



TUGAS PERTEMUAN: 3

Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118101
Nama	:	Marie Pangestu
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon (2218106)
Baju Adat	:	Baju Sakai (Prov Kalimantan Timur) – Indonesia Tengah
Referensi	:	https://berita.99.co/pakaian-adat-kalimantan-timur/

1.1 Tugas 1 : Frame By Frame

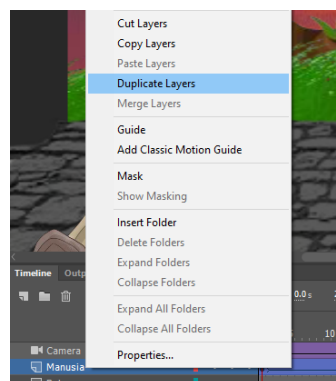
A. Membuat bayangan

1. Buka kembali project tugas bab 2.



Gambar 3.1 Project Bab 2

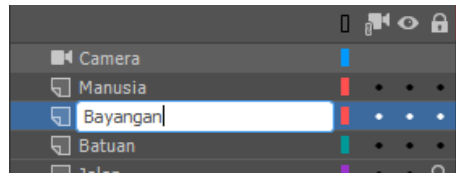
2. Klik kanan pada layer “Manusia” pilih ‘Duplicate Layers’



Gambar 3.2 Duplikat Layer Karakter

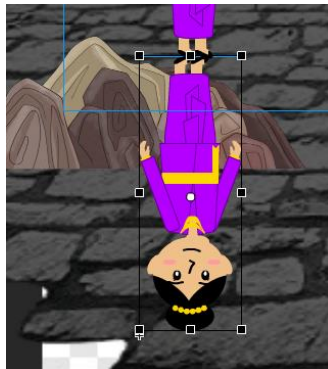


3. Pada layer copy, ubah Namanya menjadi 'Bayangan'



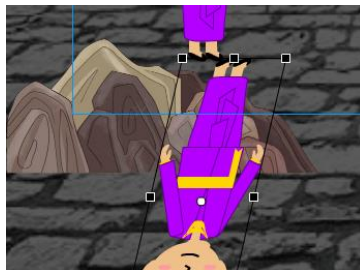
Gambar 3.3 Layer Bayangan

4. Kemudian flip karakter manusia pada layer bayangan hingga menyerupai posisi bayangan.



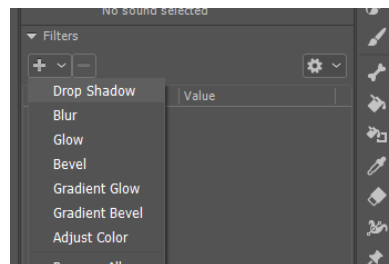
Gambar 3.4 Balik Layer Bayangan

5. Dekatkan kursor pada titik Ketika bagian atas hingga karakter bisa dimiringkan.



Gambar 3.5 Transformasi Bentuk Layer Bayangan

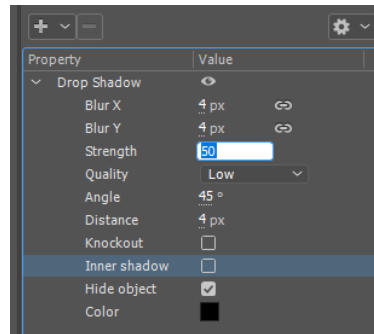
6. Kemudian klik pada layer bayangan, lalu pilih menu filter pada properties dibagian kanan, pilih menu drop shadow.



Gambar 3. 6 Menu Drop Shadow Pada Filter Properties

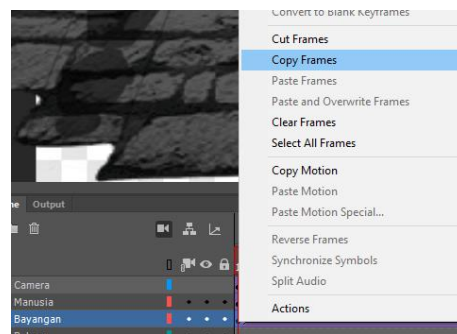


7. Sesuaikan value drop shadow seperti gambar 3.7



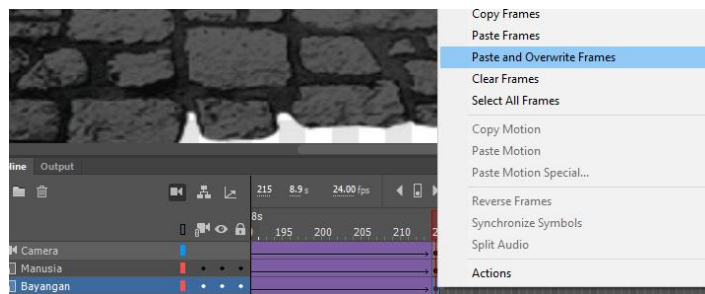
Gambar 3.7 Value Drop Shadow

8. Lalu klik kanan pada frame 1 layer bayangan, pilih 'Copy Frames'.



Gambar 3.8 Copy Frames Layer Bayangan

9. Kemudian klik kanan pada frame ke 215 layer bayangan, pilih menu 'Paste and Overwrite Frames'



Gambar 3.9 Paste and Overwrite Frames Layer Bayangan

10. Lalu tetap pada frame ke 215, geser bayangan hingga ke titik akhir pergerakan.

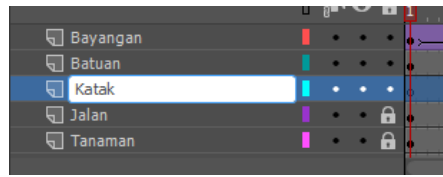


Gambar 3.10 Geser Layer Bayangan



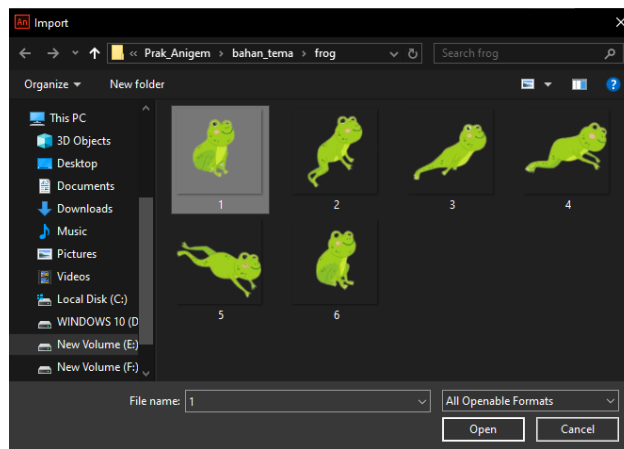
B. Membuat animasi frame by frame objek katak

1. Buat layer baru dan beri nama “Katak”.



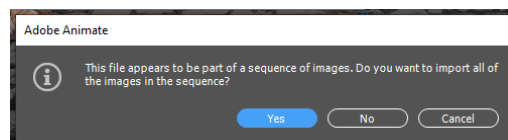
Gambar 3.11 Layer Katak

2. Lalu klik pada frame 1 layer katak, kemudian import to stage gambar 1 atau gambar yang menjadi thumbnail.



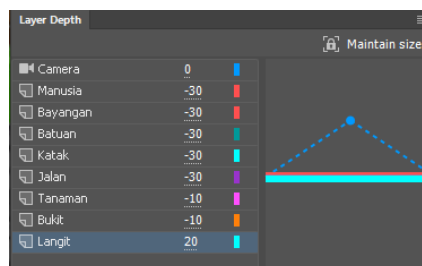
Gambar 3.12 Import To Stage Thumbnail Katak

3. Muncul pesan dialog seperti gambar 3.13 tekan ‘No’ agar gambar lain tidak ter-Import.



Gambar 3.13 No Import All Layer Katak

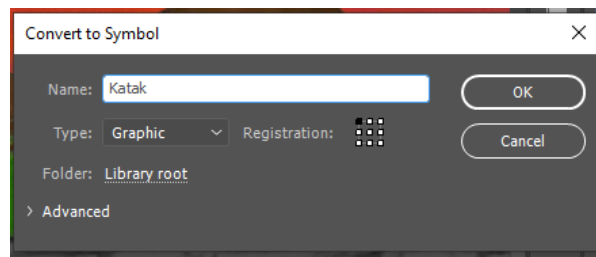
4. Lalu untuk menyesuaikan posisi tiap elemen agar tidak terjadi tumpang tindih, pilih pada menu bar “windows”, lalu pilih ‘Layer Depth’.



Gambar 3.14 Layer Depth Settings

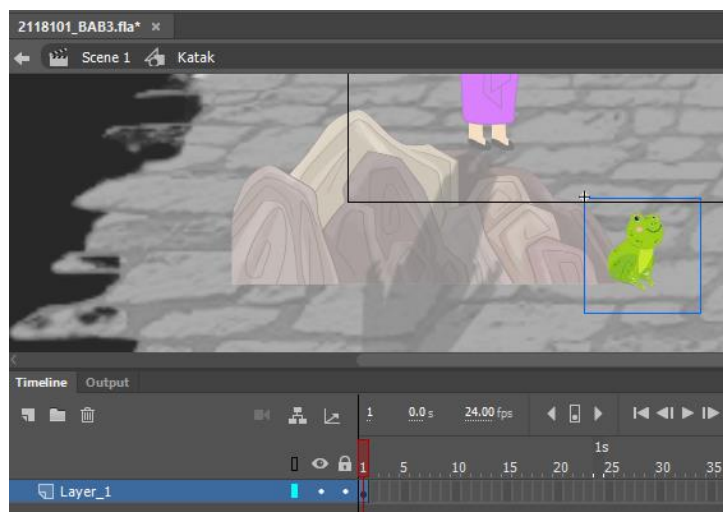


5. Kemudian klik pada objek katak, klik kanan kemudian tekan opsi 'convert to symbol' lalu beri nama Katak dengan tipe grafik.



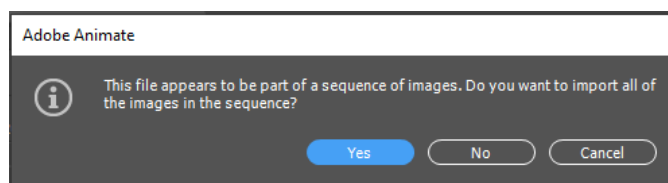
Gambar 3.15 Simbol Katak

6. Double klik pada objek katak hingga masuk ke dalam layernya.



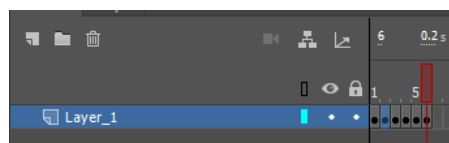
Gambar 3.16 Masuk Ke Dalam Layer Katak

7. Kemudian tekan pada frame 2 pada layer_1, import gambar katak selanjut dan akan muncul pesan dialog seperti gambar 3.17 tekan 'Yes' untuk otomatis import gambar lainnya.



Gambar 3.17 Yes To Import All Katak

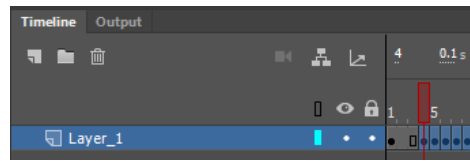
8. Tampilan tiap frame setelah import seluruh gambar katak.



3.18 Layer Katak Setelah Import All

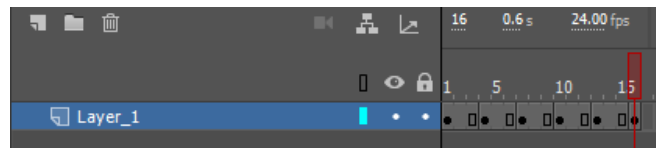


9. Kemudian, blok frame 2 hingga frame terakhir, kemudian geser melewati 2 frame hingga frame 1 bergeser seperti pada gambar 3.19.



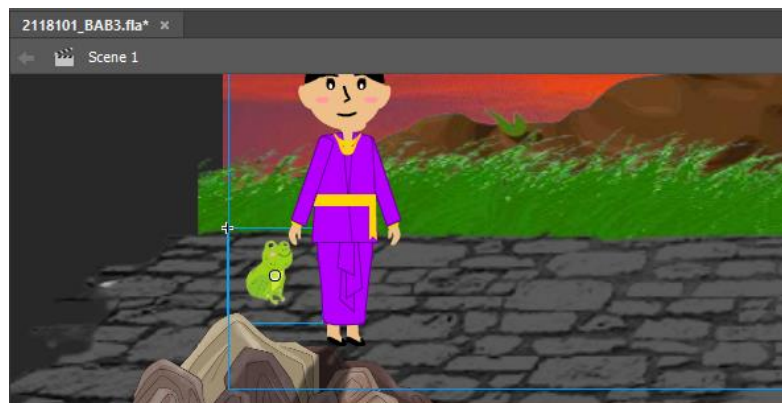
Gambar 3.20 Pindah Posisi Frame 2 Hingga Akhir

10. Geser seluruh frame hingga seperti gambar 3.20.



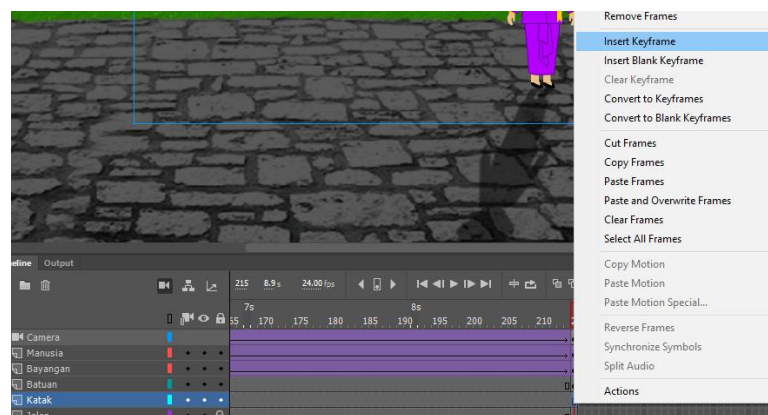
Gambar 3.20 Hasil Frame Objek Katak

11. Kembali pada scene 1, dan posisikan katak sesuai yang diinginkan.



Gambar 3.21 Atur Tata Letak Objek Katak

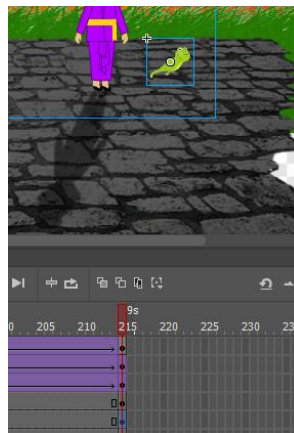
12. Lalu tekan pada frame ke 215 layer Katak, klik kanan dan pilih opsi 'Insert Keyframes'.



Gambar 3.22 Insert Keyframes Layer Katak



13. Kemudian tetap pada frame 215, geser objek katak hingga ke titik akhir pergerakan yang diinginkan.



Gambar 3.23 Geser Layer Katak

14. Tekan CTRL + Enter untuk melihat hasil.

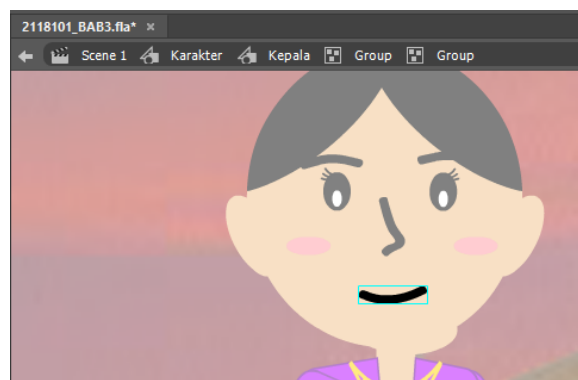


Gambar 3.24 Hasil Frame by Frame Katak

1.2 Tugas 2 : Lip Sycronation

A. Membuat Sesuatu

1. Double klik pada objek manusia, kepala, hingga masuk ke layer mulut untuk menghapusnya.



Gambar 3.25 Masuk Ke Layer Mulut.



2. Kemudian kembali layer karakter manusia.



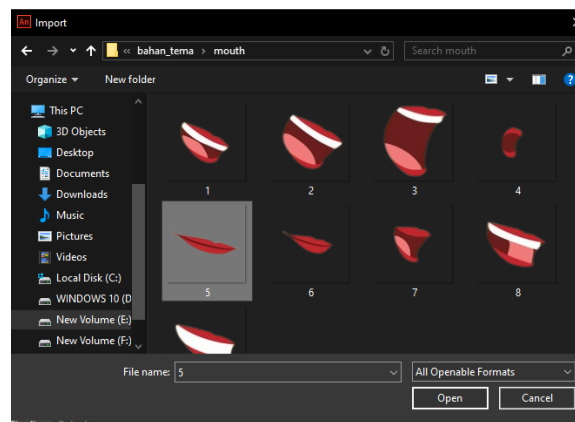
Gambar 3.26 Layer Karakter Manusia

3. Buat layer baru dengan nama Mulut



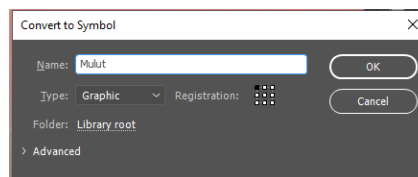
Gambar 3.27 Buat Layer Mulut

4. Lalu tekan frame 1 layer mulut dan import to stage gambar mulut.



Gambar 3.28 Import To Stage Gambar Mulut

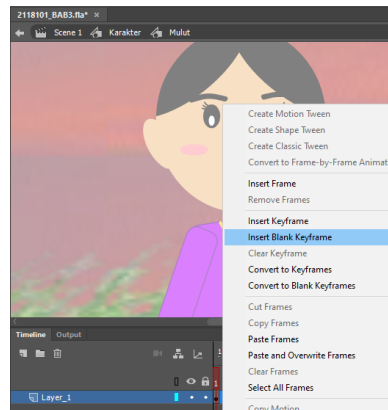
5. Klik kanan pada objek mulut, dan pilih opsi 'Convert to Symbol' beri nama 'Mulut' dengan tipe grafik.



Gambar 3.29 Convert to Symbol Objek Mulut

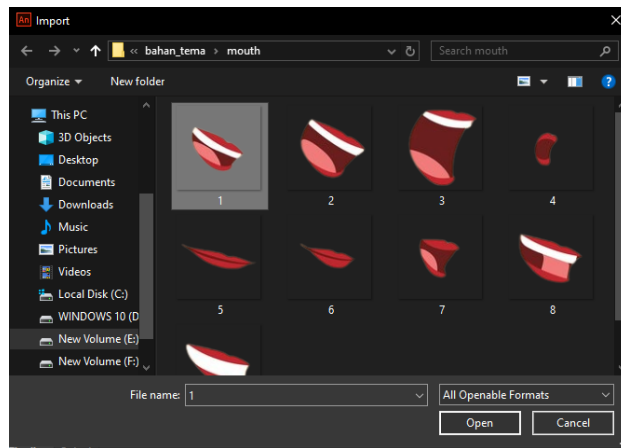


6. Masuk kedalam layer mulut, klik kanan pada frame 2 dan pilih opsi 'Insert Blank Keyframes'.



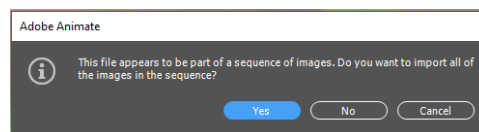
Gambar 3.30 Insert Blank Keyframes Layer Mulut

7. Tetap pada frame 2, import gambar mulut yang selanjutnya.



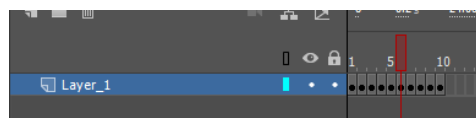
Gambar 3.31 Import To Stage Objek Mulut Berikutnya

8. Jika muncul pesan dialog seperti gambar 3.32 tekan 'Yes' untuk mengimport seluruh gambar setelahnya secara otomatis.



Gambar 3.32 Yes To Import All Gambar Mulut

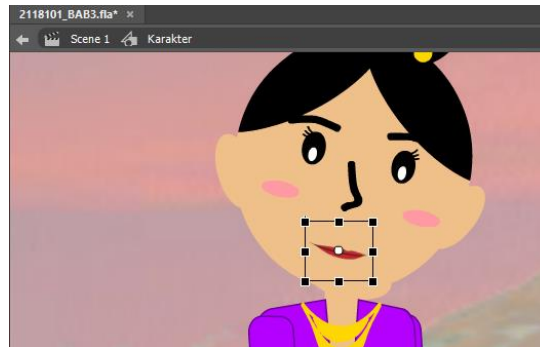
9. Hasil frame setelah seluruh gambar mulut ter-import.



Gambar 3.33 Seluruh Frame Objek Mulut

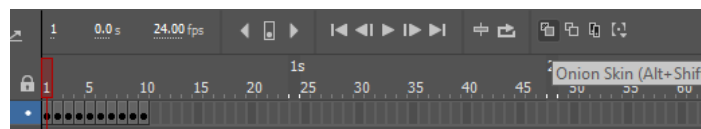


10. Kembali ke scene karakter manusia, ubah tata letak mulut.



Gambar 3.34 Tata Letak Simbol Mulut

11. Lalu jika perlu, tekan tombol onion skin untuk membantu pengguna untuk memposisikan tiap gambar dan bentuk mulut yang telah diimport.



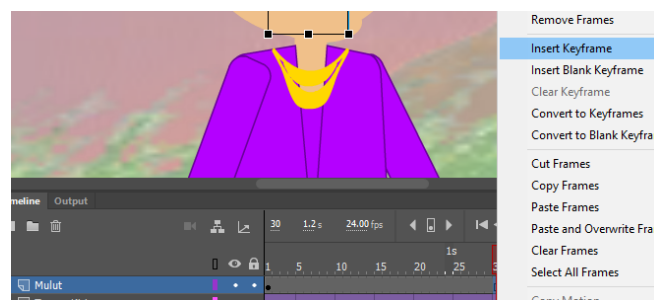
Gambar 3.35 Onion Skin

12. Atur bentuk dan tata ulang tiap objek mulut.



Gambar 3.36 Sesuaikan Tata Letak Tiap Simbol Mulut

13. Pilih frame 30 pada layer mulut, klik kanan dan pilih opsi 'Insert Keyframe'.



Gambar 3.37 Insert Keyframe Frame 30 Layer Mulut

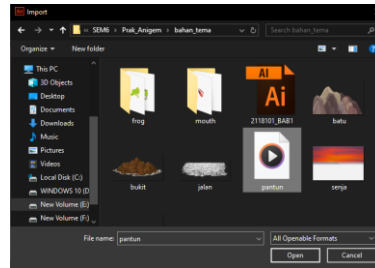


14. Buat layer baru dengan nama “Audio”.



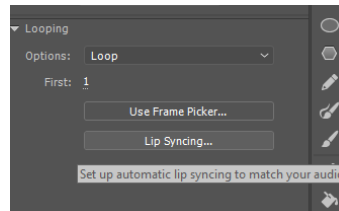
Gambar 3.38 Layer Audio

15. Tekan pada frame 1 layer audio, dan import to stage suara pantun.



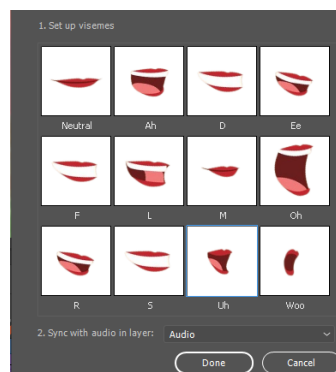
Gambar 3.39 Insert Pantun to Stage

16. Tekan layer audio, dan pilih opsi ‘Lip Syncing’ pada propertiesnya.



Gambar 3.40 Lip Syncing On Properties

17. Kemudian sesuaikan bentuk mulut dengan pengucapan vocal yang tersedia tekan tombol ‘Done’ jika telah tepat.



Gambar 3.41 Atur Lip Syncing

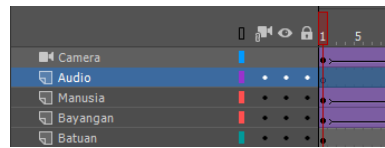
18. Maka karakter akan mengisi frame secara otomatis sesuai dengan sinkronasi yang telah diatur sebelumnya.



Gambar 3.42 Lip Syncing Pada Layer Mulut

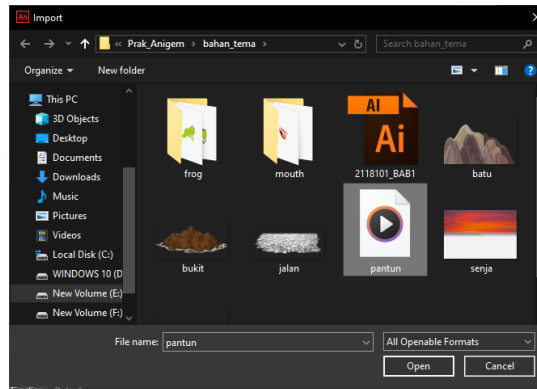


19. Kemudian kembali pada scene 1, dan buat layer baru dengan nama 'Audio'.



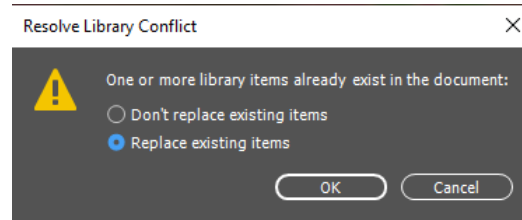
Gambar 3.43 Layer Audio Pada Scene 1

20. Import kembali audio pantun pada layer audio scene 1.



Gambar 3.44 Import Audio Pada Scene 1

21. Jika muncul pesan, tekan replace existing items.



Gambar 3.45 Replace Existing Items

22. Tekan CTRL+Enter untuk melihat hasil.



Gambar 3.46 Hasil Tampilan Lip Synchronization