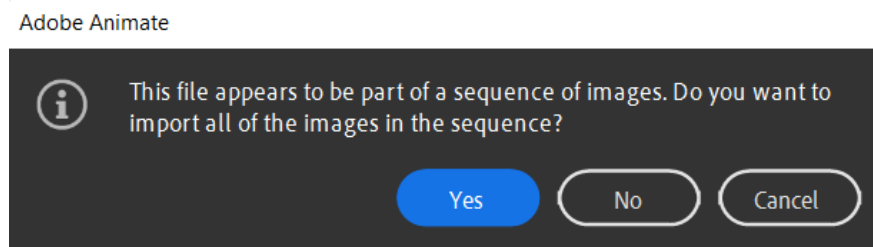


6. Cari *folder file* Mulut, buka dan pilih gambar bernama '1.png', jika sudah pilih *Open*.



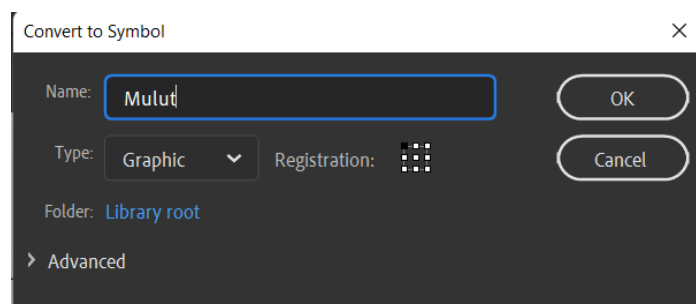
Gambar 3.37 Memilih *File Import*

7. Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti di bawah ini.



Gambar 3.38 *No Untuk Sequence*

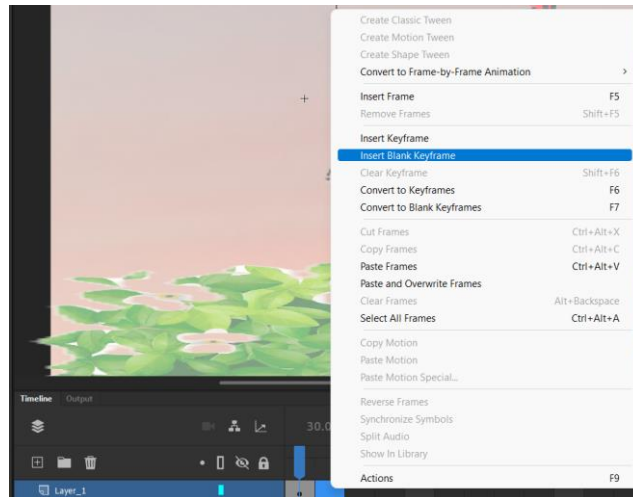
8. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol* dan beri nama Mulut.



Gambar 3.39 Mengonversi Gambar Mulut Ke *Symbol*

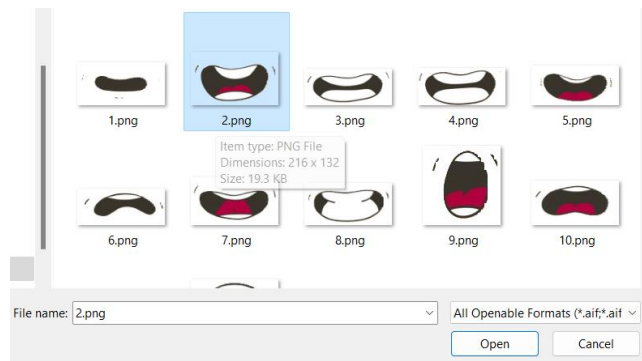


9. Klik *frame 2* layer '*Layer_1*' dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*.



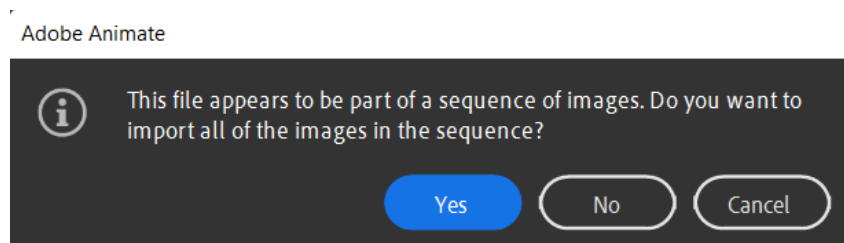
Gambar 3.40 Menambahkan *Blank Keyframe*

10. Kemudian pilih *File* Cari *folder file* Mulut, buka dan pilih gambar bernama '*2.png*', jika sudah pilih *Open*.



Gambar 3.41 Memilih *File Import*

11. Gambar akan terdeteksi sebagai *sequence* berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri.



Gambar 3.42 *Yes Untuk Sequence*

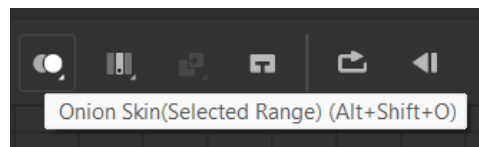


12. Kembali ke *Scene Character*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



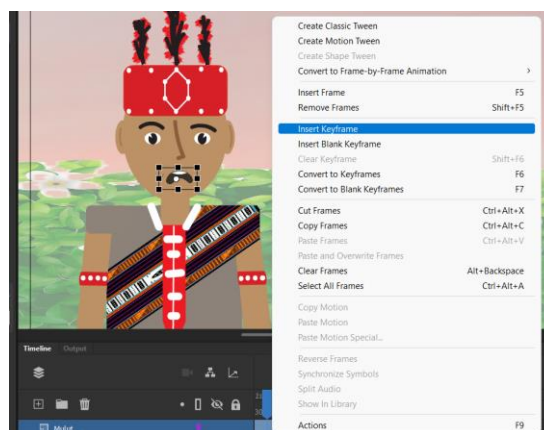
Gambar 3.43 Mengatur Posisi Mulut

13. *Double* klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* mulut, Aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



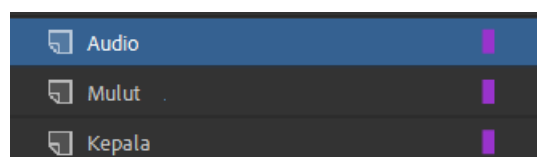
Gambar 3.44 Mengaktifkan *Onion Skin*

14. Kembali ke *scene 'Character'*. Pada *frame 30 layer* mulut *insert Keyframe*.



Gambar 3.45 Menambahkan *Keyframe*

15. Buat *Layer* baru di atas *layer* mulut, beri nama *Audio*.



Gambar 3.46 Membuat Layer Audio

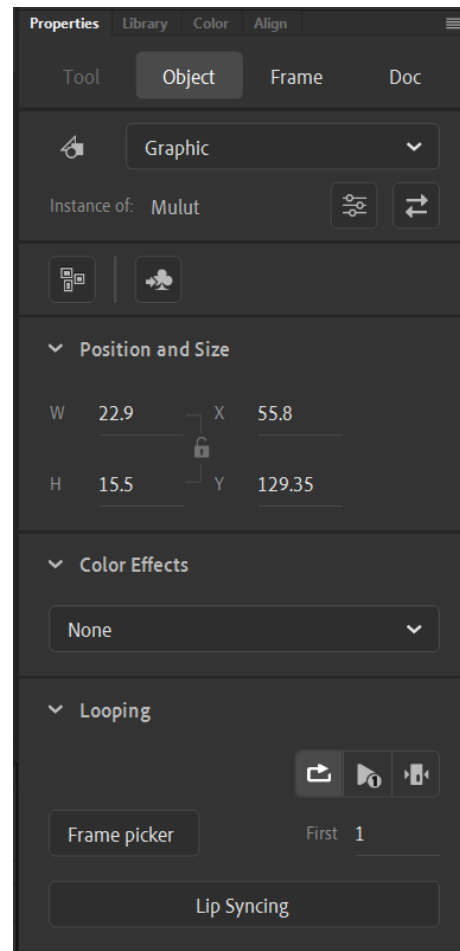


16. Lakukan *Import* dan cari *file* audio bernama ‘Voice.mp3’.



Gambar 3.47 Meng-import File Audio

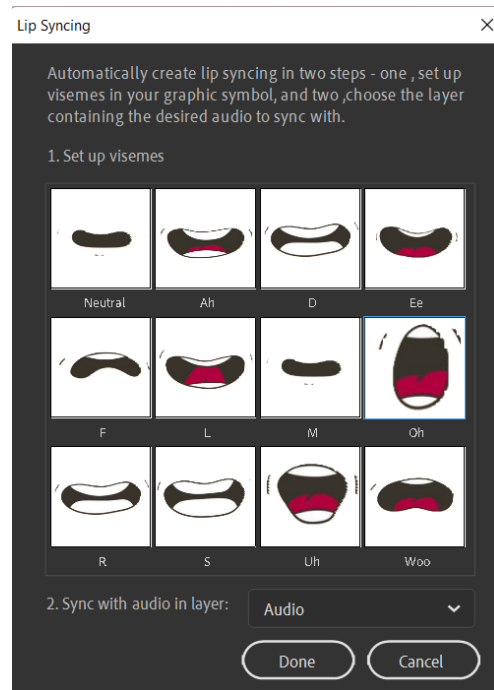
17. Klik pada gambar mulut, kemudian pada *properties* pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.48 Mengatur Efek *Lip Syncing*

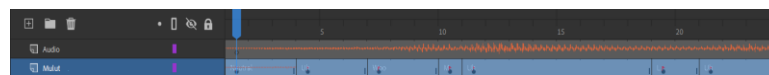


18. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer 'Audio' yang sudah di *import file* audio sebelumnya. Klik *Done*, maka *adobe animate* akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



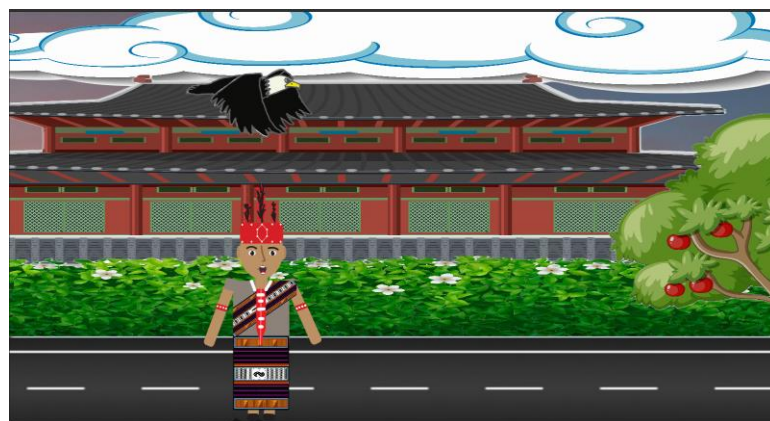
Gambar 3.49 Mengatur Gambar Mulut Sesuai Pelafalan

19. Setelah dilakukan *Lip sycronation* hasilnya akan seperti ini.



Gambar 3.50 Tampilan *Frame* Mulut

20. Tekan *Ctrl + Enter* untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.51 Tampilan Hasil *Lip Sycronation*