



TUGAS PERTEMUAN: 3

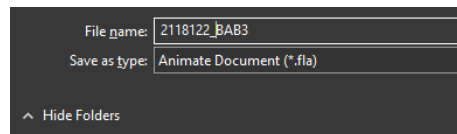
FRAME BY FRAME & LIP SYNCRONATION

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Yokal (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-papua?page=all

1.1 Tugas 3 : Membuat Animasi Frame by Frame

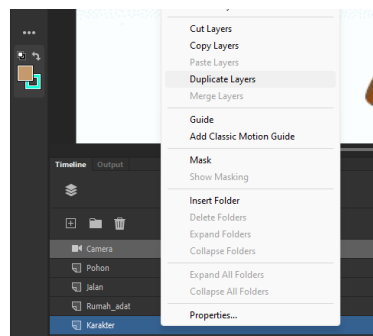
A. Membuat Frame by Frame

1. Buka file adobe BAB 2 kemudian lakukan *Save As*. Kemudian sesuaikan nama file tersebut.



Gambar 3.1 *Save As* File BAB 3

2. Sebelum masuk ke praktik pembuatan *frame by frame*, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian *layer* Karakter klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



Gambar 3.2 *Duplicate Layers* Karakter

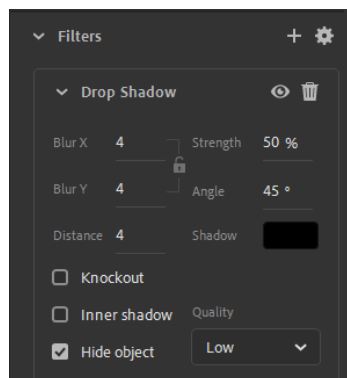


3. Posisikan *layer Duplicate* dibawah *layer Karakter*. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Karakter". Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



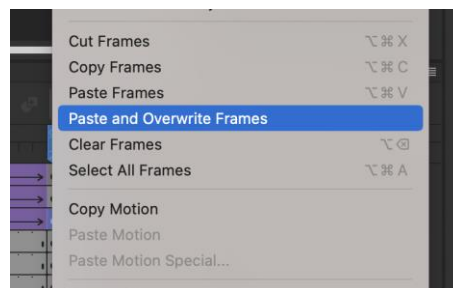
Gambar 3.3 Bentuk Objek Bayangan

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*



Gambar 3.4 Filter Drop Shadow

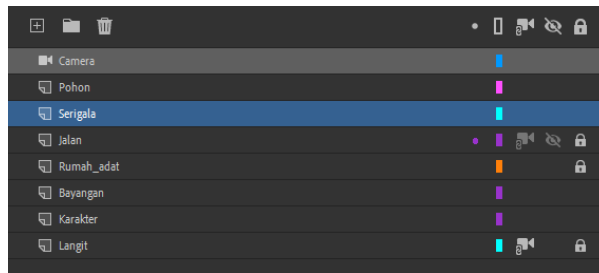
5. Klik kanan *Frame 1 layer 'Bayangan'* pilih *Copy Frame*. Klik Frame 270 *layer 'Bayangan'*, klik kanan pilih *Paste and Overwrite Frames*



Gambar 3.5 Paste and Overwrite Frames

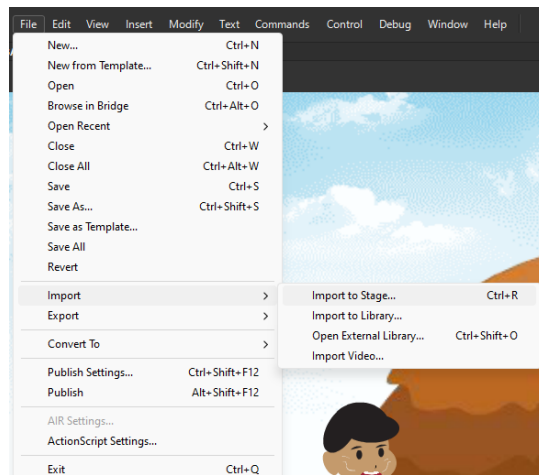


6. Membuat *layer* baru di atas *layer* “Trotoar” sesuai dengan kebutuhan, disini buat *layer* baru dengan nama “Anjing”.



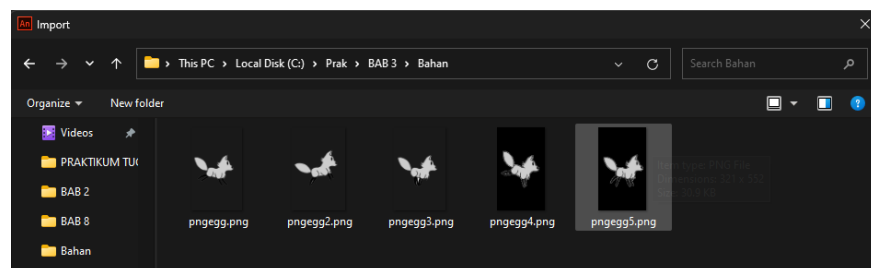
Gambar 3.6 Membuat *layer* “Anjing”

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



Gambar 3.7 Import Aset

8. Pilih file gambar “anj1.png” lalu klik *Open*, Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog tersebut.



Gambar 3.8 Pilih File Gambar

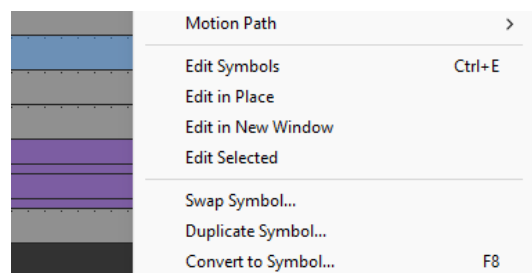


9. Atur *Layer Depth* pada frame “Anjing” menjadi -30.



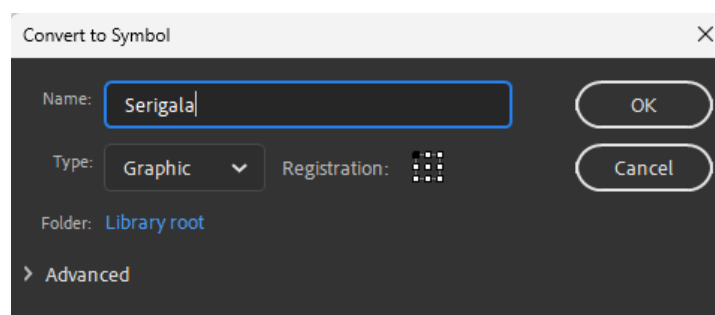
Gambar 3.9 *Layer Depth* Anjing

10. Klik kanan pada bagian gambar lakukan *Convert to Symbol*.



Gambar 3.10 *Convert to Symbol*

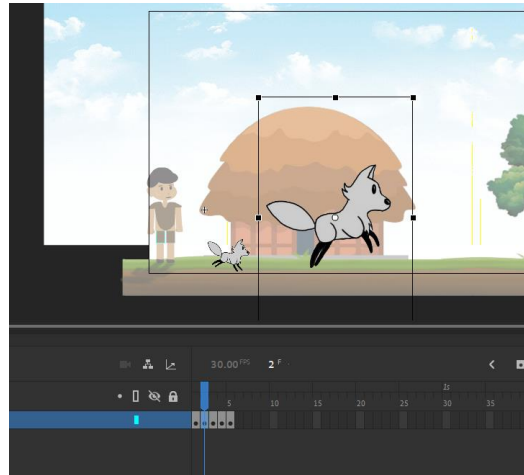
11. Berikan nama “Anjing” dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik OK



Gambar 3.11 *Convert to Symbol*

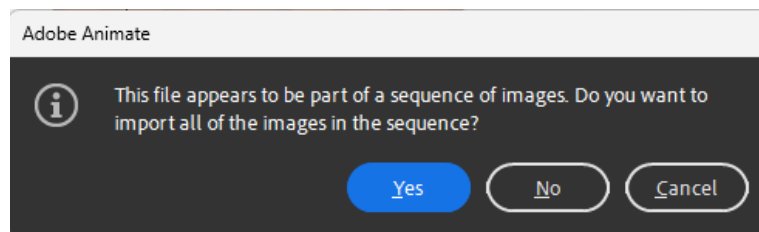


12. *Double* klik gambar Anjing tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi *frame by frame* Anjing, Pastikan *Frame 2* sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih file gambar dengan nama *‘.png’*, lalu pilih *Open*.



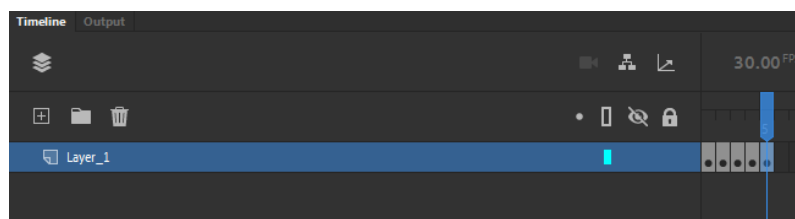
Gambar 3.12 *Import* Gambar 2

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



Gambar 3.13 Gambar Berurutan

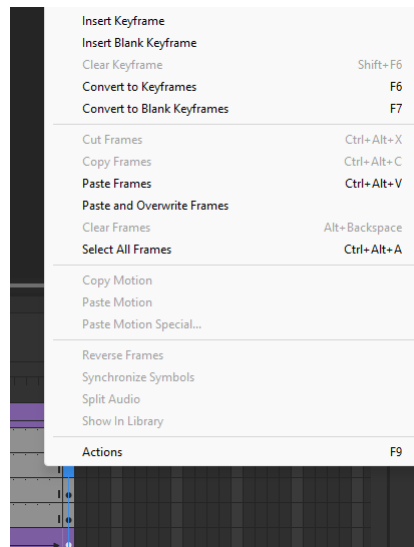
14. Kemudian cek pada bagian *frame* jika gambar saling menimpa pada *frame* tersebut maka hapus salah satu gambar, kemudian Blok *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 *frame* lakukan pada setiap *frame* Aktifkan *Onion Skin* (*Alt+Shift+O*) agar gambar di *keyframe* sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



Gambar 3.14 Geser *Keyframe*

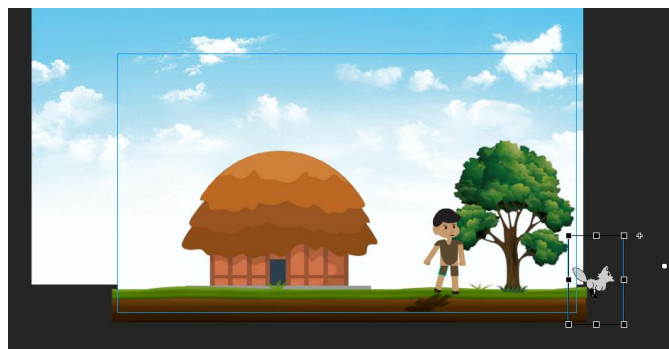


15. *Insert Keyframe* pada *Frame 220*.



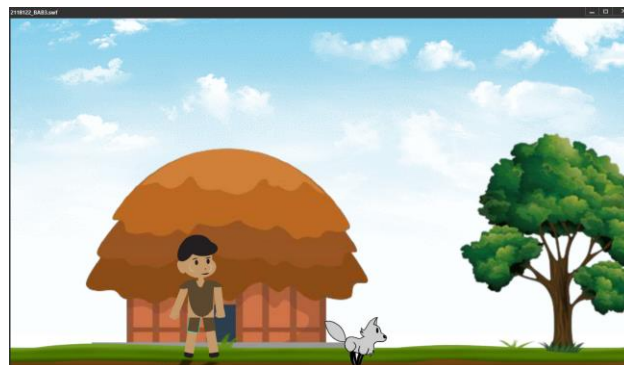
Gambar 3.15 *Insert Keyframe*

16. Pindahkan objek gambar sesuai dengan keinginan contoh seperti dibawah.



Gambar 3.16 Pindahkan Objek Gambar

17. Kemudian tambahkan bayangan pada Anjing dengan cara yang sama seperti sebelumnya dan berikut tampilannya.

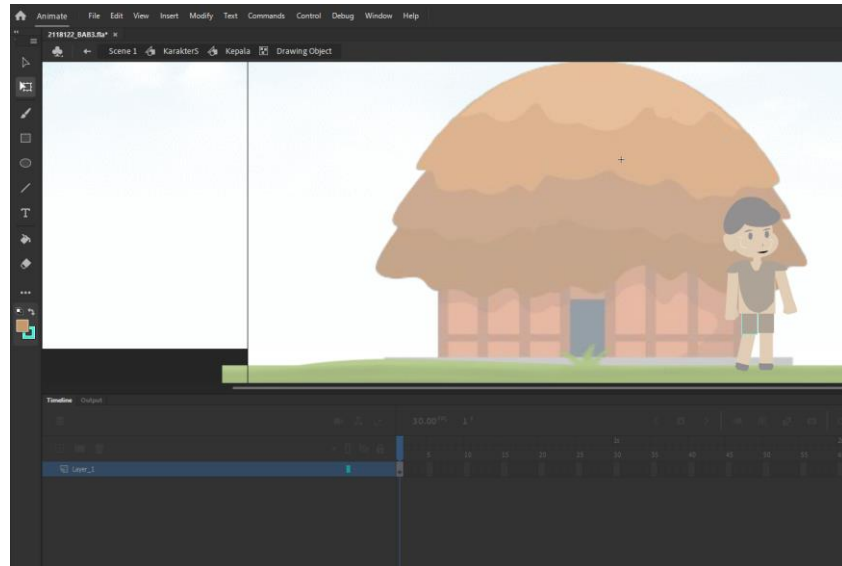


Gambar 3.17 Hasil Tampilan



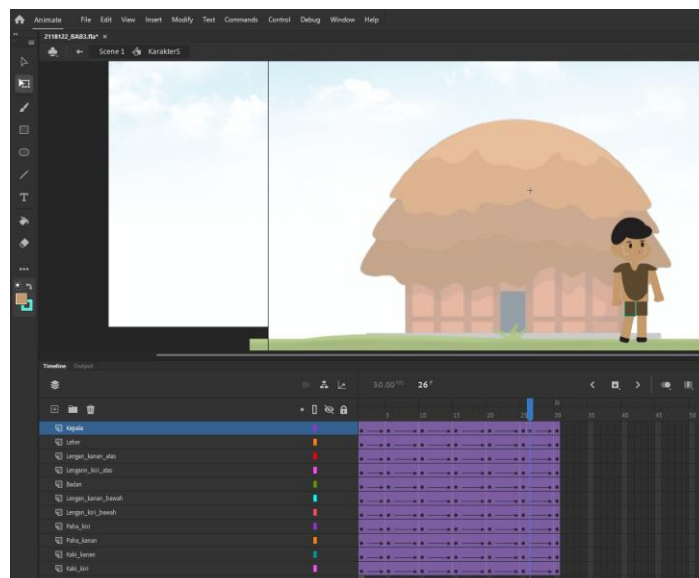
B. Membuat Lip Synchronation

1. Pada *Layer* Karakter, *Double* Klik pada Karakter untuk masuk ke *Scene* Karakter, 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 3.18 Menghapus Bagian Mulut

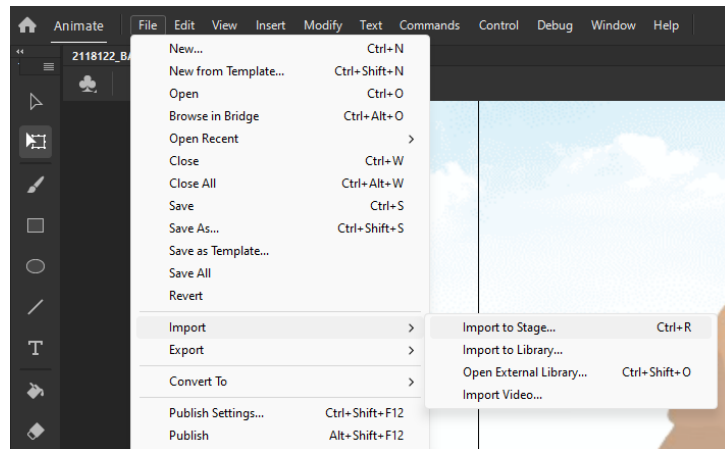
2. Kembali ke *Scene* Karakter kemudian buat *Layer* baru dengan nama 'Mulut'



Gambar 3.19 Buat *Layer* Mulut

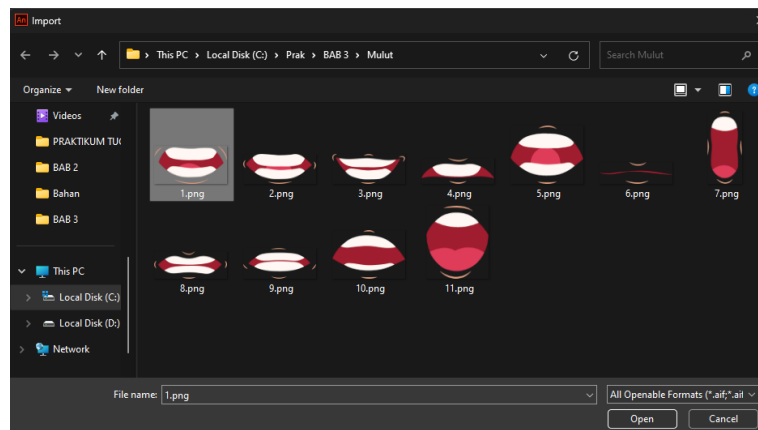


3. Pada *frame 1 layer* Mulut. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



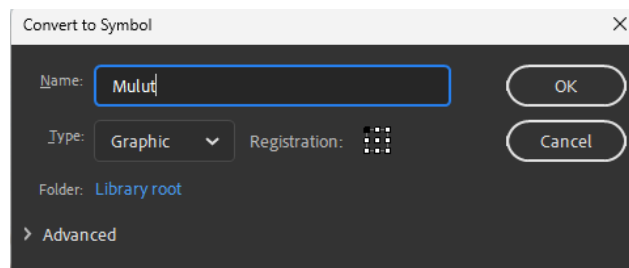
Gambar 3.20 *Import Aset Mulut*

4. Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar, jika sudah pilih *Open*, kemudian Karena gambar terdeteksi sebagai *sequence* yang berurutan, maka klik saja *No* pada kotak dialog seperti dibawah ini.



Gambar 3.21 *Masukan Aset Mulut*

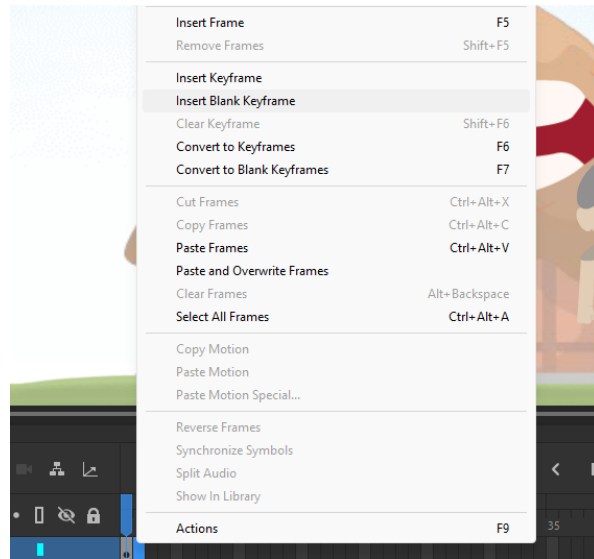
5. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih *Convert to Symbol*.



Gambar 3.22 *Convert to Symbol*

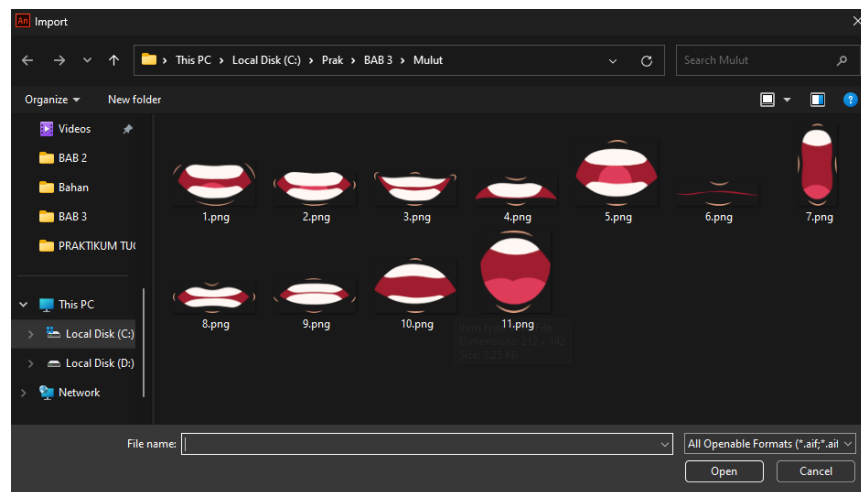


6. Klik frame 2 layer ‘Layer_1’ dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*.



Gambar 3.23 *Insert Blank Keyframe*

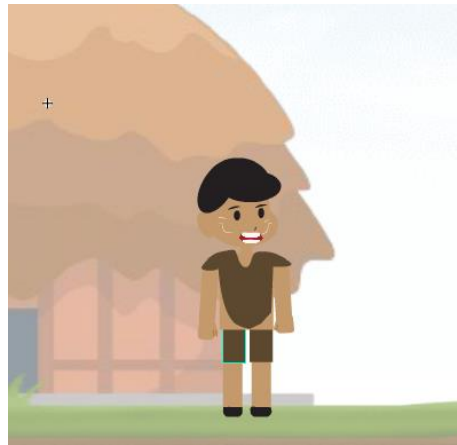
7. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, buka dan pilih gambar bernama ‘2.png’, jika sudah pilih *Open*. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih *Yes*, maka gambar mulut akan berada pada *keyframe* tersendiri.



Gambar 3.24 *Import Aset Mulut*

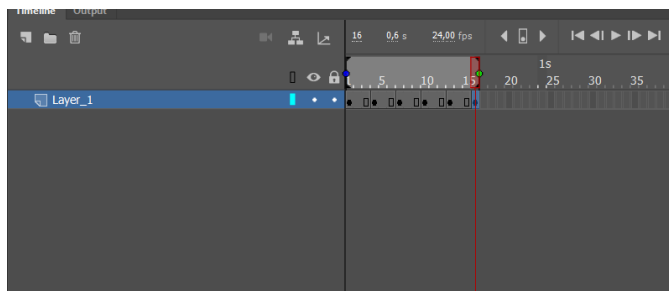


8. Kembali ke Scene Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah



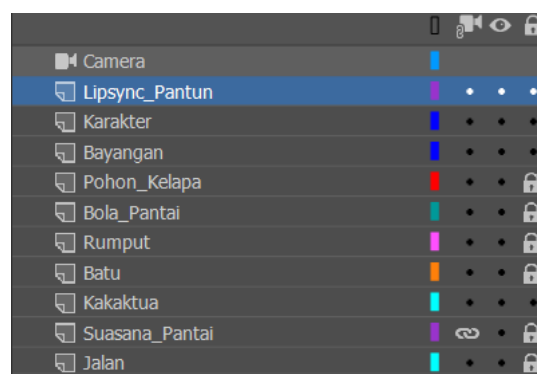
Gambar 3.25 Perkecil Ukuran Mulut

9. Double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke *scene* 'Mulut', aktifkan *Onion Skin*, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut. Kemudian kembali ke *scene* 'Karakter'. Pada frame 15 layer 'Mulut' *Insert Keyframe*.



Gambar 3.26 *Insert Keyframe*

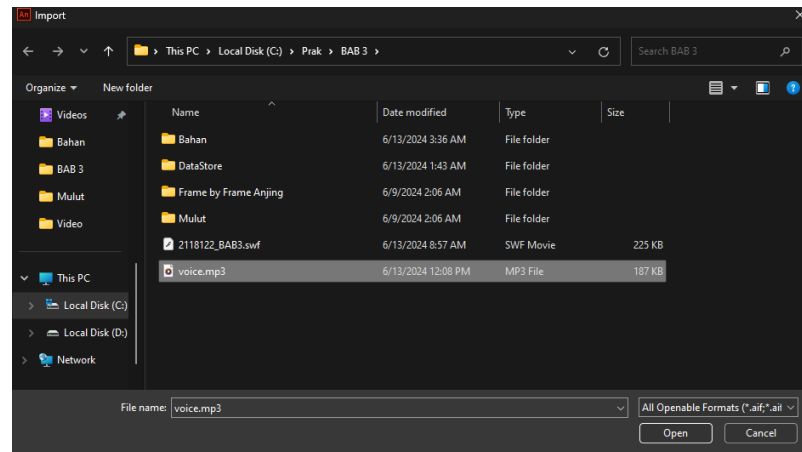
10. Buat layer baru beri nama *Lipsync_Pantun*.



Gambar 3.27 Membuat Layer *Lipsync_Pantun*

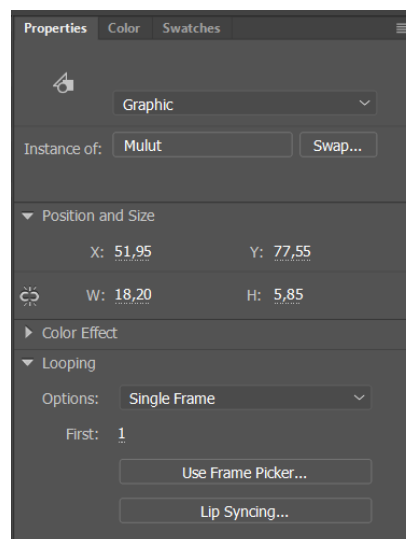


11. Lakukan Import dan cari file audio.



Gambar 2.28 *Import File Audio*

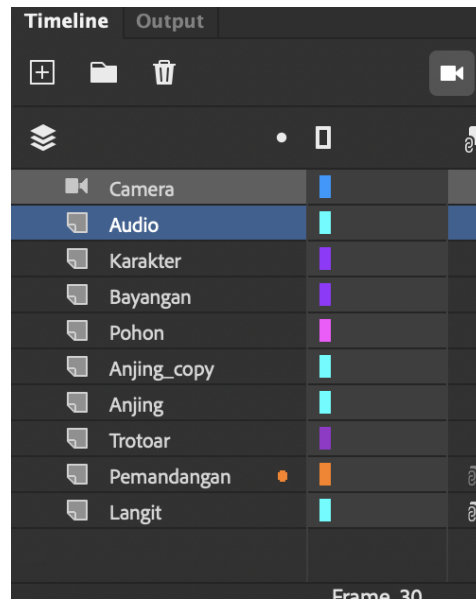
12. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 2.29 *Paste in Place Pada Layer Baru*

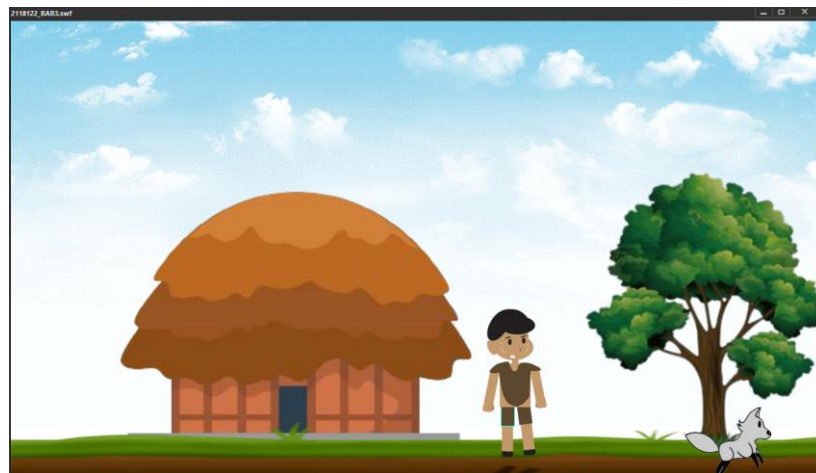


13. Kembali ke *Scene 1*, dan buat *layer* baru bernama *Audio*.



Gambar 3.31 Membuat *Layer* Audio

14. Lakukan Import dan cari file bernama, jika sudah pilih *Open*. Akan muncul window seperti ini, pilih *replace existing items*. Kemudian OK. Dan berikut hasil tampilannya.



Gambar 3.32 Hasil Tampilan