



TUGAS PERTEMUAN: 3

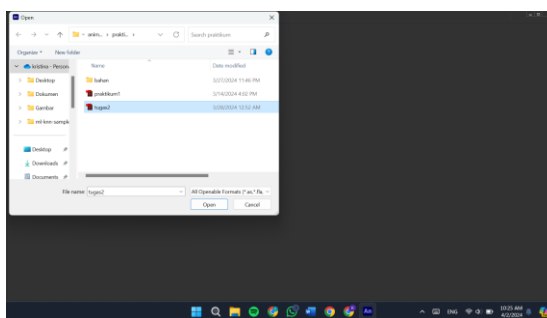
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Baju Adat	:	Baju Manteren Lamo (Maluku Utara-Indonesia Timur)
Referensi	:	https://pin.it/bC8Da2cts

3.1 Tugas 3 : Menerapkan Frame By Frame dan Lip Sycronation

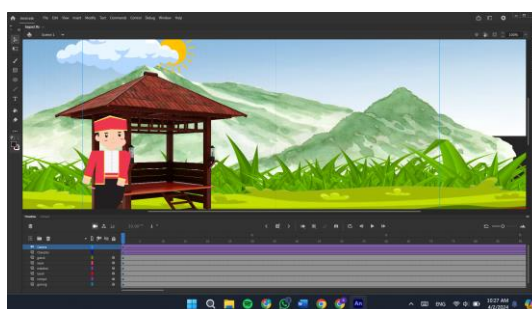
A. Frame by Frame

1. Buka animate cc lalu buka file bab 2



Gambar 3.1 Tampilan Membuka File Bab 2

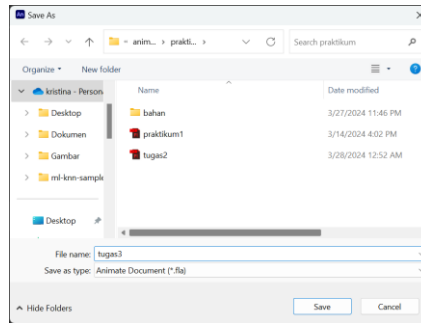
2. Setelah itu akan muncul tampilan bab 2 kemarin



Gambar 3.2 Tampilan Tugas Bab 2

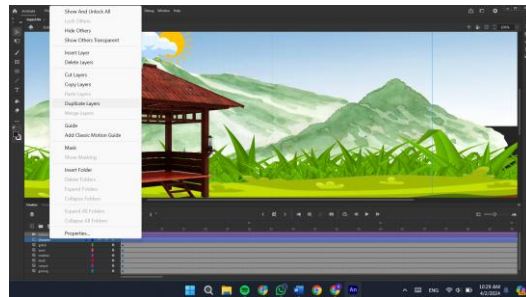


3. Simpan dahulu dengan nama tugas3



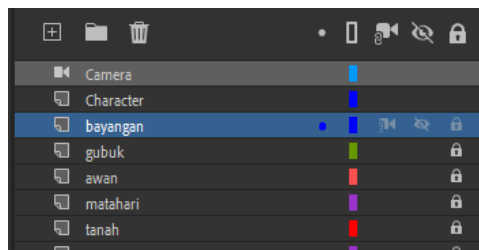
Gambar 3.3 Tampilan Menyimpan Proyek

4. Sebelum mempraktikkan frame by frame kita buat bayangan untuk karakter dulu dengan cara duplicate layer character



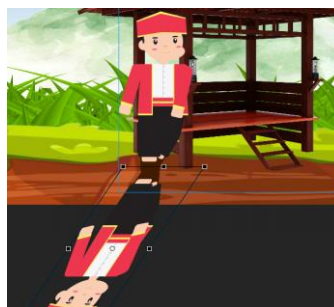
Gambar 3.4 Tampilan Duplicate Layer

5. Ubah layer duplicate menjadi bayangan



Gambar 3.5 Tampilan Layer Bayangan

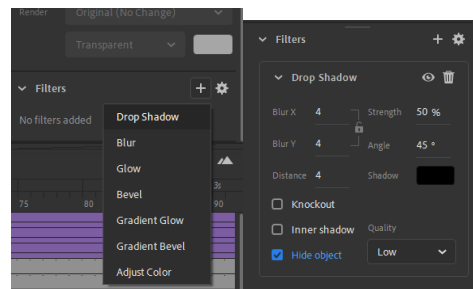
6. Gunakan freetransform untuk membuat bayangan seperti pada gambar



Gambar 3.6 Tampilan Membuat Bayangan

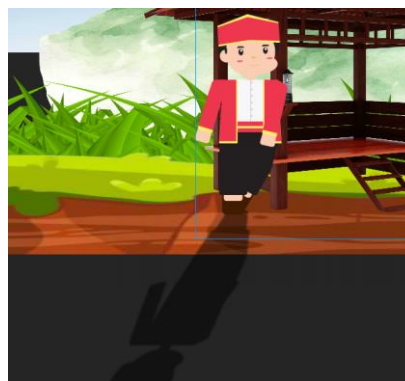


7. Pada frame 1 layer bayangan cari filters lalu pilih dropshadow, setelah itu ubah strength menjadi 50 dan centang hide object



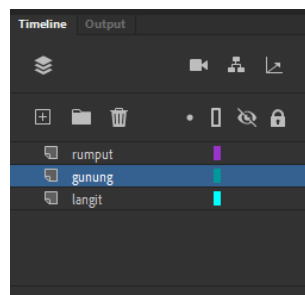
Gambar 3.7 Tampilan Membuat Bayangan

8. Jika sudah maka hasilnya seperti berikut



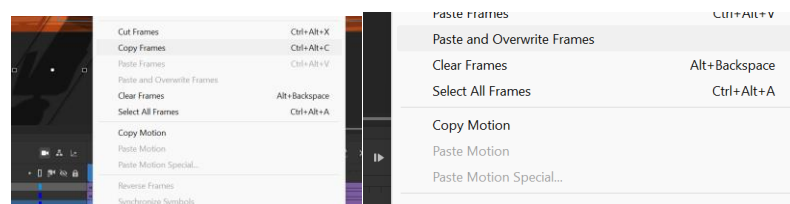
Gambar 3.8 Tampilan Hasil Bayangan

9. Buat layer baru lalu ubah nama layer menjadi gunung



Gambar 3.9 Tampilan Layer Gunung

10. Copy frame 1 pada layer bayangan lalu pada frame 265 klik kanan dan pilih paste dan overwrite frames.



Gambar 3.10 Tampilan Copy Paste Frame

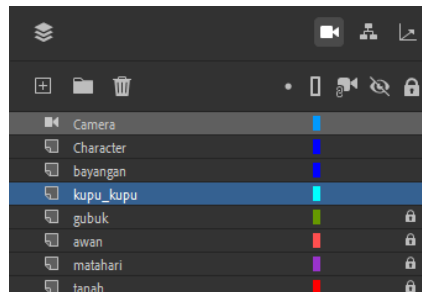


11. Untuk melihat hasil bayangan bisa tekan CTRL+ENTER



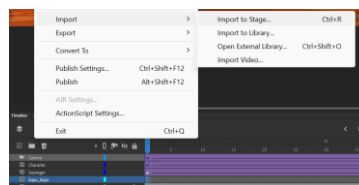
Gambar 3.11 Tampilan Hasil Bayangan

12. Lalu, kita mempraktikkan frame by rame. Pertama, buat layer baru dengan nama kupu-kupu.



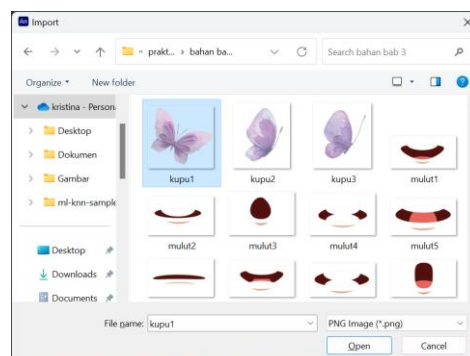
Gambar 3.12 Tampilan Layer Kupu-Kupu

13. Selanjutnya, kita import bahan ke frame 1. Pilih file lalu import dan pilih import to stage.



Gambar 3.13 Tampilan Layer Gubuk

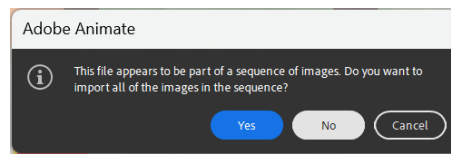
14. Pilih file kupu1 lalu pilih open



Gambar 3.14 Tampilan Import Kupu-Kupu

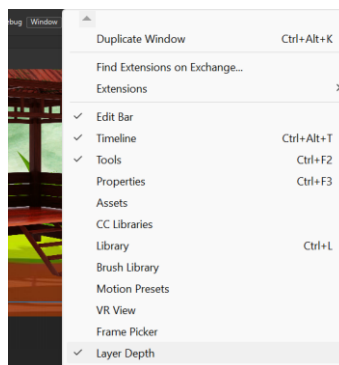


15. Jika muncul seperti pada gambar maka gambar terdeteksi sebagai images in sequence, lalu pilih No



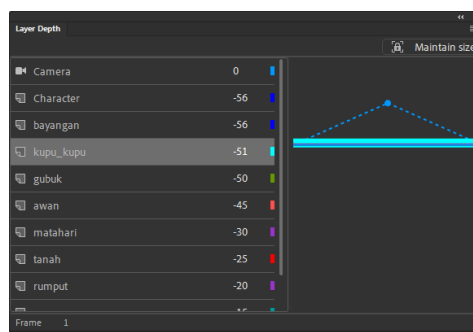
Gambar 3.15 Tampilan Import Kupu-Kupu

16. Pilih menu window lalu pilih layer depth



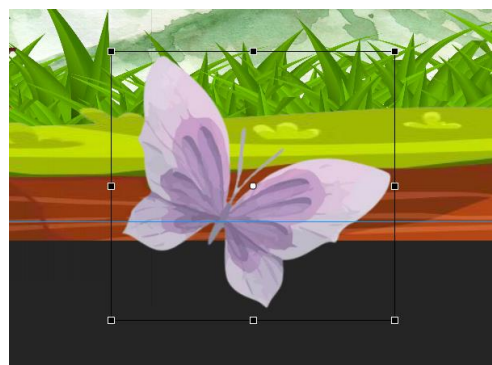
Gambar 3.16 Tampilan Layer depth

17. Sesuaikan nilai seperti pada gambar



Gambar 3.17 Tampilan Layer Depth

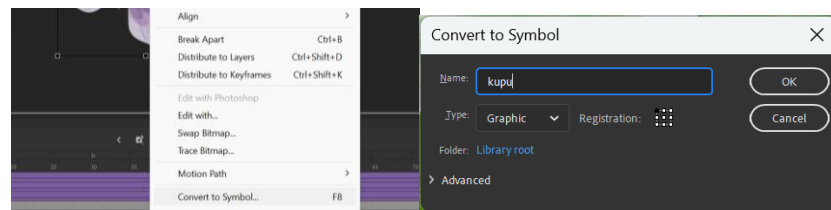
18. Jangan ubah ukuran kupu-kupu, biarkan seperti itu saja



Gambar 3.18 Tampilan Kupu-Kupu

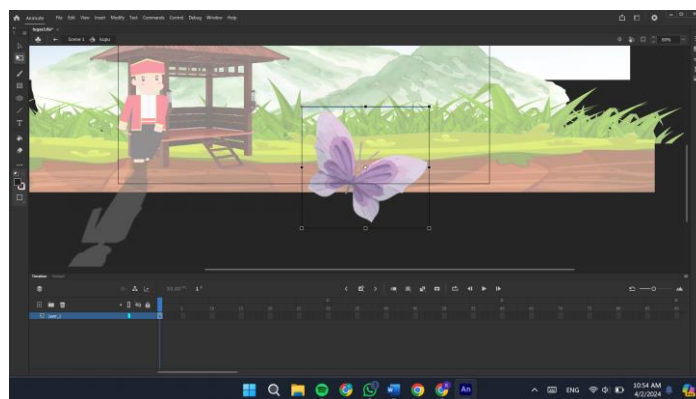


19. Klik kanan pada kupu-kupu lalu pilih convert to symbol. Lalu, ubah Namanya menjadi kupu dan klik OK.



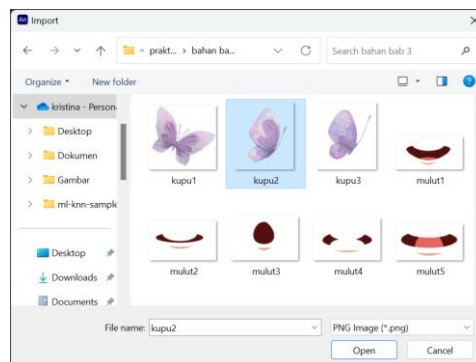
Gambar 3.19 Tampilan Convert to Symbol

20. Double klik pada kupu-kupu maka nanti akan masuk ke dalam scene kupu untuk membuat frame by frame



Gambar 3.20 Tampilan Scene Kupu

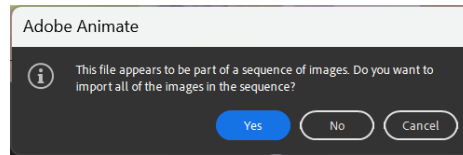
21. Pilih frame 2 lalu import file kupu2



Gambar 3.21 Tampilan Import Kupu2

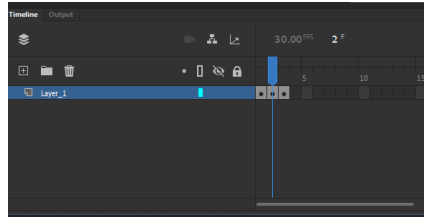


22. Jika muncul seperti pada gambar klik yes.



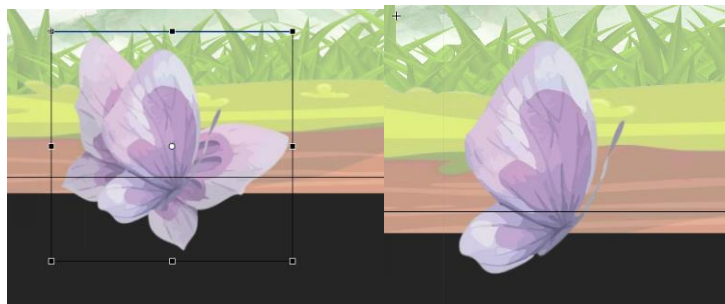
Gambar 3.22 Tampilan Import Kupu2

23. Hasil importnya akan seperti pada gambar



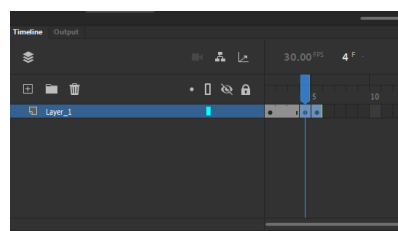
Gambar 3.23 Tampilan Hasil Import Kupu2

24. Pada frame 2 cek apakah ada objek yang tertimpa, jika iya maka hapus salah satunya.



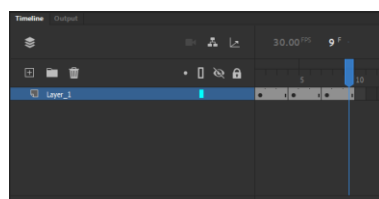
Gambar 3.24 Tampilan Objek yang Tertimpa

25. Blok frame 2 dan 3 lalu drag hingga 2 frame



Gambar 3.25 Tampilan Drag Frame

26. Lakukan hal yang sama untuk frame 4 dan frame 7



Gambar 3.26 Tampilan Drag Frame

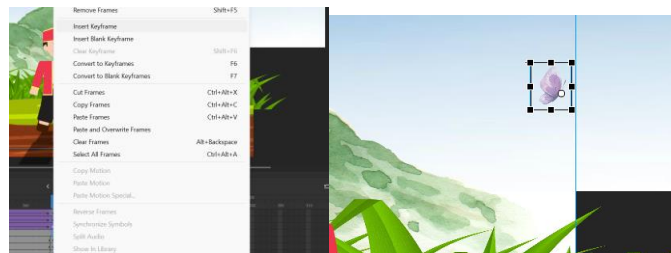


27. Kembali ke scene 1 lalu atur ukuran kupu-kupu



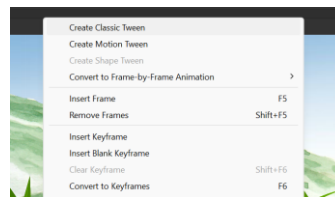
Gambar 3.27 Tampilan Mengatur Ukuran Kupu-Kupu

28. Insert keyframe pada frame 265 dan geser objek ke kanan



Gambar 3.28 Tampilan Mengatur Kupu-Kupu

29. Lalu klik kanan diantara frame 1 sampai 265 pilih create classic tween.



Gambar 3.29 Tampilan Create Classic Tween

30. Hasilnya seperti pada gambar

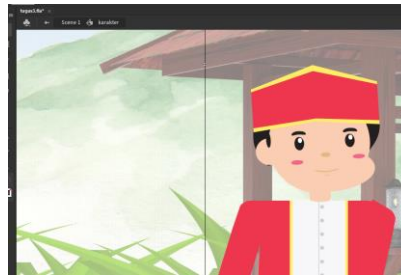


Gambar 3.30 Tampilan Hasil Frame By Frame



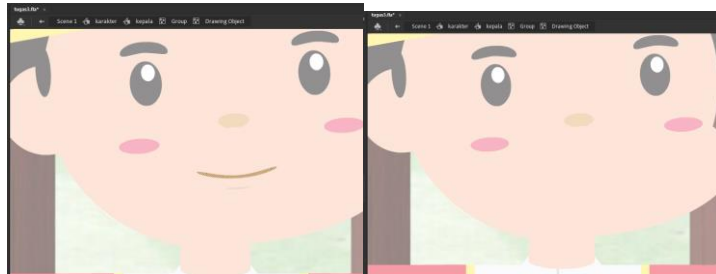
B. Lip Sycronation

1. Klik kanan pada karakter untuk masuk ke scene karakter



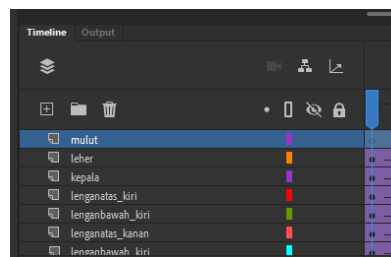
Gambar 3.31 Tampilan Scene Karakter

2. Klik kanan pada bagian muka hingga masuk ke scene seperti pada gambar dan hapus bagian mulut



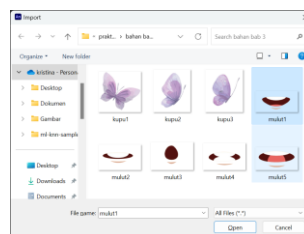
Gambar 3.32 Tampilan Menghapus Mulut

3. Buat layer baru dan beri nama dengan mulut



Gambar 3.33 Tampilan Layer Mulut

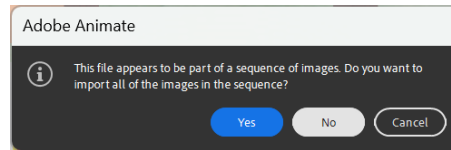
4. Import file mulut1 ke frame 1 layer mulut



Gambar 3.34 Tampilan Import Mulut



5. Jika muncul seperti pada gambar pilih NO



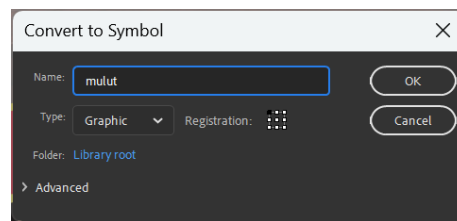
Gambar 3.35 Tampilan Import Mulut

6. Hasil import Mulut



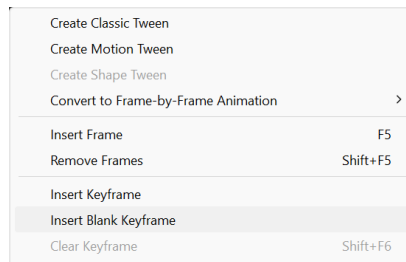
Gambar 3.36 Tampilan Hasil Import Mulut

7. Klik kanan pada mulut lalu pilih convert to symbol dan ubah Namanya menjadi mulut



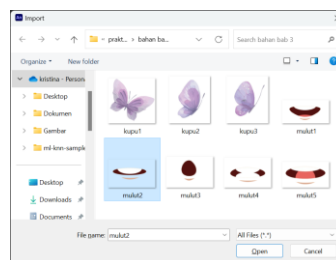
Gambar 3.37 Tampilan Mulut

8. Masuk ke scene mulut lalu insert blank keyframe pada frame 2



Gambar 3.38 Tampilan Insert Blank Keyframe

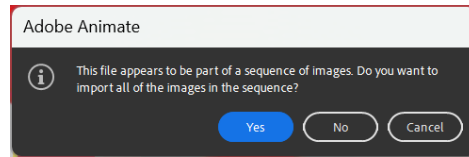
9. Import mulu2 pada frame 2



Gambar 3.39 Tampilan Import Mulut2

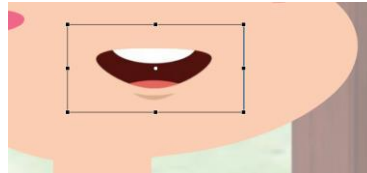


10. Jika muncul seperti pada gambar klik yes



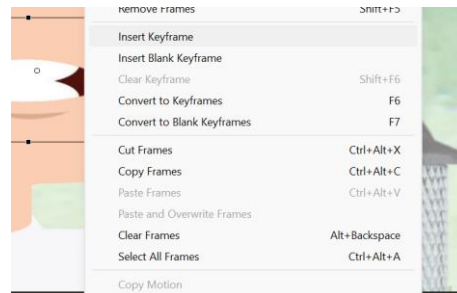
Gambar 3.40 Tampilan Import Mulut2

11. Kembali ke scene karakter lalu sesuaikan ukuran mulut



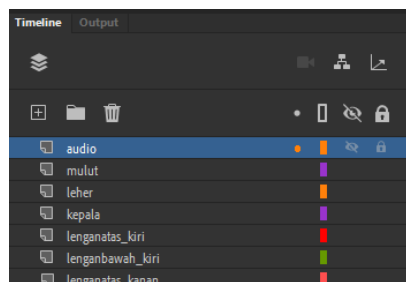
Gambar 3.41 Tampilan Mulut

12. Insert keyframe pada frame 40



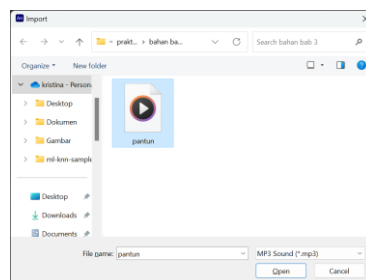
Gambar 3.42 Tampilan Insert keyframe

13. Buat layer baru dengan nama audio



Gambar 3.43 Tampilan Layer Audio

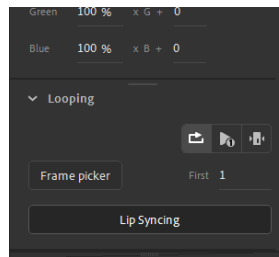
14. Import audio pada frame 1 layer audio



Gambar 3.44 Tampilan Import Audio

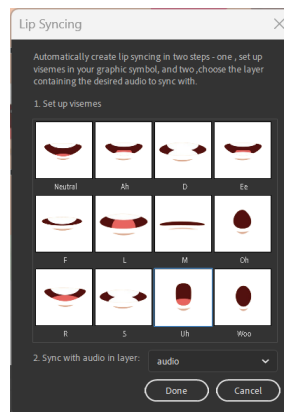


15. Setelah itu, pada properties cari Lip Syncing



Gambar 3.45 Tampilan Lip Syncing

16. Pada jendela lip syncing sesuaikan seperti pada gambar



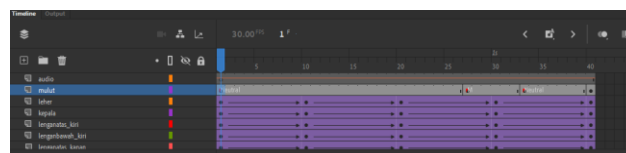
Gambar 3.46 Tampilan Lip Syncing

17. Titik Putar paha_kiri, paha_kanan, kaki_kiri, dan kaki_kanan



Gambar 3.47 Tampilan Titik Putar Paha dan Kaki

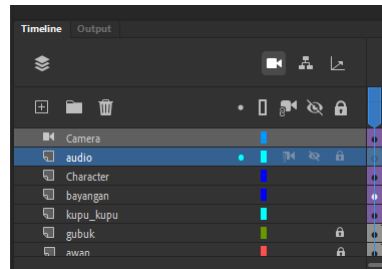
18. Jika sudah maka hasil dari lip syncing akan seperti pada gambar



Gambar 3.48 Tampilan Hasil Lip Syncing

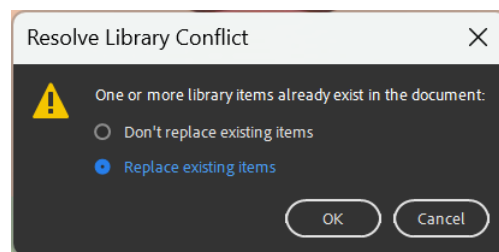


19. Kembali ke scene 1 lalu buat layer baru dengan nama audio



Gambar 3.49 Tampilan Layer Audio

20. Import audio jika muncul seperti pada gambar pilih replace existing items



Gambar 3.50 Tampilan Import Audio

21. Jika sudah tekan CTRL+ENTER untuk melihat hasil dari lip syncing



Gambar 3.51 Tampilan Hasil Lip Syncing

C. Link Github

https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git