



TUGAS PERTEMUAN: 3

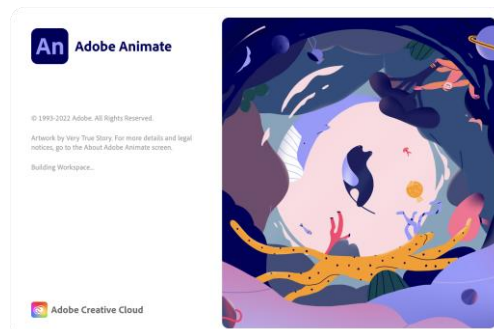
Frame By Frame & Lip Sycronation

NIM	:	2118137
Nama	:	Rian Setya Budi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (21181004)
Baju Adat	:	Baju Adat Kimun Gia (Maluku Utara)
Referensi	:	https://www.kompas.com/skola/read/2021/05/03/173315269/baju-kimun-gia-pakaian-khas-permaisuri-dari-maluku-utara

3.1 Tugas 3 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan frame by frame dan lip sycronation

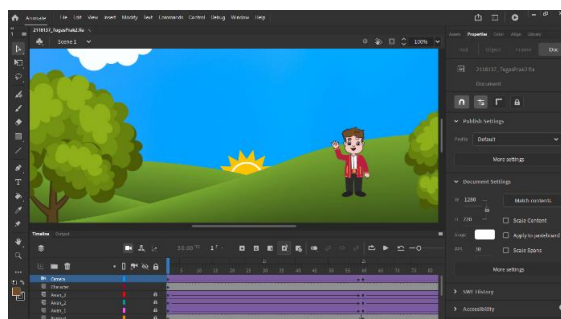
A. Langkah penerapan camera movement

1. Langkah pertama buka *Software adobe animate*.



Gambar 3.1 Hasil Tampilan Buka *Animate*

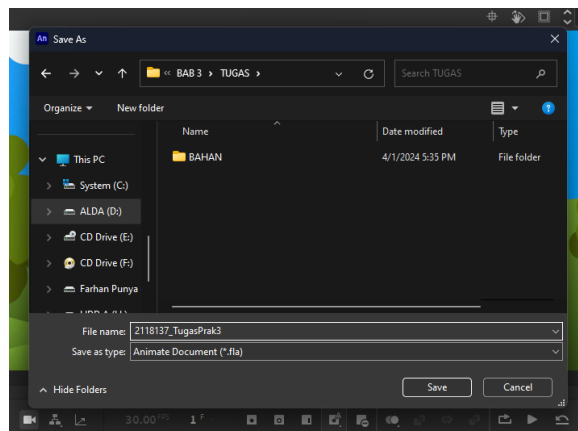
2. Kemudian pilih *open* untuk membuka *project* yang sudah kita buat pada bab sebelumnya.



Gambar 3.2 Tampilan *Open Project*

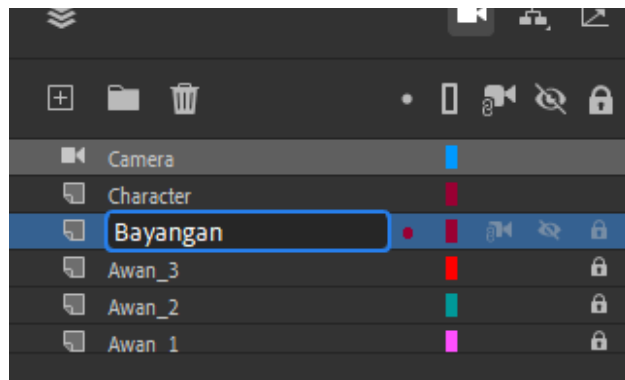


3. Setelah terbuka maka kita *SaveAs* terlebih dahulu di folder project bab berikutnya, dan mengisi nama sesuai keinginan.



Gambar 3.3 *SaveAs* Project Baru

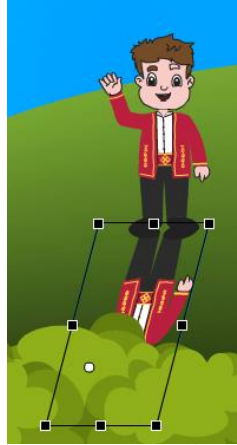
4. Pertama kita membuat bayangan dari *character* yang sudah kita buat, dengan cara pada layer *character* klik kanan lalu pilih *duplicate layer* dan berikan nama layer tersebut Bayangan serta posisikan dibawah layer *character*.



Gambar 3.4 Layer Bayangan

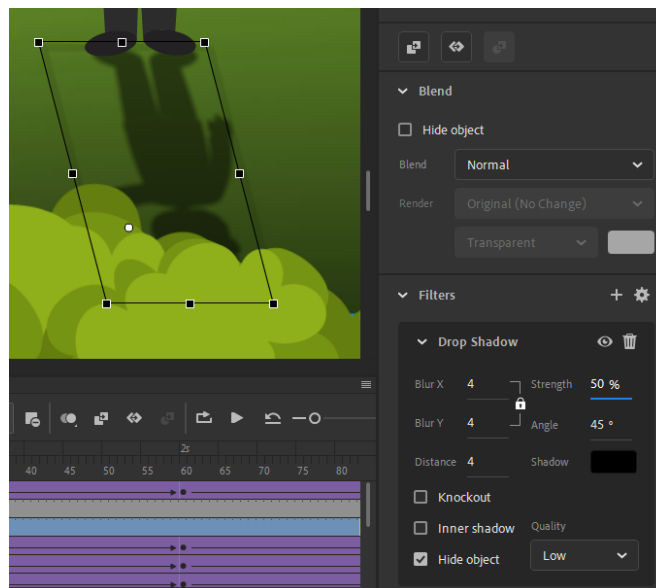


5. Pada frame 1 layer bayangan, ubah bentuk dengan menggunakan *Free Transform Tool* atau tekan Q untuk memposisikan bayangan dibawah *character*.



Gambar 3.5 Memposisikan Bayangan

6. Setelah itu di layer tersebut klik properties pilih *Filter* dan *Add Filter* lalu pilih *Drop Shadow*, ubah *strength* nya menjadi 50% dan pastikan untuk mencentang *Hide Object*.



Gambar 3.6 Properties Filter Bayangan

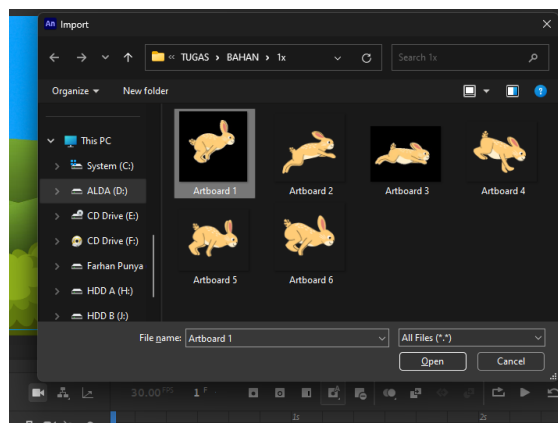


7. Untuk hasil dari bayangannya akan menjadi seperti ini.



Gambar 3.7 Hasil Bayangan

8. Selanjutnya adalah membuat *frame by frame*. Dengan membuat layer baru dengan nama Kelinci, kemudian *import* object kelinci ini pada *frame 1*.



Gambar 3.8 Frame By Frame

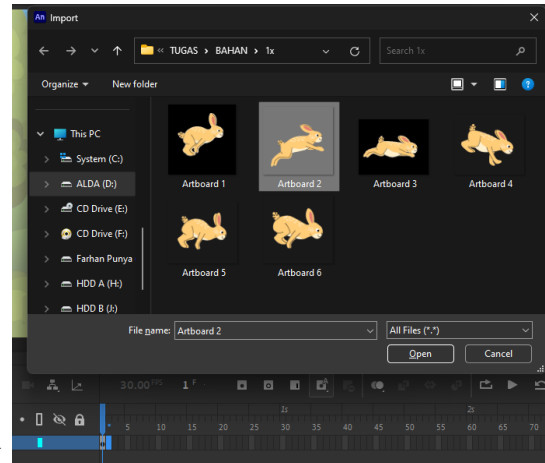
9. Atur *layer depth* dari *layer* Kelinci tersebut dan sesuaikan posisi yang diinginkan untuk tampilan kelinci, disini saya mengatur posisinya -40.



Gambar 3.9 Layer Depth Kelinci

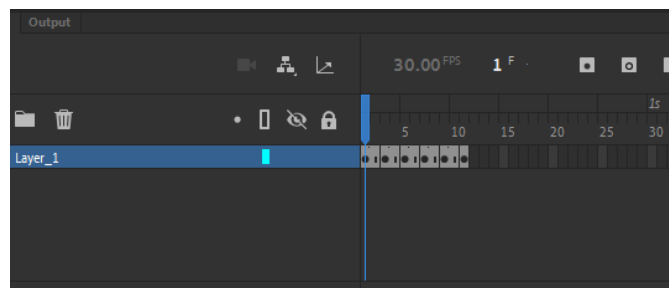


10. Tahap selanjutnya adalah menjadikan object kelinci menjadi Symbol, setelah itu *double* klik object akan masuk ke gambar kelinci. Pada frame 2 *insert keyframe* dan *import* gambar kelinci selanjutnya.



Gambar 3.10 *Import* Bahan Kelinci

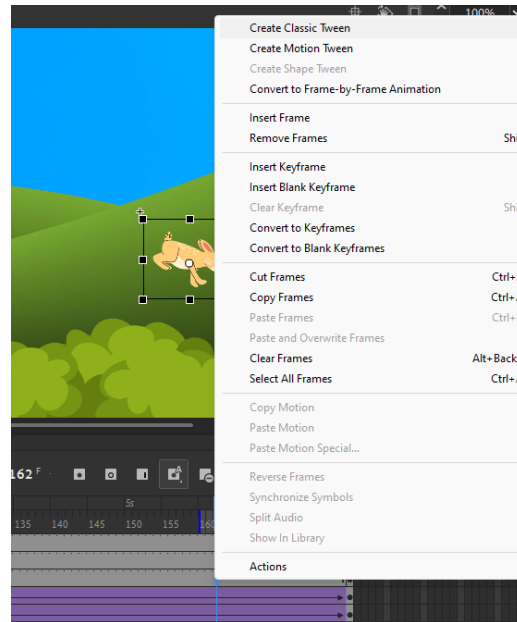
11. Setelah mengimport gambar kelinci, akan muncul kotak dialog untuk memilih memasukkan semua atau tidak, kita pilih *yes*. Lalu blok *keyframe* yang ke 2 sampai 6 dengan *drag frame* ke kanan hingga jarak 2 *frame*, lakukan pada semua *frame*.



Gambar 3.11 *Blok Keyframe*

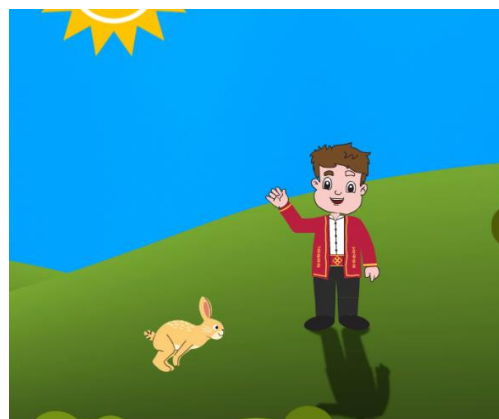


12. Kembalikan ke *scene* 1, lalu kecilkan gambar kelinci dan posisikan sesuai yang diinginkan, kemudian kita buat animasi kelinci melompat dengan cara pada *frame* terakhir kita pindah posisi kelinci, dan ditengah frame kita buat *Classic Tween*.



Gambar 3.12 *Create Classic Tween* Kelinci

13. Animasi telah dibuat, untuk melihat hasilnya tekan Ctrl dan Enter.

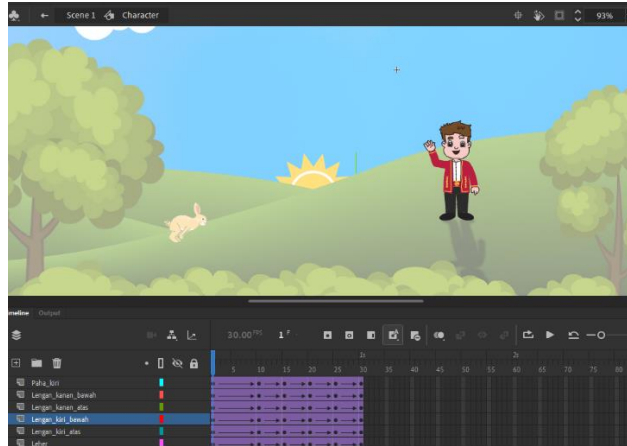


Gambar 3.13 Hasil Animasi Kelinci



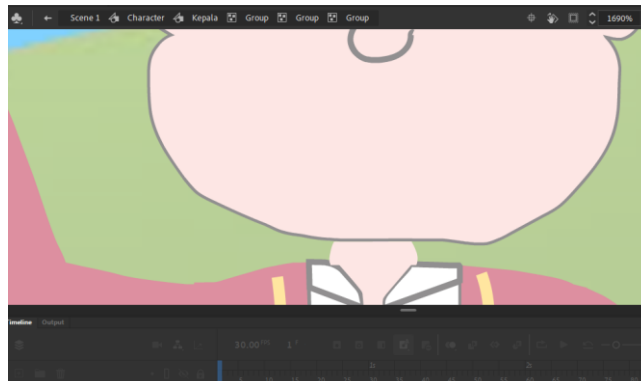
B. Lip Synchronization

1. Tahap selanjutnya kita membuat *Lip Synchronization*, yaitu dengan masuk ke *scene character*.



Gambar 3.14 Scene Character

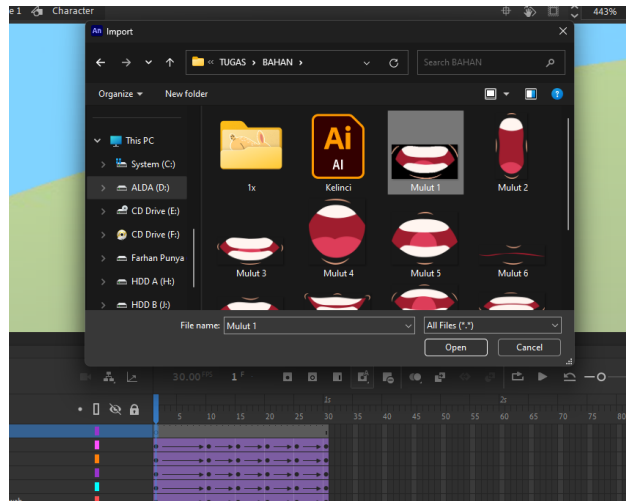
2. Setelah masuk ke *Scene Character* double klik terus pada bagian mulut hingga kita hanya mengubah bagian mulut. Dan gunakan *Free Transform* untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.14 Hapus Mulut Character

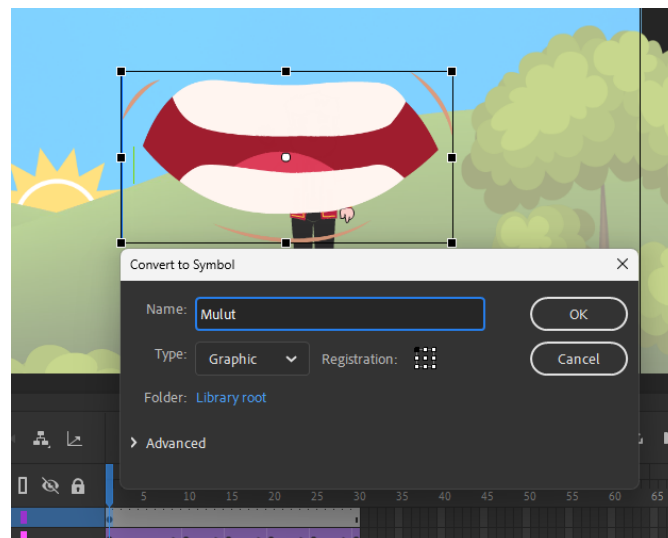


- Setelah terhapus, kembali ke *scene Character* dan buat layer baru bernama Mulut. Lalu *import* bahan gambar Mulut, akan muncul kotak dialog kita pilih *No* saja untuk tidak mengimport semua gambar.



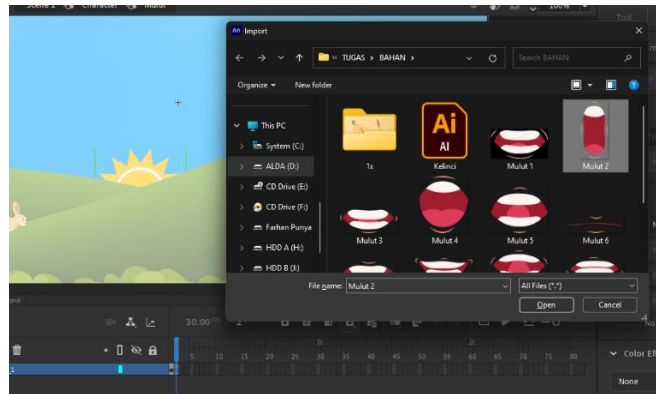
Gambar 3.15 *Import* Gambar Mulut

- Kemudian kita ubah gambar tersebut menjadi Symbol dan beri nama Mulut.



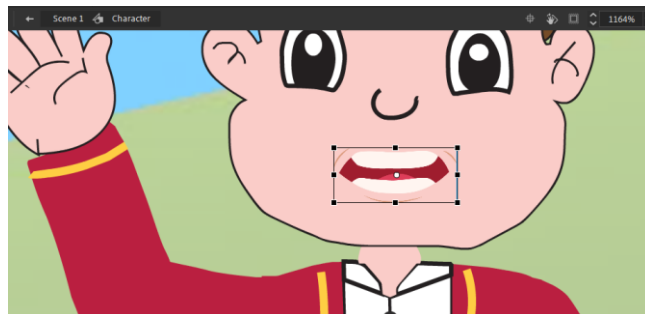
Gambar 3.16 *Convert To Symbol* Mulut

- Setelah menjadi Symbol, kita masuk gambar mulut dan klik pada frame 2 lalu klik kanan pilih *Insert Blank Keyframe*. *Import* gambar mulut selanjutnya, dan ketika muncul kotak dialog kita pilih yes.



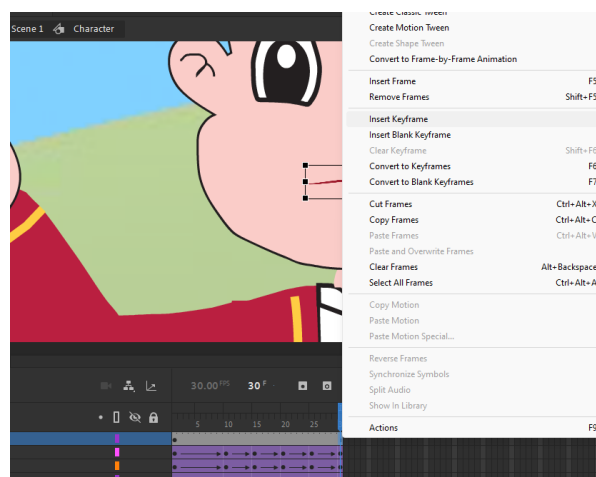
Gambar 3.17 Insert Blank Keyframe Dan Import Gambar Mulut

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



Gambar 3.18 Mengecilkan Gambar Mulut Dan Memposisikannya

7. Aktifkan fitur *onion skin* untuk menyempurnakan posisi dan ukuran gambar mulut. Lalu kita kembali ke *Scene Character* pada frame 30 di layer mulut kita *insert keyframe*.



Gambar 3.19 Insert Keyframe Mulut

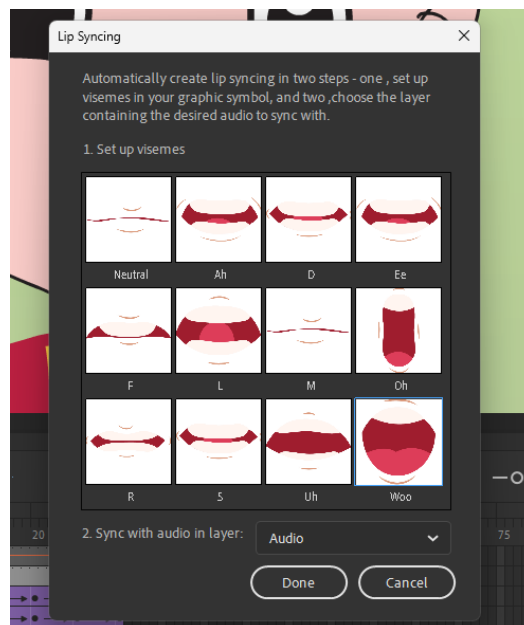


8. Gambar bahan mulut selesai, selanjutnya adalah kita membuat audio. Pertama buat layer Audio dan *import* audio yang sudah kita buat sendiri dengan format .mp3.



Gambar 3.20 *Import File Audio*

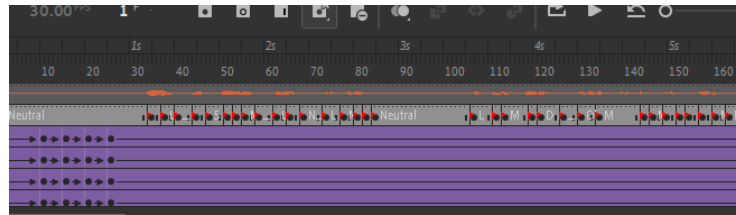
9. Tahap selanjutnya adalah membuat *Lip Syncing*. Pertama, klik gambar mulut pada tab *properties* kita pilih *Lip Syncing* dan akan muncul jendela *Lip Syncing*. Kemudian masukkan satu persatu gambar sesuai dengan gerakan mulut. Setelah itu pada *Sync with audio in layer* kita pilih Audio, Klik *Done*.



Gambar 3.21 *Lip Syncing*

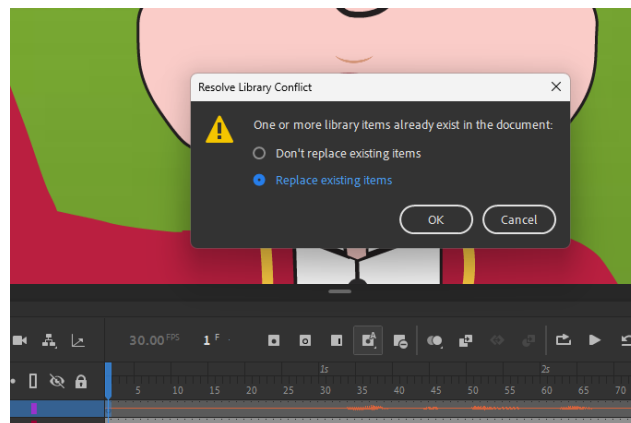


10. Setelah dilakukan *Lip Sycronation* hasilnya akan menjadi seperti ini.



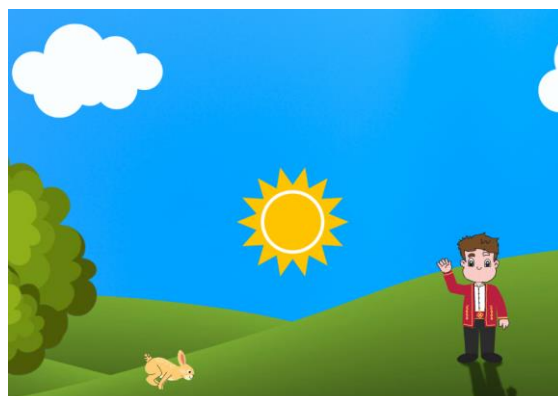
Gambar 3.22 Hasil *Lip Sycronation*

11. Tahap berikutnya adalah kita kembali ke *Scene 1*, dan buat layer baru bernama Audio. Kemudian import Audio yang sudah kita buat rekaman, dan akan muncul *window* untuk pilih *replace* atau tidak, kita pilih *Replace Existing Items*.



Gambar 3.23 *Import File Audio Scene 1*

12. Dan yang terakhir adalah melihat hasil animasi yang sudah ada Gerakan mulut dan object kelinci yang melompat. Tekan Ctrl dan Enter untuk melihat hasilnya



Gambar 3.24 Hasil Tampilan Animasi *Frame By Frame* Dan *Lip Sycronation*