



NIM	:	2118014
Nama	:	Muhammad Ridho Putra Syalabi
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	NAUFAL DHIAURRAFIF (2218059)
Baju Adat	:	Nama Baju Adat (Provinsi-Indonesia Timur)

A. Penerapan Frame By Frame

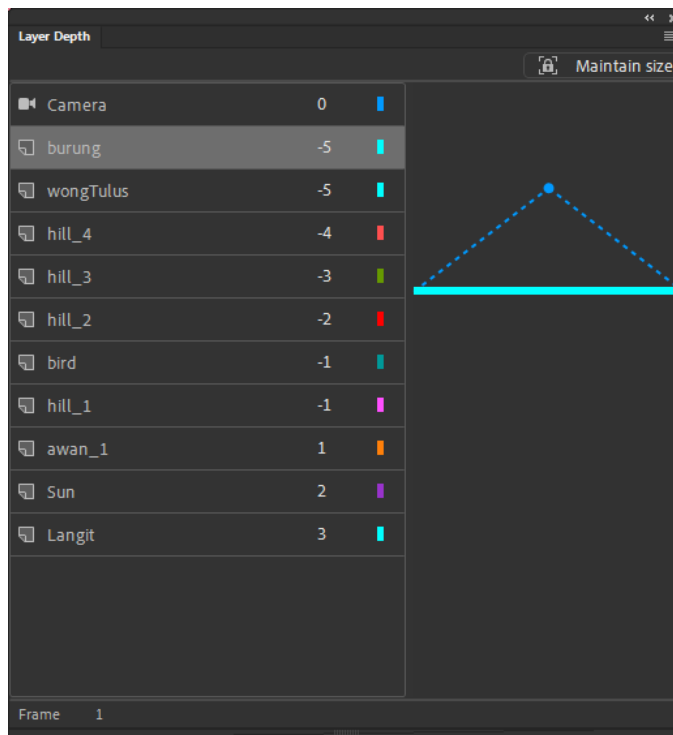
-

The screenshot shows the 'Import' dialog in Adobe Photoshop. The 'Files' tab is active, displaying a file browser view. On the left, a sidebar shows the folder hierarchy: Desktop, Documents, Downloads, Videos, ITN (selected), all of this, LAB, Arkatama, and Semester 6. The main area shows a folder named 'Mouth' and eight image assets: 'Asset 1@4x.png' through 'Asset 8@4x.png'. The 'File name' field at the bottom is empty. The 'All Openable Formats (*.aif;*.ai)' option is selected in the format dropdown. The 'Open' and 'Cancel' buttons are at the bottom right.

Gambar 2. 2 *import aset to project*

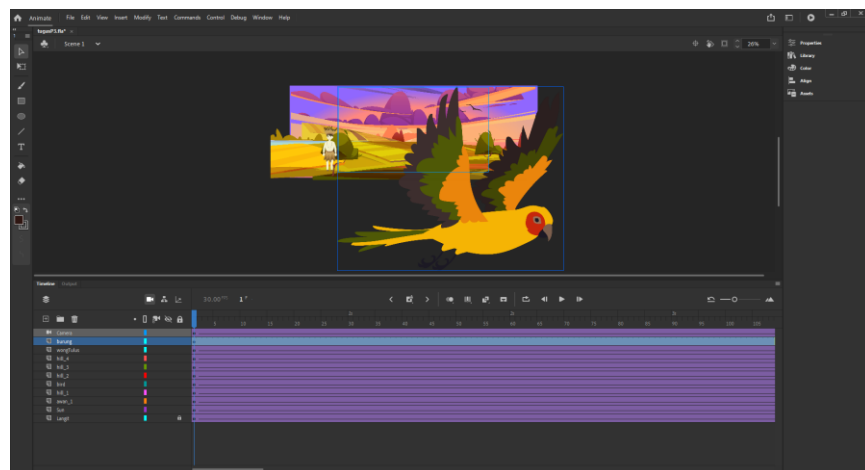


3. Kemudian atur *layer depth* dari *layer* burung menjadi -5 agar diposisikan terdepan.



Gambar 2. 3 *setting depth layer* burung

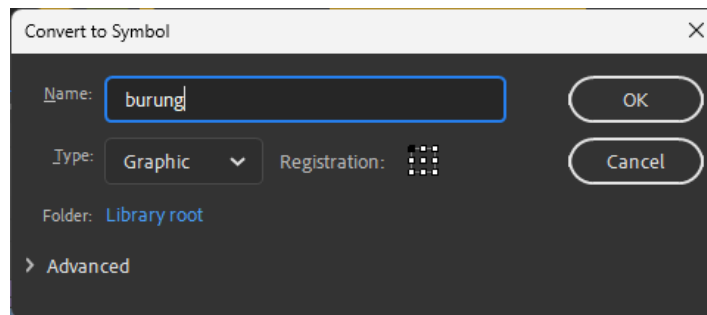
4. Sementara biarkan ukuran object *layer* “burung” berukuran besar



Gambar 2. 4 *normal size object layer* burung

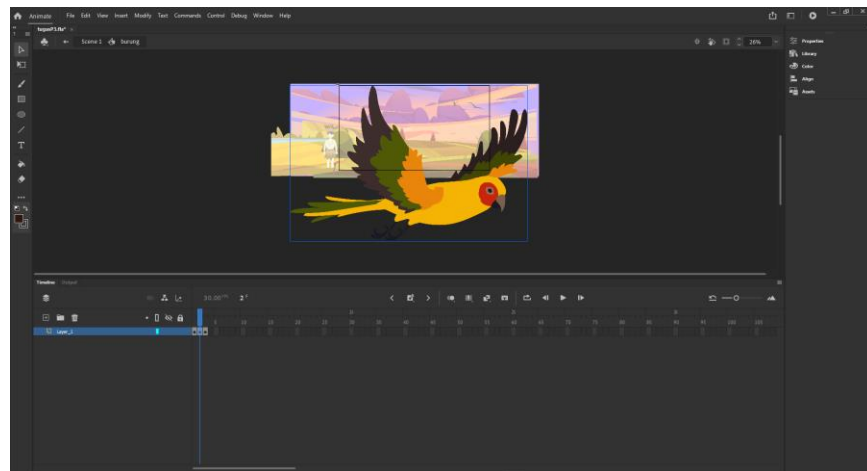


5. Klik kanan pada object layer “burung” kemudian *convert to symbol*, kemudian rename “burung” dengan *type graphic*.



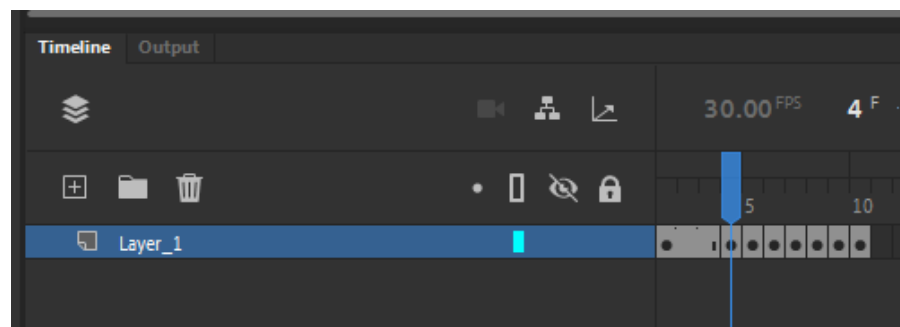
Gambar 2. 5 *convert to symbol*

6. Pastikan *Frame 2* sudah diklik, kemudian *insert keyframe*, kemudian lakukan *Import* dan pilih *file* gambar *next frame* dari object burung, lalu pilih *Open*. Lakukan hal yang sama pada *frame* selanjutnya.



Gambar 2. 6 *import object frame by frame*

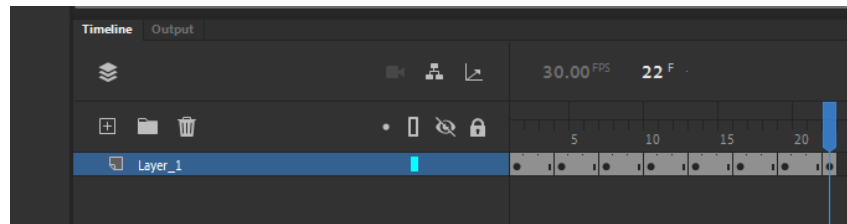
7. Seleksi *keyframe* ke-2 sampai 6, kemudian *drag* ke kanan dengan jarak *2 frame*.



Gambar 2. 7 *add gap between 2 keyframe*

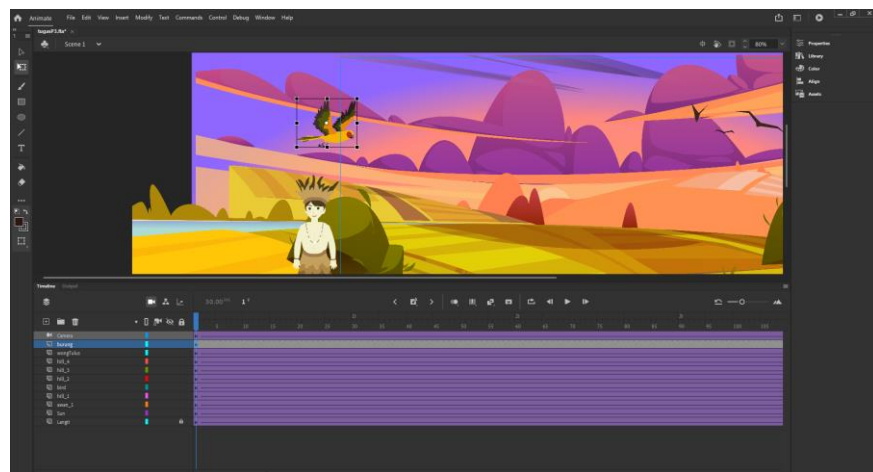


8. Lakukan hal yang sama pada pada frame 3 dan seterusnya dengan hal yang sama.



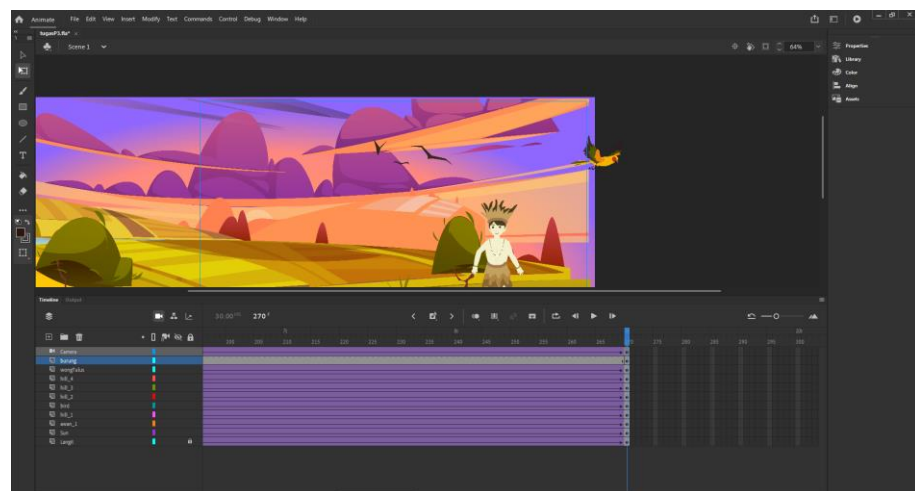
Gambar 2. 8 *add gap between 2 keyframe for another keyframe*

9. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object “burung”



Gambar 2. 9 *resize object*

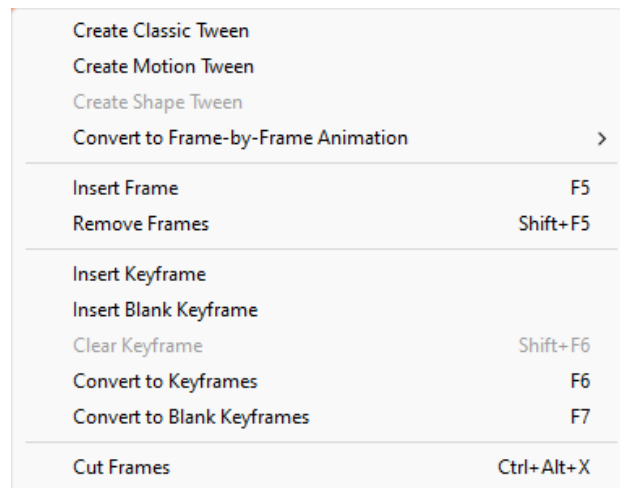
10. Pada frame 270 *insert keyframe* kemudian geser object “burung” kebagian berlawanan dengan posisi awal.



Gambar 2. 10 *move object*



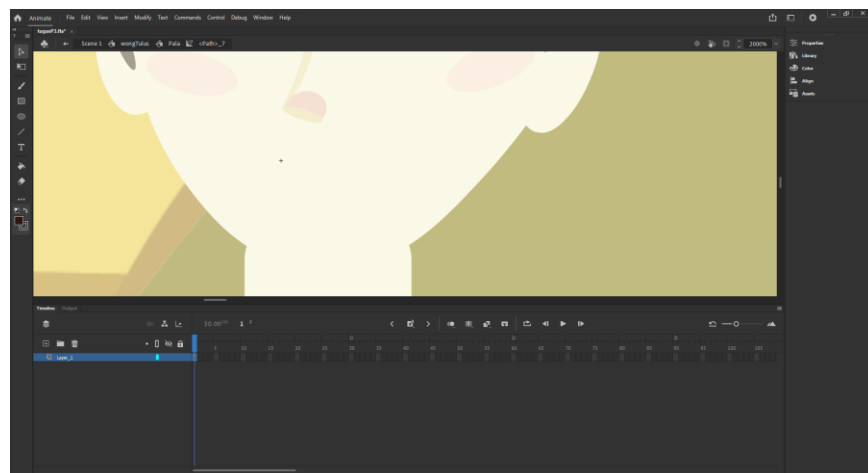
11. Kemudian diantara *frame* 1-215, klik kanan salah satu *frame*, kemudian *create classic Tween*.



Gambar 2. 11 *add classic tween*

B. Penerapan Lip Sycronation

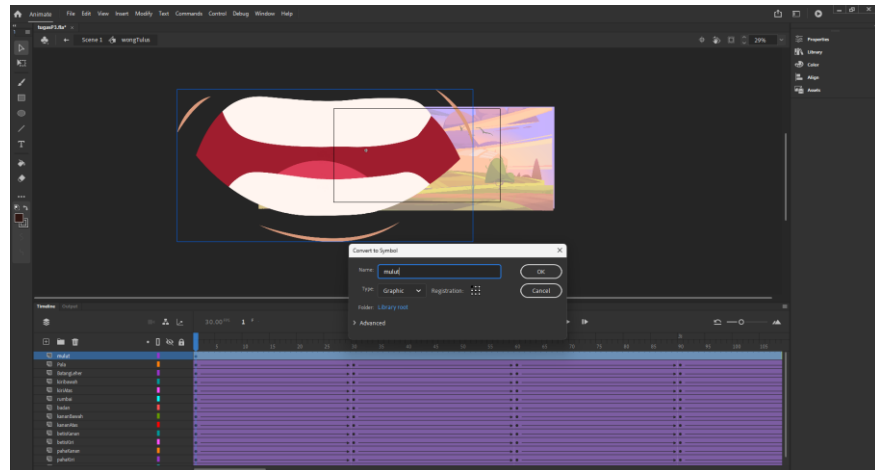
1. *Double* klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Screen seperti di bawah ini dan gunakan *Free Transform Tools(Q)* untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 2. 12 *remove vector mouth*

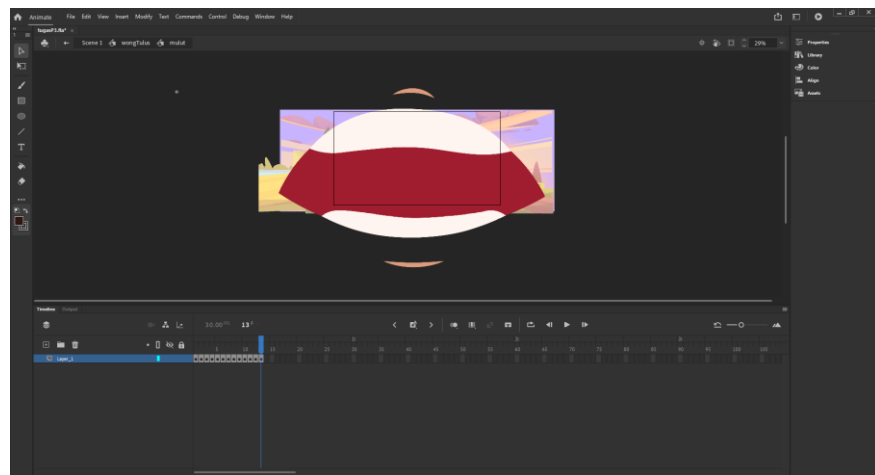


2. Buat *layer* baru “mulut” kemudian *import* aset *mouth* yang akan digunakan untuk *lip sycronation*, kemudian *convert to symbol* beri nama “mulut”.



Gambar 2. 13 *import aset & convert to symbol*

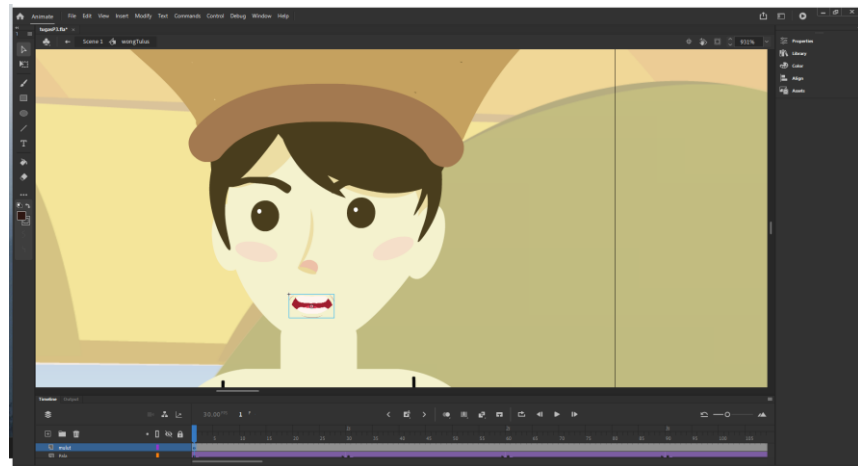
3. Klik *frame 2 layer ‘Layer_1’* dan klik kanan > *Insert Blank Keyframe*, lakukan hal yang sama hingga semua aset sudah di pakai.



Gambar 2. 14 *insert keyframe to animate mouth*

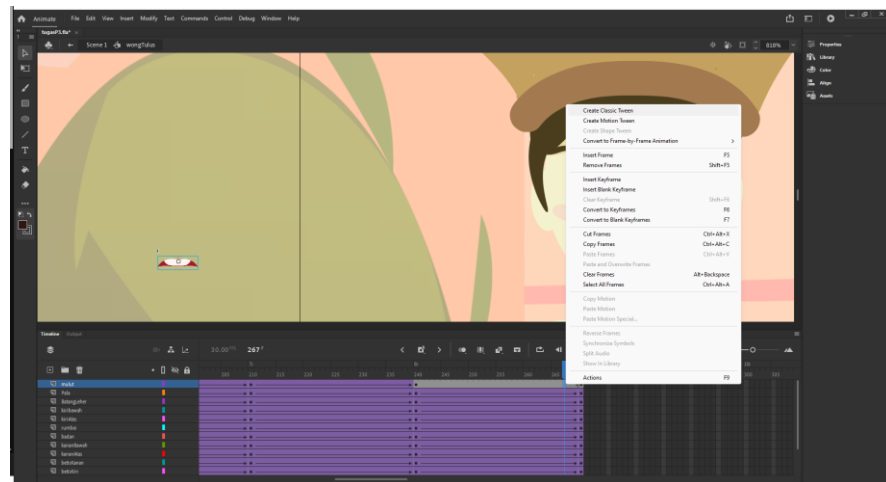


4. Kembali ke *Scene Character*, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah.



Gambar 2. 15 *resize object mouth*

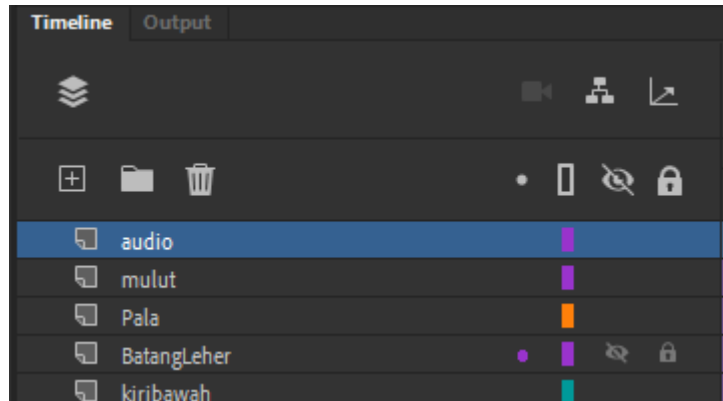
5. Kemudian pada frame pergerakan karakter add keyframe kemudian pindahkan mulut sesuai dengan posisi karakternya, lalu add classic tween.



Gambar 2. 16 *create classic tween*

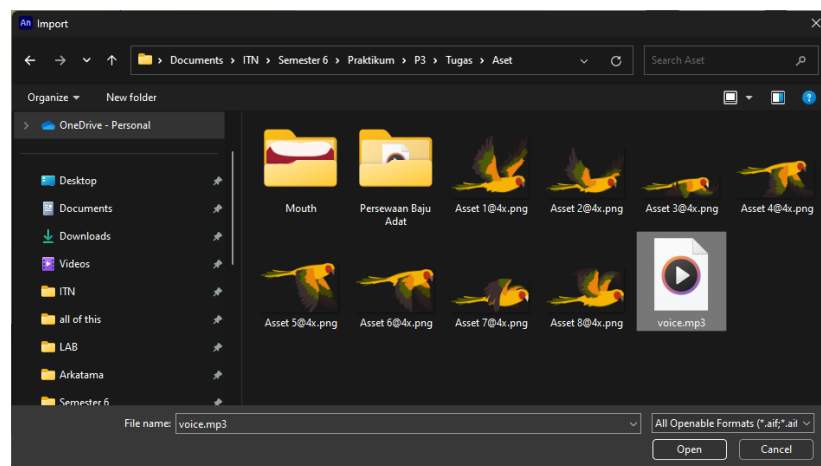


6. Buat *Layer* baru diatas *layer* mulut, beri nama *Audio*



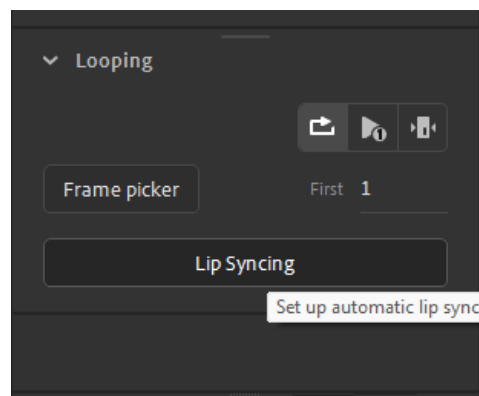
Gambar 2. 17 *create new layer*

7. Lakukan Import dan cari file audio bernama 'Voice.mp4'



Gambar 2. 18 *import voice audio*

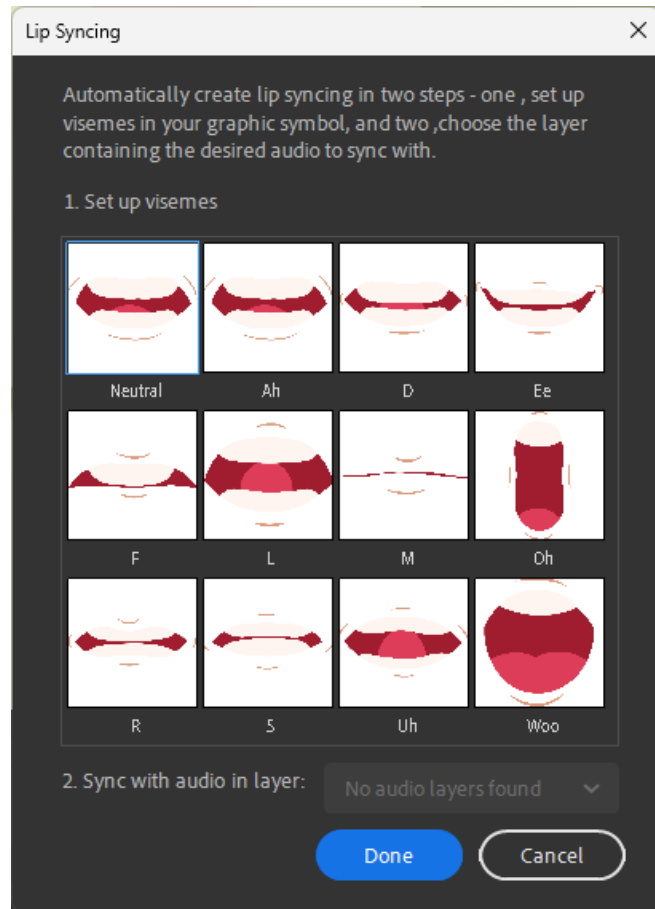
8. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul



Gambar 2. 19 *add lip sycronation*

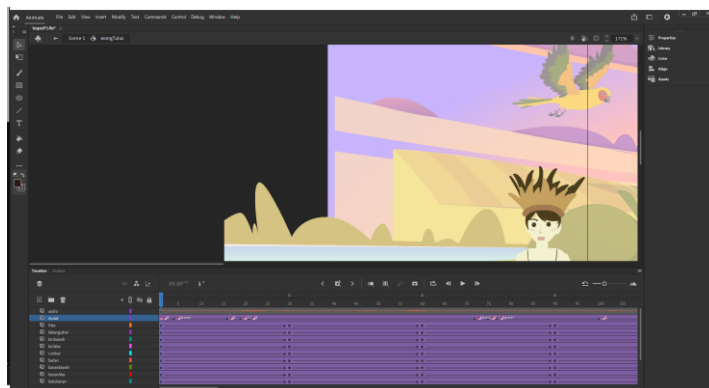


9. Masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada Sync with Audio pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio



Gambar 2. 20 *configuration lip syncing*

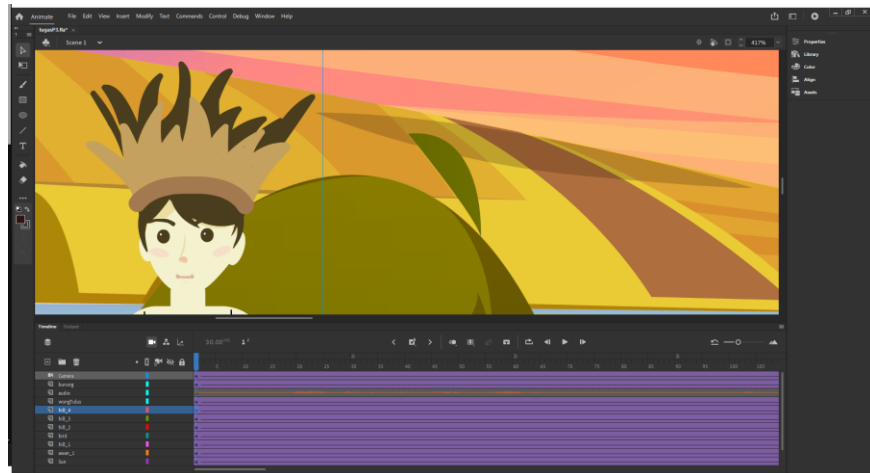
10. Setelah menerapkan lip syncrination maka frame pada layer mulut akan menyesuaikan layer audio diatasnya



Gambar 2. 21 *final result lip syconation*



11. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Akan muncul replace existing items. Kemudian OK



Gambar 2. 22 *final Result*