



## TUGAS PERTEMUAN: 3

### FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118031
Nama	:	Muhammad Firman Prayogi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	Baju Koja (Maluku Utara)
Referensi	:	<a href="https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/12/4.-Baju-Koja.png.webp">https://blog-static.mamikos.com/wp-content/uploads/2022/12/4.-Baju-Koja.png.webp</a> <a href="https://i0.wp.com/tambahpinter.com/wp-content/uploads/2020/08/Baju-Koja.jpg">https://i0.wp.com/tambahpinter.com/wp-content/uploads/2020/08/Baju-Koja.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 3 : Membuat Animasi Frame by Frame

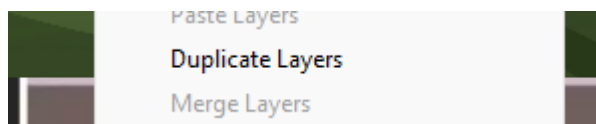
##### A. Membuat Frame by Frame

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



Gambar 3.1 *Save As* File BAB 3

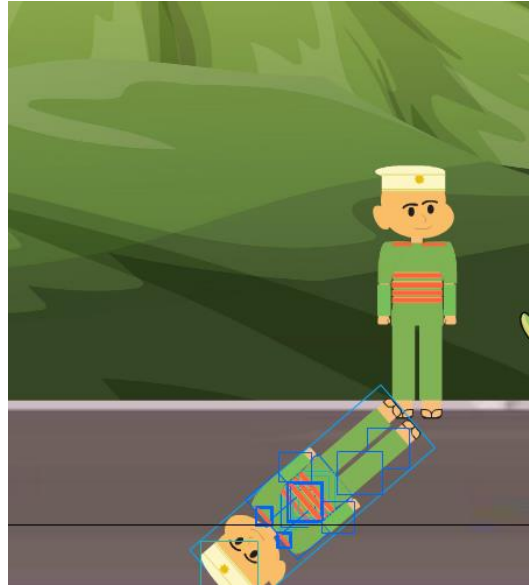
2. Sebelum masuk ke praktik pembuatan *frame by frame*, kita akan membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian *layer* Karakter klik kanan dan pilih *Duplicate Layers*.



Gambar 3.2 *Duplicate Layers* Karakter

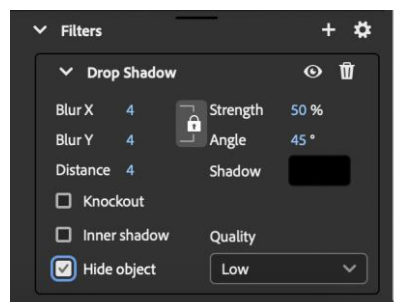


3. Posisikan *layer Duplicate* dibawah *layer Karakter*. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Karakter". Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan *Free Transform Tool(Q)*.



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*

Cut Frames	Ctrl+Alt+X
Copy Frames	Ctrl+Alt+C
Paste Frames	Ctrl+Alt+V
Paste and Overwrite Frames	
Clear Frames	Alt+Backspace
Select All Frames	Ctrl+Alt+A
Com Motion	

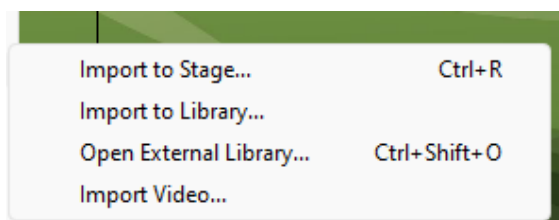
Gambar 3.5 *Paste and Overwrite Frames*

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



Gambar 3.6 Membuat *layer* “Dino”

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



Gambar 3.7 Import Aset

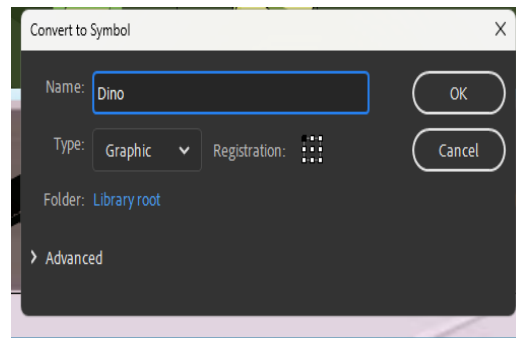


8. Atur *Layer Depth* pada frame “Dino” menjadi –120.

Bayangan	-120	
Karakter	-128	
pohon	-100	
Pemandangan	-10	
Dino	-124	
jalan	-30	
langit	20	

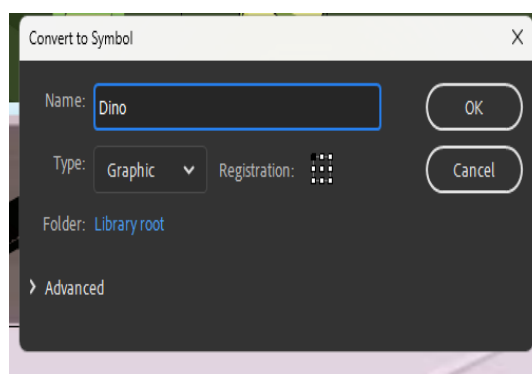
Gambar 3.8 *Layer Depth* Dino

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



Gambar 3.9 *Convert to Symbol*

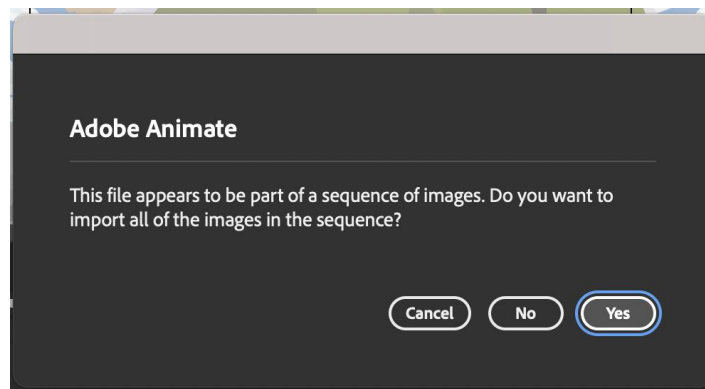
10. Berikan nama “Dino” dan ubah *Type*-nya menjadi *Graphic*, kemudian klik OK



Gambar 3.10 *Convert to Symbol*

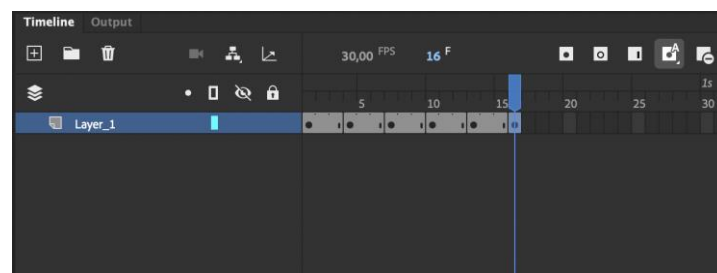


11. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes.



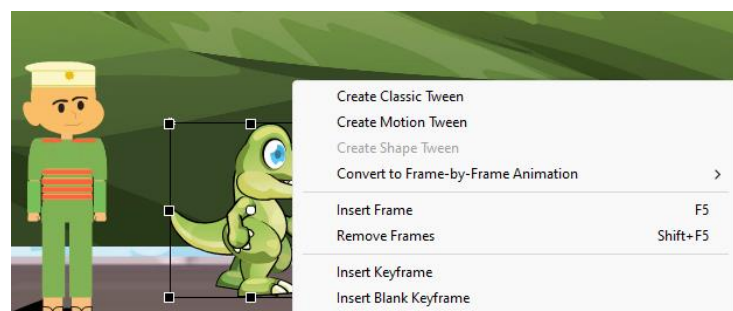
Gambar 3.11 Gambar Berurutan

12. 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 3.12 Geser *Keyframe*

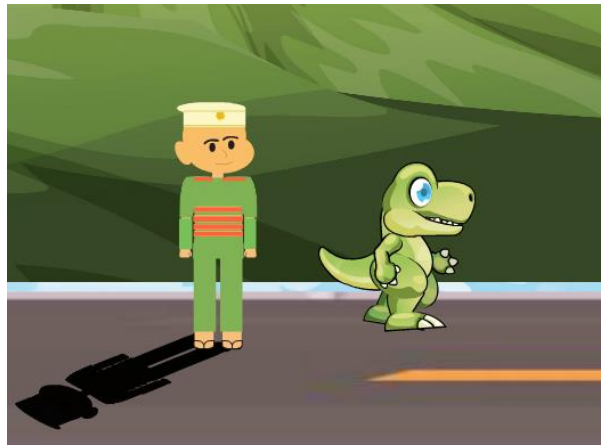
13. *Insert Keyframe* pada *Frame* 270.



Gambar 3.13 *Insert Keyframe*

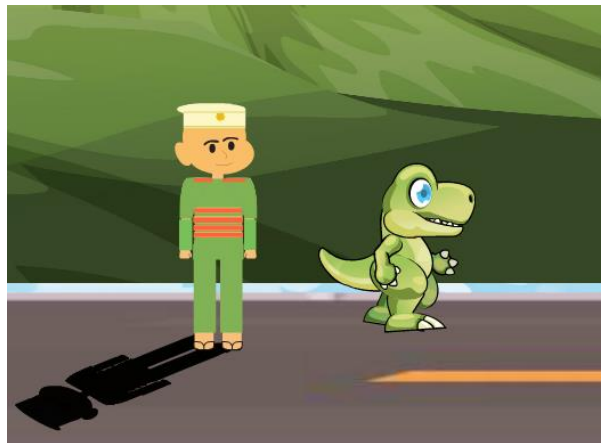


14. Pindahkan objek gambar sesuai dengan keinginan contoh seperti dibawah.



Gambar 3.14 Pindahkan Objek Gambar

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

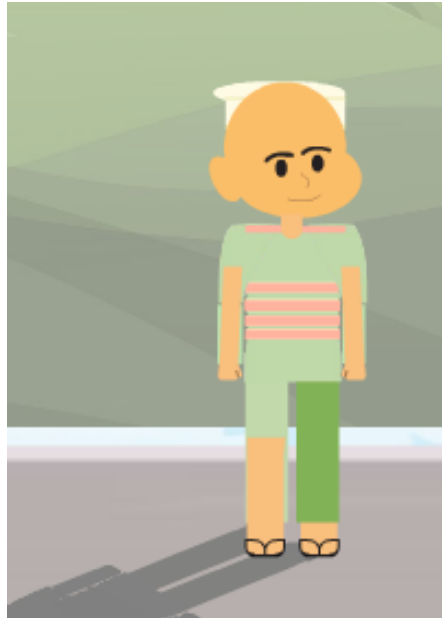


Gambar 3.15 Hasil Tampilan



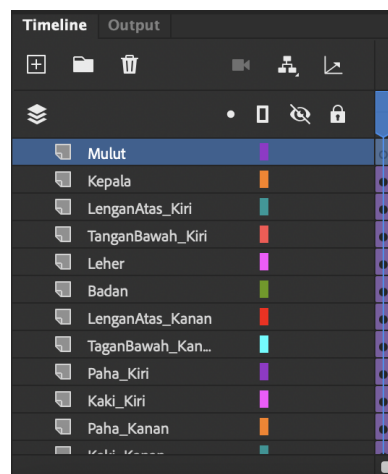
## B. Membuat Lip Synchronization

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 3.16 Menghapus Bagian Mulut

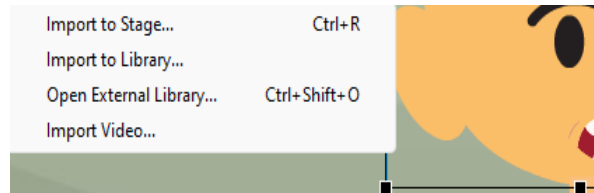
2. Kembali ke *Scene* Karakter kemudian buat *Layer* baru dengan nama 'Mulut'



Gambar 3.17 Buat *Layer* Mulut

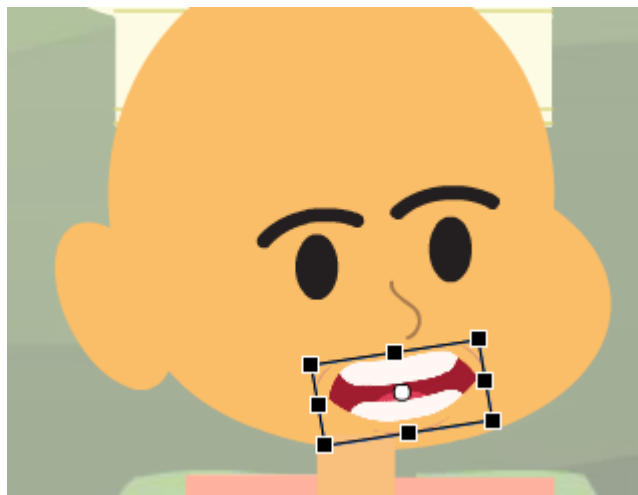


3. Pada *frame 1 layer* Mulut. Klik *File*, pilih *Import > Import to Stage* untuk mengimport gambar bahan.



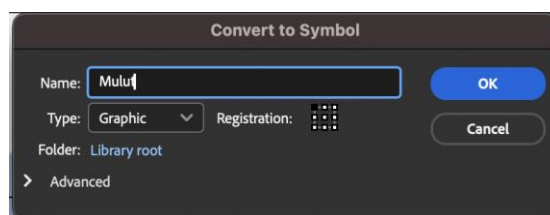
Gambar 3.18 *Import Aset Mulut*

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 3.19 *Masukan Aset Mulut*

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

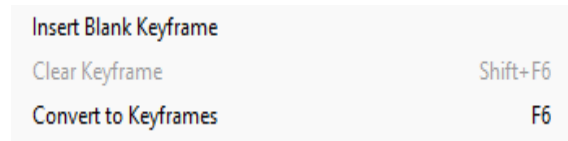


Gambar 3.20 *Convert to Symbol*



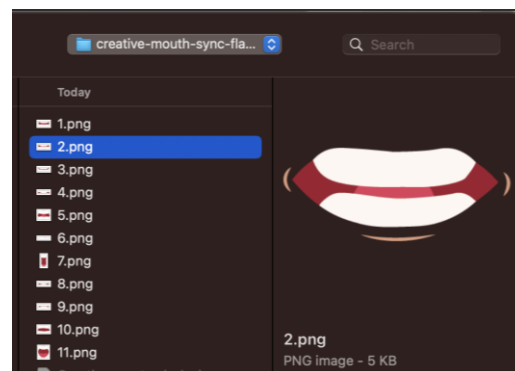


6. Klik frame 2 layer 'Layer\_1' dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*.



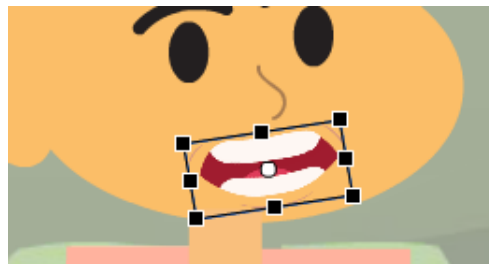
Gambar 3.21 *Insert Blank Keyframe*

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 3.22 *Import Aset Mulut*

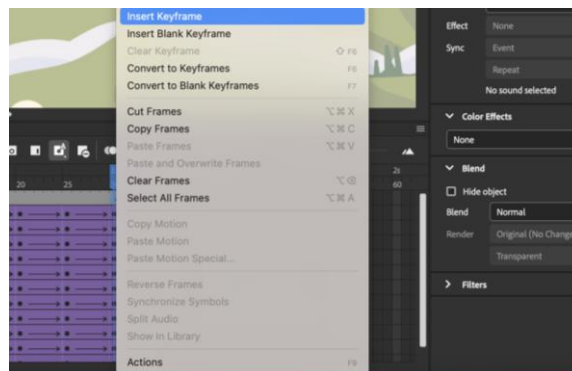
8. Kembali ke Scene Karakter, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah



Gambar 3.23 *Perkecil Ukuran Mulut*

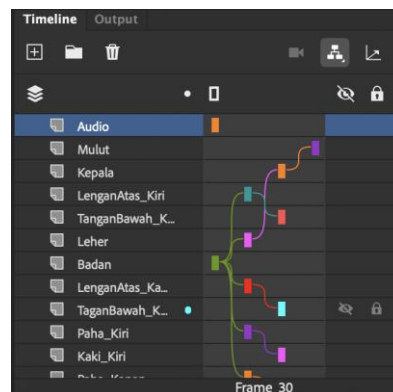


9. Kembali ke *scene* ‘Karakter’. Pada *frame* 30 *layer* mulut *Insert Keyframe*.



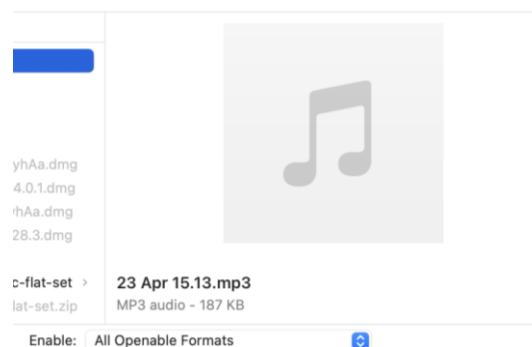
Gambar 3.24 *Insert Keyframe*

10. Buat *layer* baru diatas *layer* mulut dengan nama audio.



Gambar 3.25 Membuat *Layer* Audio

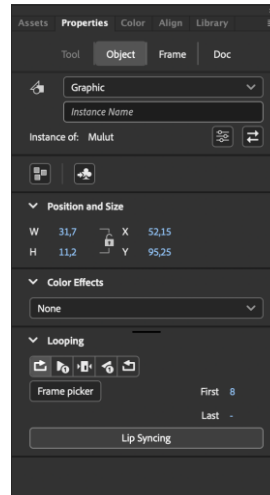
11. Lakukan Import dan cari file audio.



Gambar 3.26 *Import* File Audio

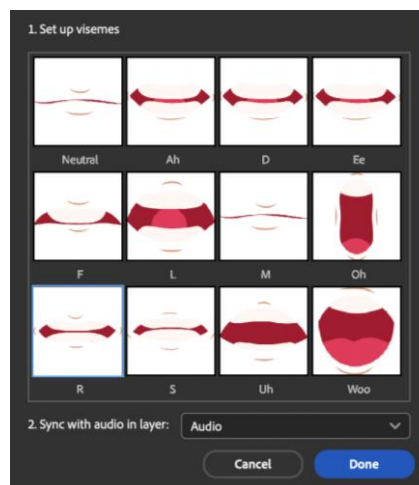


12. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih *Lip Syncing*. Maka akan muncul jendela *Lip Sync*, klik bagian ‘Ah’ maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul.



Gambar 3.27 Paste in Place Pada Layer Baru

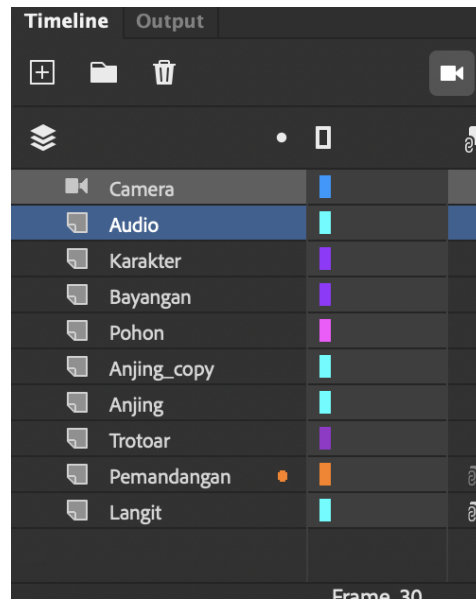
13. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada *Sync with Audio* pilih layer ‘Audio’ yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.28 Susunan Layer Karakter

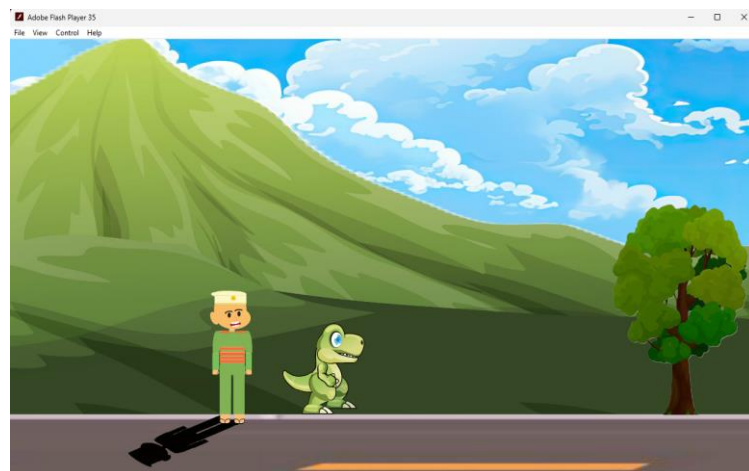


14. Kembali ke *Scene 1*, dan buat *layer* baru bernama *Audio*.



Gambar 3.29 Membuat *Layer* Audio

15. 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 3.30 Hasil Tampilan