



TUGAS PERTEMUAN: 3

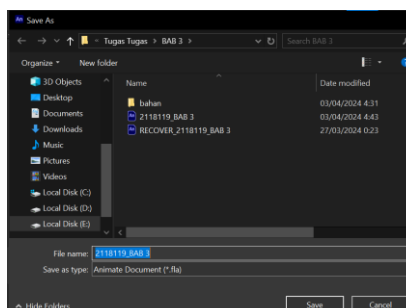
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118119
Nama	:	Muhammad Yazid Abu Sahal
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Minang (Sumatra Barat - Indonesia Barat)
Referensi	:	https://id.pinterest.com/pin/1044835182290810980/

1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan frame by frame dan lip sycronation

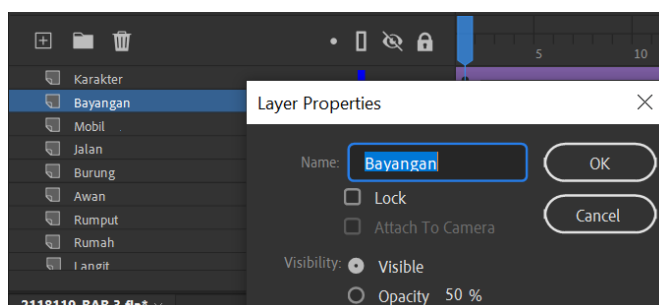
A. Animasi Frame by Frame

1. Buka project bab 2 lalu save a dan beri nama 2118119_BAB3.



Gambar 1.1 Project bab 2

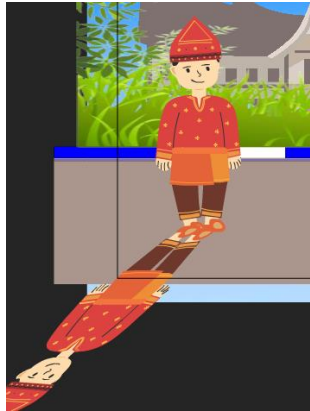
2. Pada layer karakter, klik kanan lalu pilih duplicate layer lalu ubah Namanya menjadi Bayangan.



Gambar 1.2 Layer bayangan

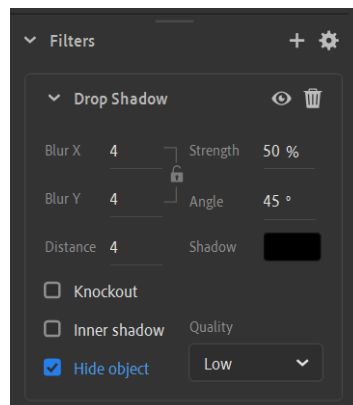


3. Atur posisi objek bayangan menjadi seperti gambar dibawah ini.



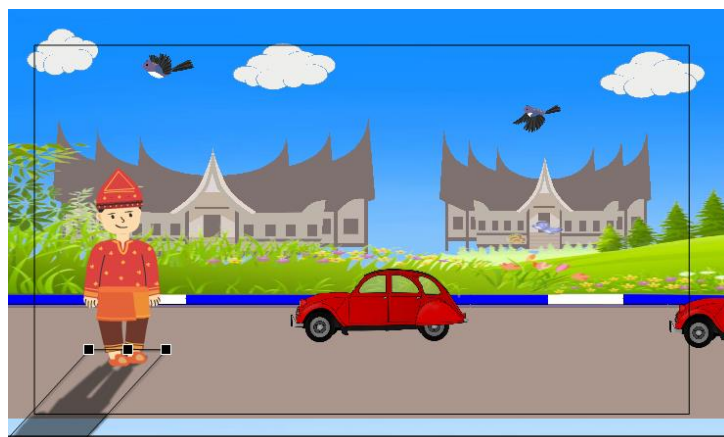
Gambar 1.3 Atur posisi objek bayangan

4. Atur filters pada objek bayangan dengan cara klik properties lalu pilih filters Drop Shadow. Atur nilai nya seperti dibawah ini.



Gambar 1.4 Setting Drop Shadow

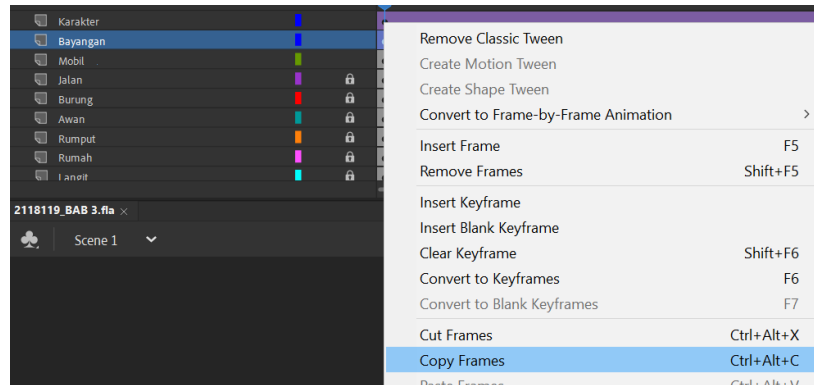
5. Jika berhasil, maka tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 1.5 Tampilan Drop Shadow

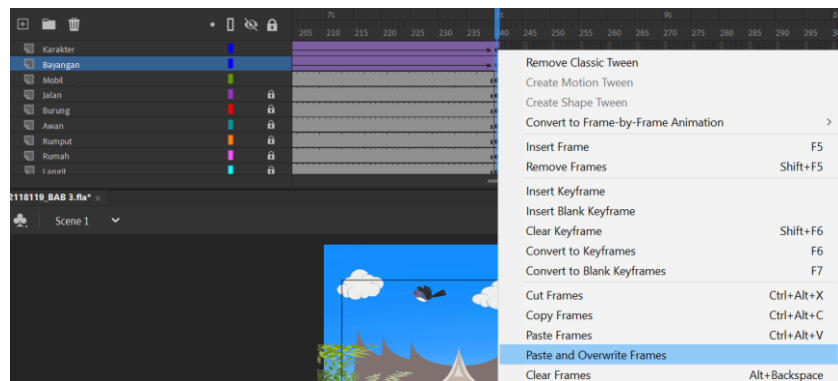


6. Pada frame 1 layer bayangan, klik kanan lalu pilih copy frames.



Gambar 1.6 Copy Frames

7. Di frame 240 layer bayangan, klik kanan lalu pilih paste and overwrite frames.



Gambar 1.7 Paste Frames

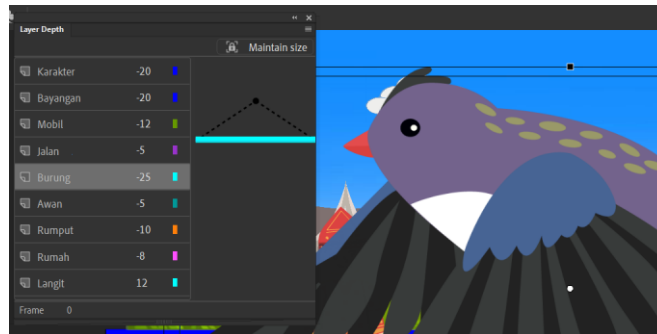
8. Jika berhasil maka tampilannya seperti dibawah ini.



Gambar 1.8 Hasil paste frames

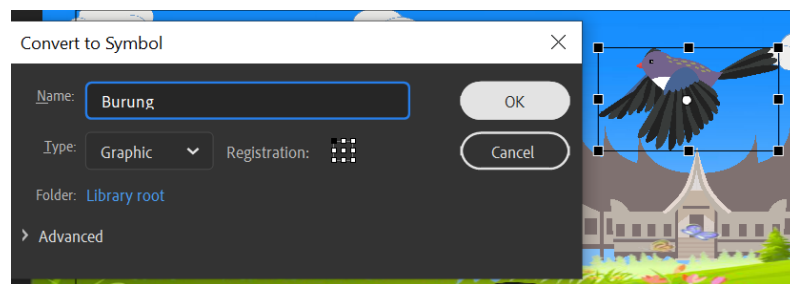


9. Selanjutnya atur layer depth untuk objek burung dengan nilai -25



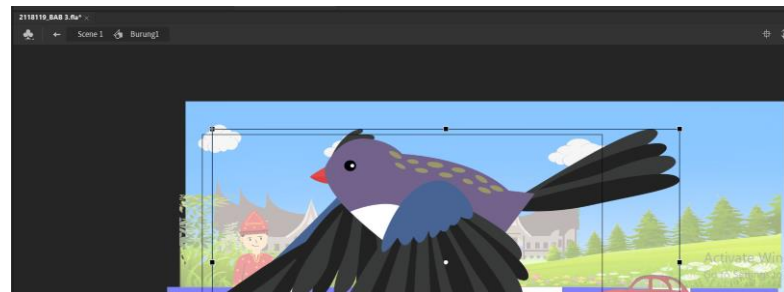
Gambar 1.9 Layer Depth Burung

10. Kemudian, convert to symbol pada objek burung. Beri nama Burung.



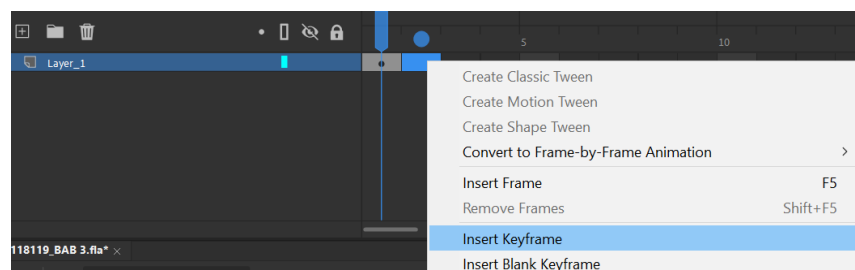
Gambar 1.10 Convert Symbol Burung

11. Setelah itu, klik 2 kali atau masuk ke scene burung lalu.



Gambar 1.11 Scene Burung

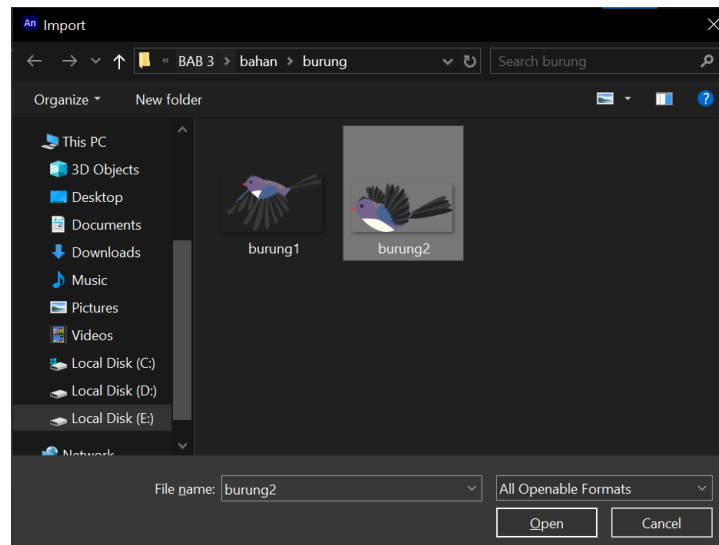
12. Pada frame 2 layer_1 lakukan Insert Keyframe .



Gambar 1.12 Insert Keyframe Layer_1

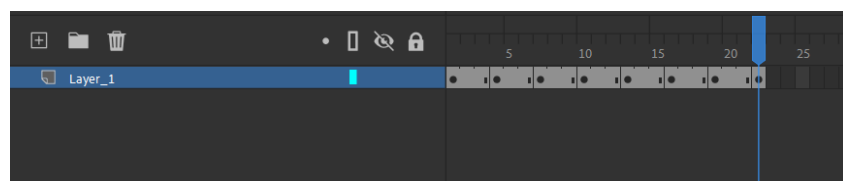


13. Import objek burung dengan cara CTRL+R.



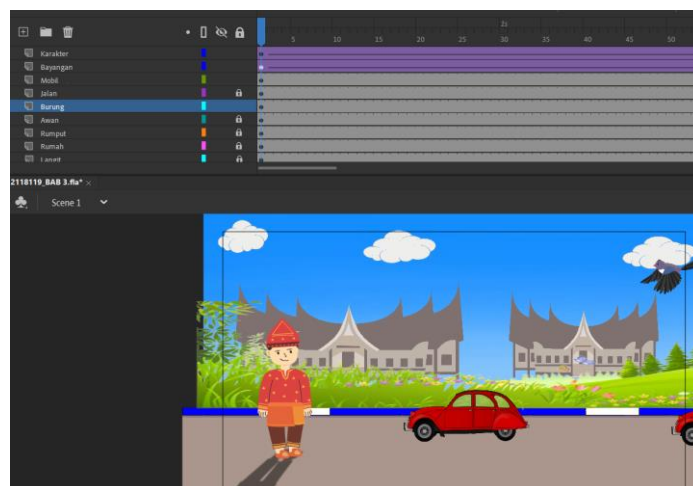
Gambar 1.13 Import objek burung

14. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame.



Gambar 1.14 Drag Frame

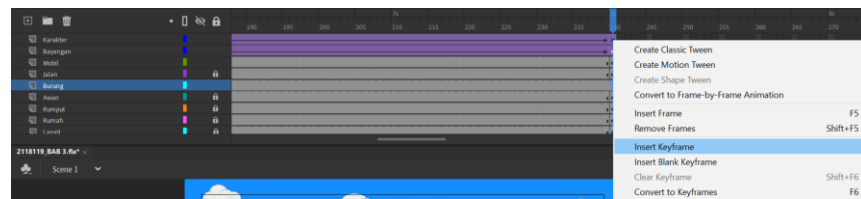
15. Kembali ke scene 1, lalu kecilkan ukuran objek burung.



Gambar 1.15 Kecilkan Objek Burung

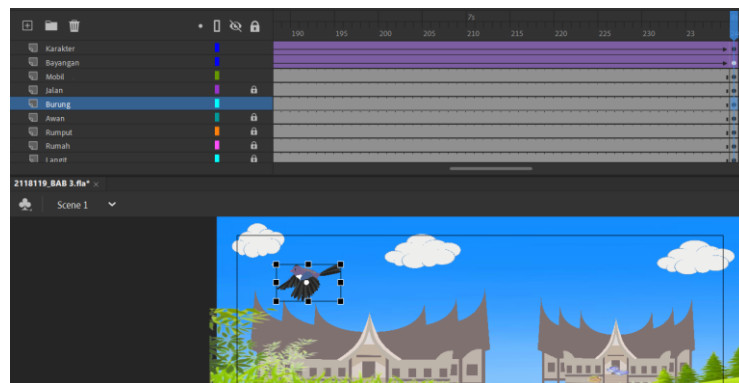


16. Selanjutnya, klik kanan pada frame 240 layer Burung lalu pilih Insert Keyframe.



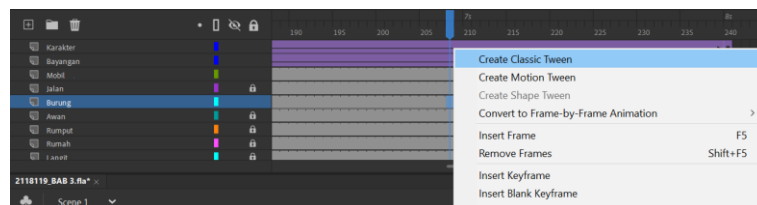
Gambar 1.16 Insert Keyframe Layer Burung

17. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 240.



Gambar 1.17 Geser Objek Burung

18. Klik kanan diantara frame 1 – 240 layer burung lalu pilih create classic tween.



Gambar 1.18 Classic Tween Layer Burung

19. Running project dengan tekan CTRL + Enter

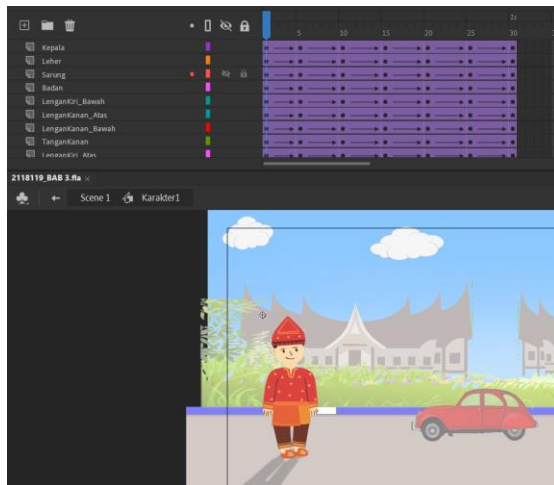


Gambar 1.19 Hasil Running



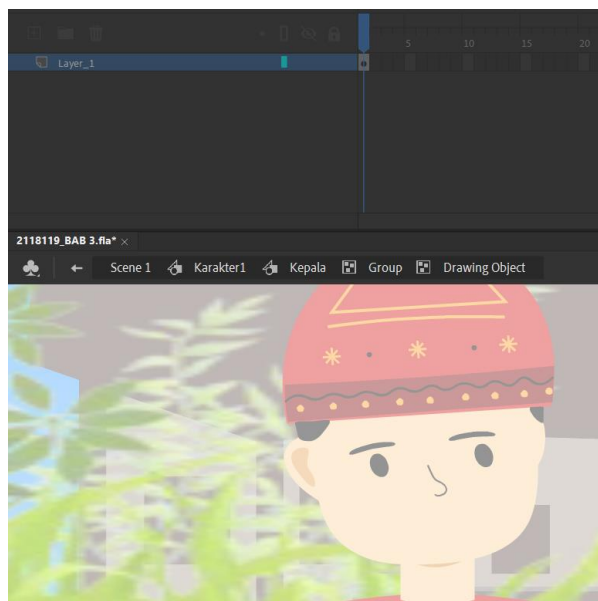
B. LIP SYCRONATION

1. Masuk ke scene karakter dengan cara klik 2 kali pada objek karakter.



Gambar 1.20 Import Karakter

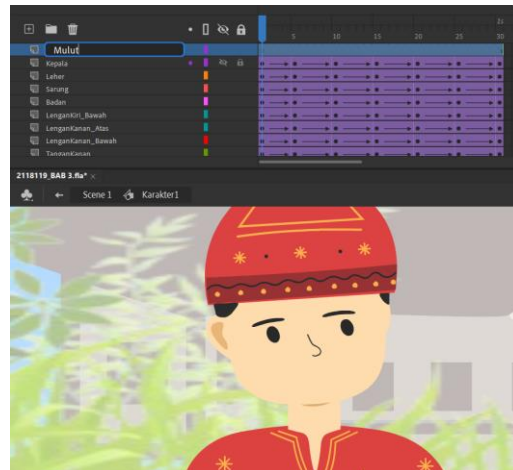
2. Klik 2 kali sampai dibagian scene mulut. Lalu hapus objek mulut pada karakter.



Gambar 1.21 Scene Mulut

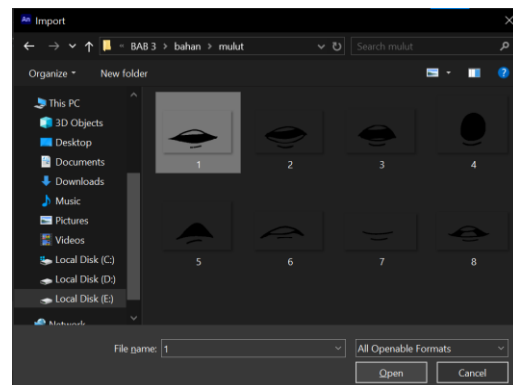


3. Kembali ke scene Karakter.



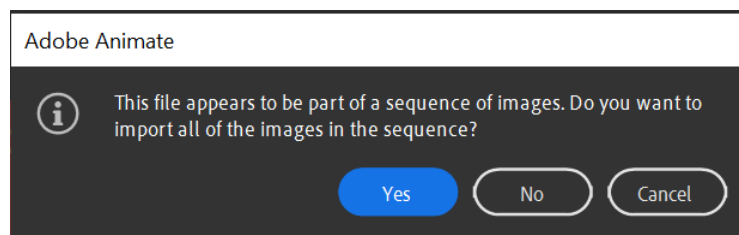
Gambar 1.22 Scene Karakter

4. Buat layer baru dengan nama Mulut. Lalu import to stage dan pilih bahan untuk objek mulutnya.



Gambar 1.23 Import Objek Mulut

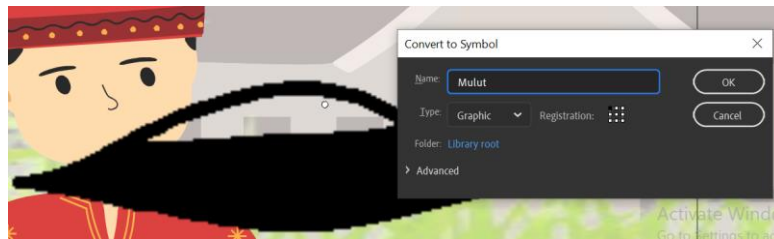
5. Klik atau pilih No pada pop up seperti dibawah ini, karena gambar terdeteksi sequence.



Gambar 1.24 Pop up Sequence

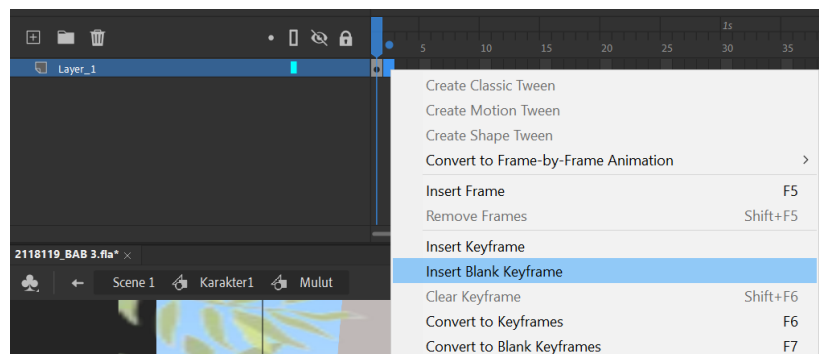


6. Selanjutnya lakukan convert to symbol pada objek mulut dan beri nama Mulut.



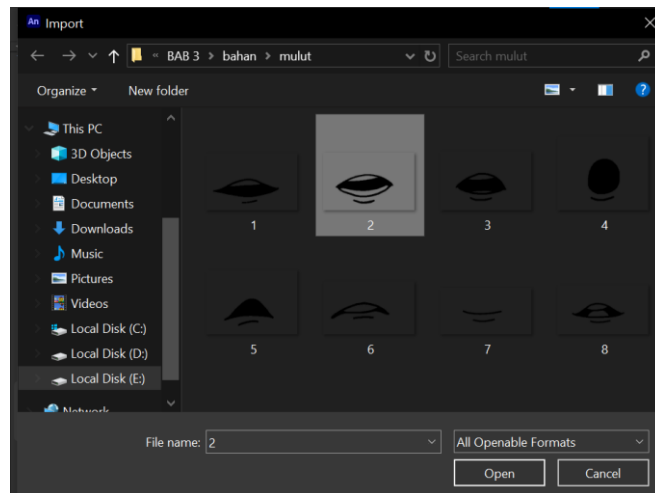
Gambar 1.25 Convert Symbol Layer Mulut

7. Masuk ke scene mulut lalu di frame 2 klik kanan pilih Insert Blank Keyframe.



Gambar 1.26 Insert Blank Keyframe Mulut

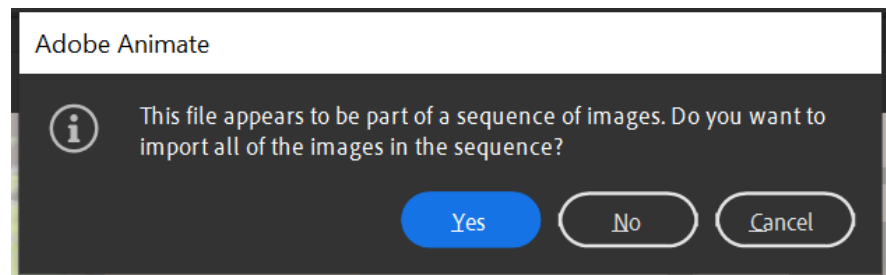
8. Kemudian import objek mulut lalu open.



Gambar 1.27 Import Objek Mulut

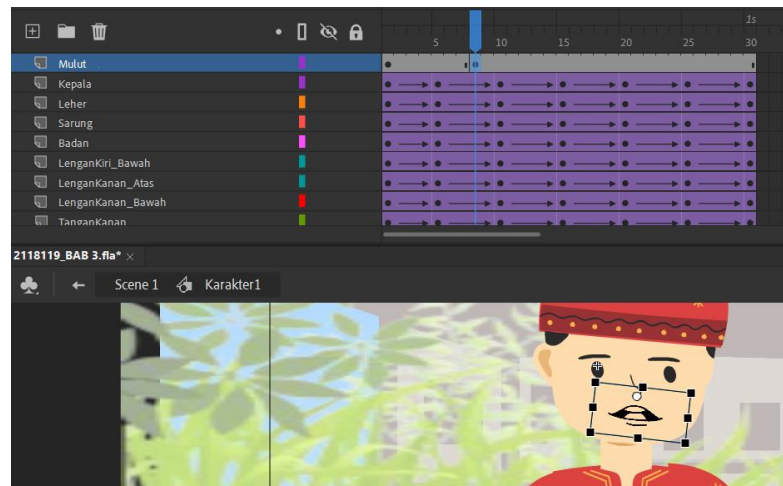


9. Gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



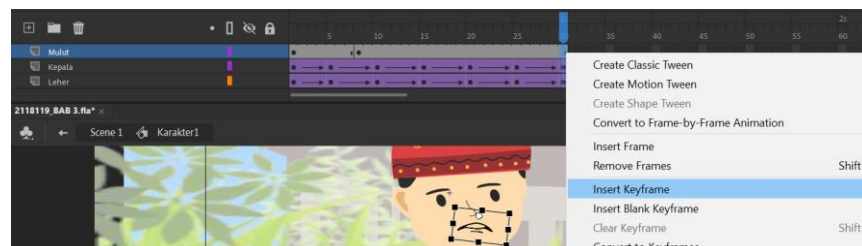
Gambar 1.28 Pop up Sequence

10. Selanjutnya kembali ke scene karakter, lalu atur posisi dan ukuran mulut yang sesuai.



Gambar 1.29 Atur Objek Mulut

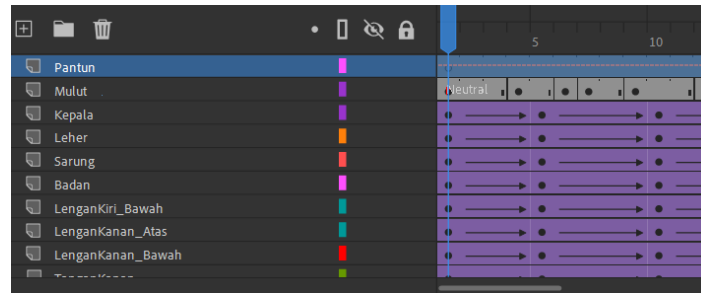
11. Pada frame 30 layer mulut klik kanan lalu pilih Insert Keyframe.



Gambar 1.30 Insert keyframe Layer Mulut

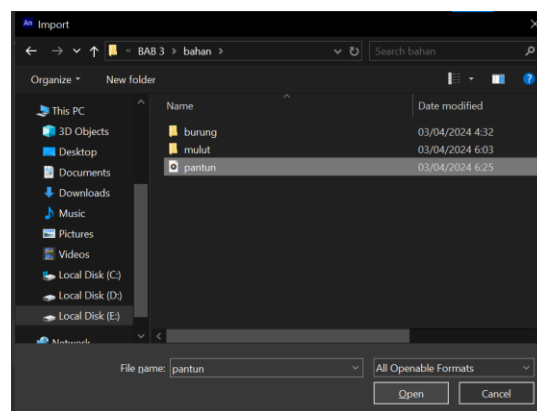


12. Setelah itu buat layer baru dengan nama pantun.



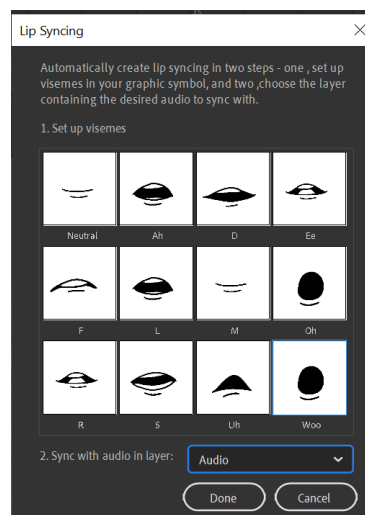
Gambar 1.31 Layer Pantun

13. Import audio pantun ke layer pantun dengan cara tekan CTRL + Enter lalu pilih dubbing pantunnya.



Gambar 1.32 Voice Pantun

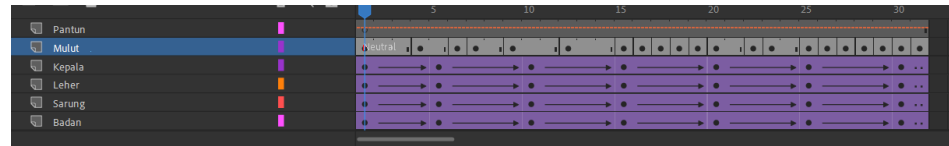
14. Klik pada objek mulut lalu lakukan Lip Synchronization. Atur sesuai keinginan.



Gambar 1.33 Atur Lip Synchronization

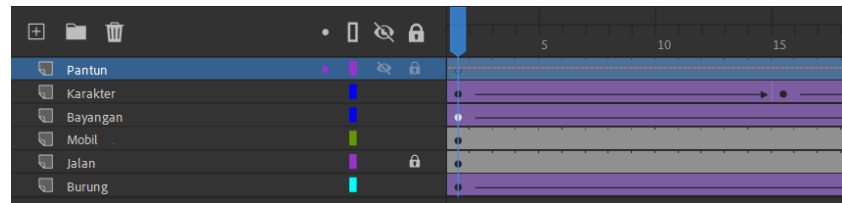


15. Jika berhasil maka hasilnya seperti dibawah ini.



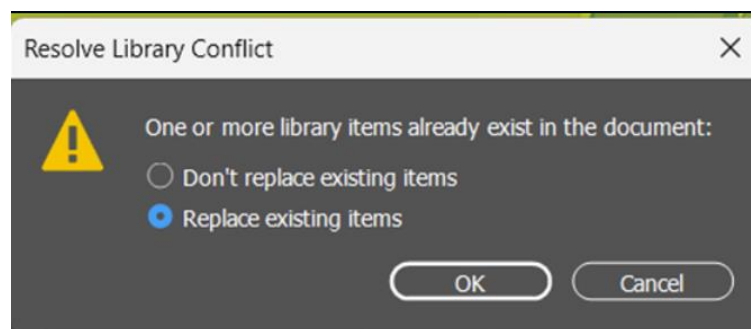
Gambar 1.34 Hasil Lip Synchronation

16. Kembali ke scene 1, lalu buat layer pantun dan import dubbing pantunnya.



Gambar 1.35 Titik pada kaki kanan kiri

17. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK.



Gambar 1.36 Replace existing items

18. Ditahap akhir, lakukan running project dengan cara klik atau tekan CTRL + Enter.



Gambar 1.30 Hasil Running Project