



TUGAS PERTEMUAN: 3

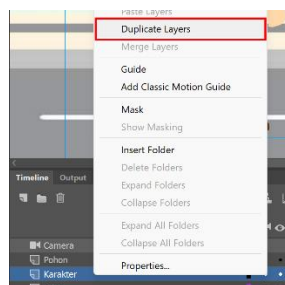
FRAME BY FRAME & LIP SYCRONATION

NIM	:	2118105
Nama	:	Yonanda Haryono
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon
Baju Adat	:	Payas Nista (Provinsi-Bali)
Referensi	:	Contoh : https://student-activity.binus.ac.id/kmh/wp-content/uploads/sites/30/2021/11/Picture2.jpg

1.1 Tugas 3 : Menerapkan frame by frame dan lip sycronation.

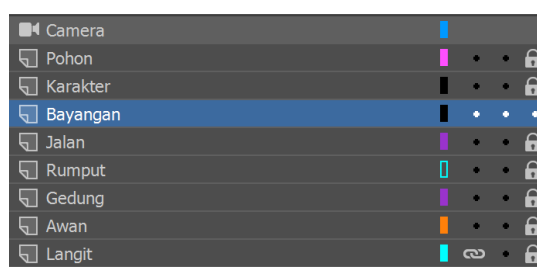
A. Animasi Frame by Frame

1. Save as dari project tugas kemarin, kemudian membuat bagian bayangan dari karakter terlebih dahulu. Pada bagian layer Character klik kanan dan pilih Duplicate Layers



Gambar 3.1 Duplikat Layer Karakter

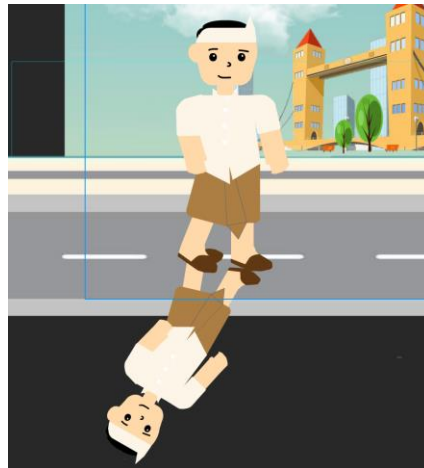
2. Posisikan layer Duplicate dibawah layer Character. Ubah namanya menjadi 'Bayangan' dan kunci layer "Character".



Gambar 3.2 Mengubah Nama Layer Bayangan

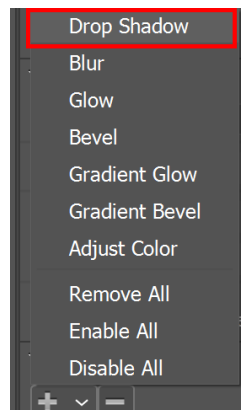


3. Klik Frame 1 Layer Bayangan , ubah bentuk objek Bayangan Karakter seperti dibawah ini menggunakan Free Transform Tool(Q).



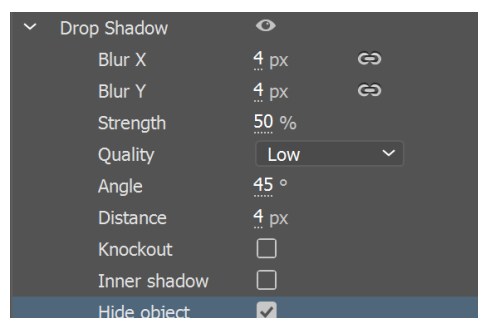
Gambar 3.3 Ubah Bentuk Bayangan Karakter

4. Klik Frame 1 layer 'Bayangan', pergi ke Properties > Filter kemudian Add Filter dan pilih Drop Shadow.



Gambar 3.4 Add Filter Drop Shadow

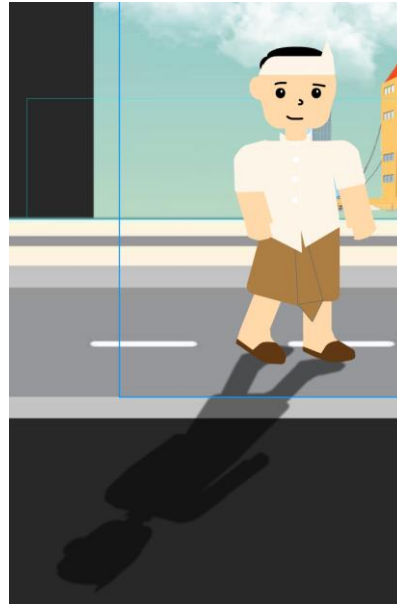
5. Pada Filter Drop Shadow, ubah Strength menjadi 50% dan centang Hide Object seperti gambar dibawah ini



Gambar 3.5 Ubah Property Drop Shadow

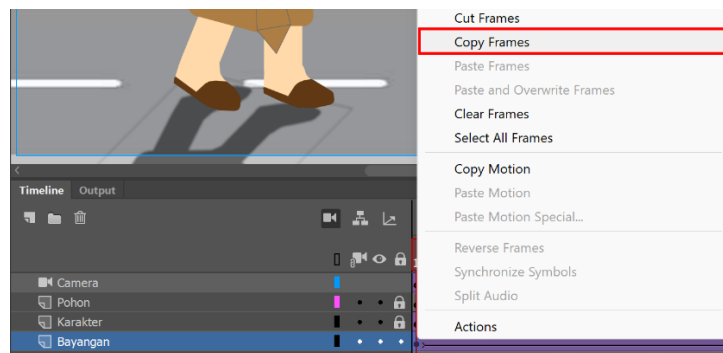


6. Hasilnya akan terlihat seperti ini.



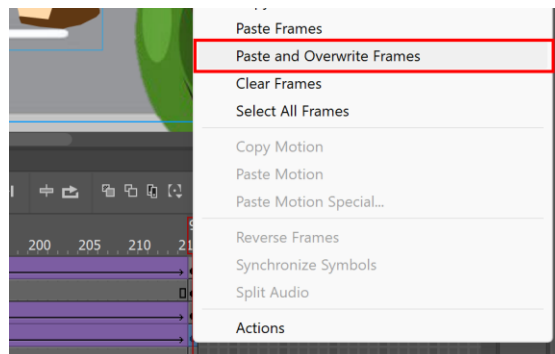
Gambar 3.6 Hasil Drop Shadow

7. Klik kanan Frame 1 layer 'Bayangan' pilih Copy Frame.



Gambar 3.7 Copy Frame Bayangan

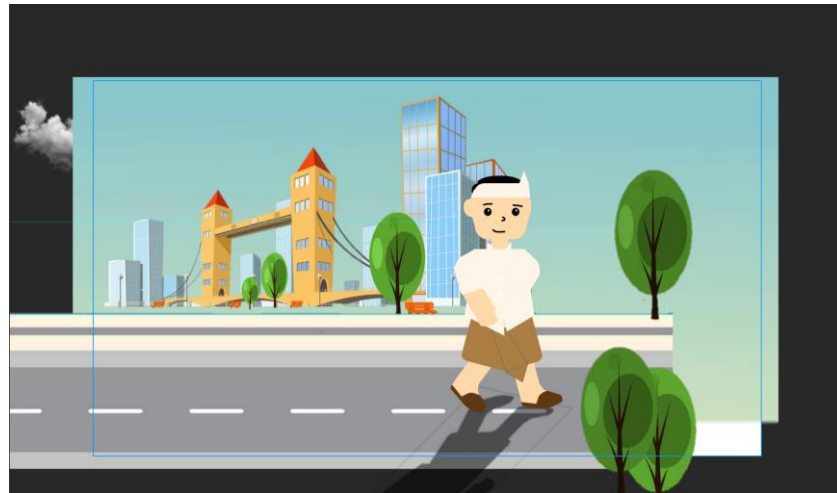
8. Klik Frame 215 layer 'Bayangan', klik kanan pilih Paste and Overwrite Frames.



Gambar 3.8 Paste and Overwrite Pada Layer Bayangan

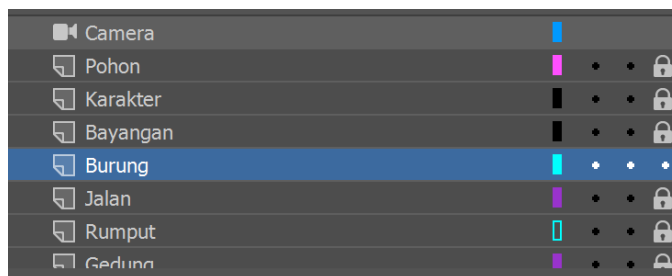


9. Tetap berada di Frame 215, sekarang geser objek bayangan dari kiri ke kanan hingga sejajar dengan objek karakter.



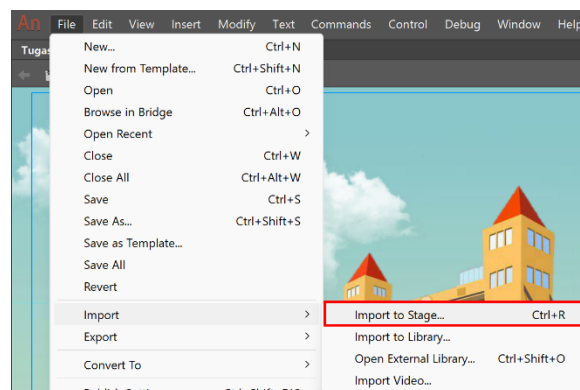
Gambar 3.9 Geser Bayangan Pada Frame 215

10. Sekarang masuk pada pembuatan Frame by frame. Buat layer Baru diatas layer Jalan bernama Burung.



Gambar 3.10 Buat Layer Burung

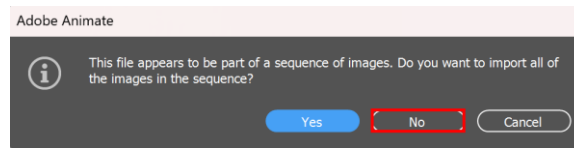
11. Pada Frame 1 layer Burung, Klik File, pilih Import > Import to Stage untuk mengimport gambar assets burung



Gambar 3.11 Import Assets Burung

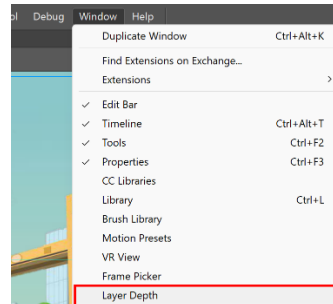


12. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



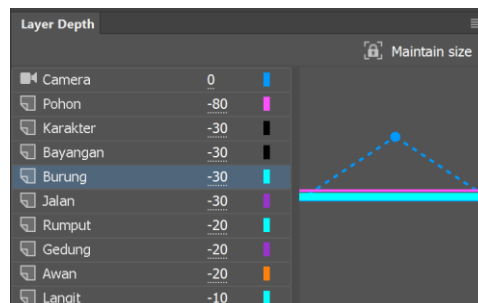
Gambar 3.12 Alert Sequence Of Images

13. Pada Tools Bar pilih Window kemudian pilih Layer Depth



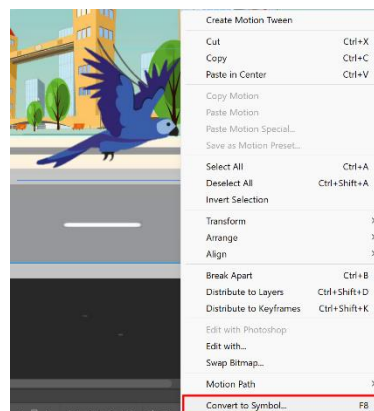
Gambar 3.13 Buka Window Layer Depth

14. Atur nilai posisi objek 'Burung' menjadi -30.



Gambar 3.14 Mengatur Posisi Objek Burung

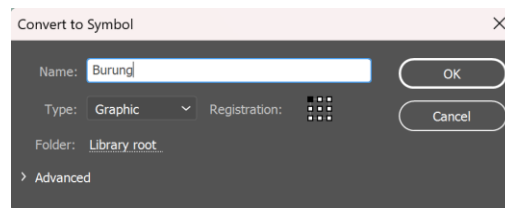
15. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 3.15 Covert Objek Burung Menjadi Symbol



16. Isikan nama 'Burung' dan ubah Type-nya menjadi Graphic, kemudian klik OK



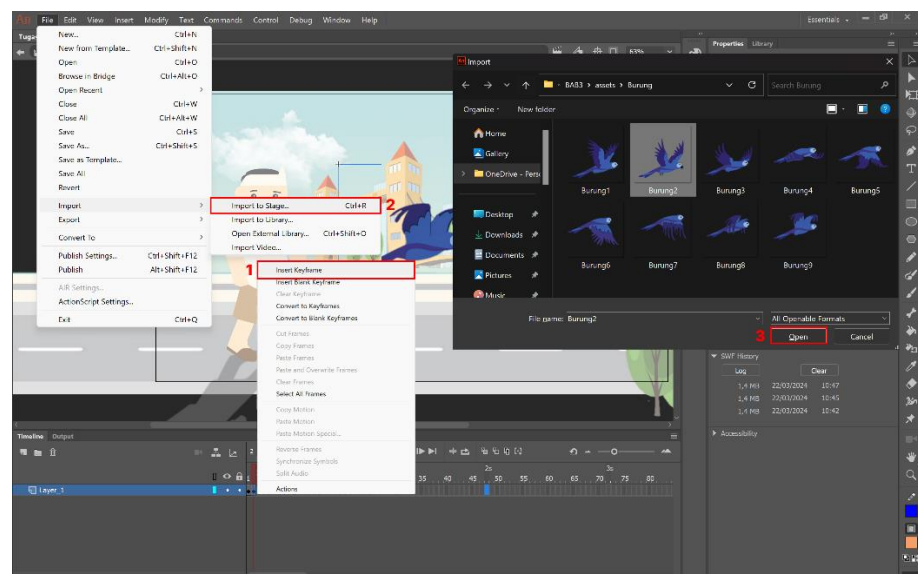
Gambar 3.16 Memberi Nama Symbol Burung

17. Double klik gambar Burung tersebut, disini kita akan membuat sebuah animasi frame by frame Burung.



Gambar 3.17 Masuk Ke Dalam Scene Burung

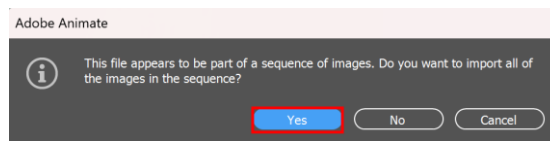
18. Pastikan Frame 2 sudah diklik, kemudian insert keyframe, kemudian lakukan Import dan pilih file gambar dengan nama '.png', lalu pilih Open.



Gambar 3.18 Menambahkan Objek Burung

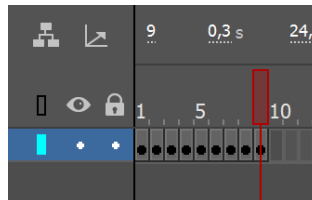


19. File gambar akan terdeteksi sebagai gambar berurutan, jika kotak dialog seperti ini muncul, pilih Yes



Gambar 3.19 Alert Sequence of Images

20. Maka setiap gambar akan terpisah dalam setiap frame.



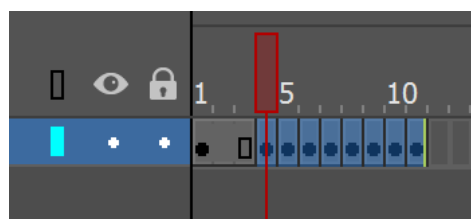
Gambar 3.20 Tampilan Setiap Frame

21. Kemudian cek pada frame 2, terdapat objek burung yang tertimpa. Lalu hapus salah 1 object burung pada frame 2.



Gambar 3.21 Menghapus Objek Burung Yang Tertimpa

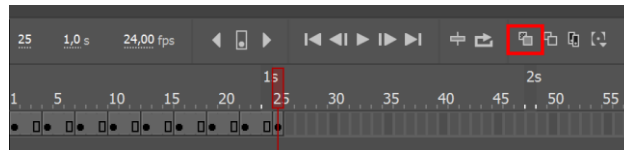
22. Blok keyframe ke-2 sampai 6, kemudian drag ke kanan dengan jarak 2 frame



Gambar 3.22 Beri Jarak Setiap Objek 2 Frame

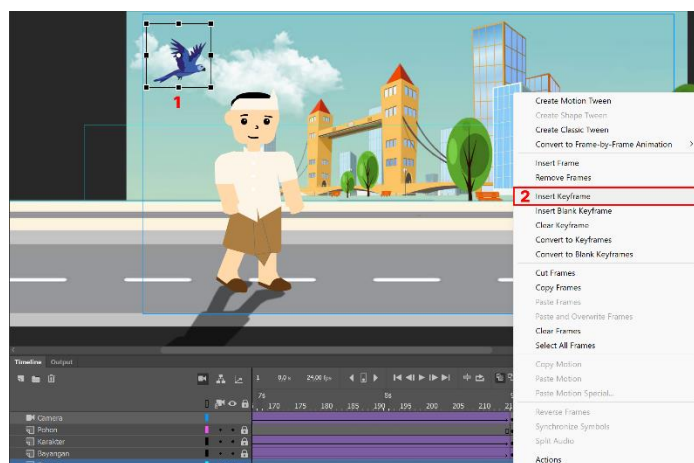


23. Lakukan hal yang sama pada keyframe ke-3 dan seterusnya dengan jarak 2 frame. Lalu aktifkan Onion Skin (Alt+Shift+O) agar gambar di keyframe sebelumnya terlihat dan mempermudah untuk dianimasikan.



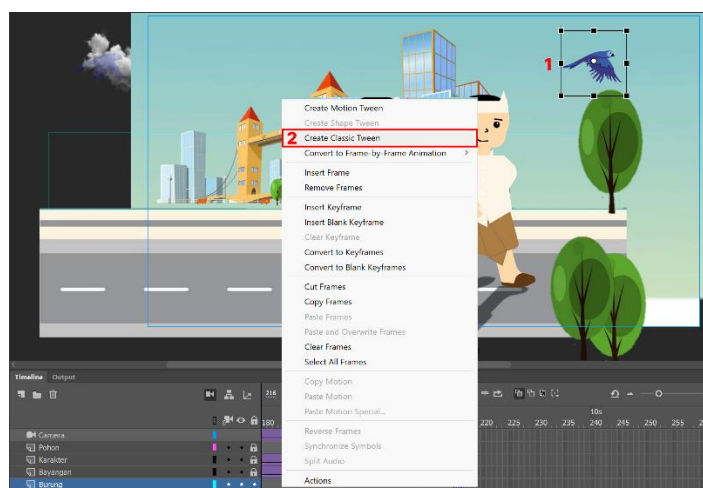
Gambar 3.23 Mengaktifkan Onion Skin

24. Kembali ke scene 1, kecilkan ukuran object burung. Kemudian pada frame 215, insert Keyframe.



Gambar 3.24 Atur Objek Burung dan Add Keyframe

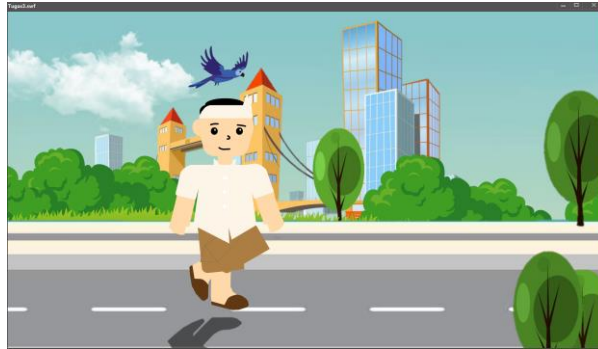
25. Geser object Burung seperti dibawah ini pada frame 215. Kemudian diantara frae 1-215, klik kanan salah satu frame, kemudian create classic Tween.



Gambar 3.25 Membuat Classic Tween



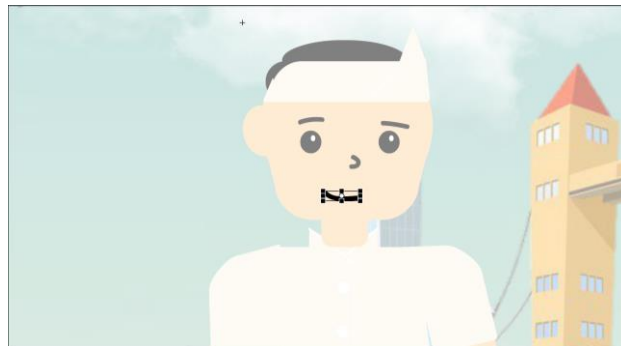
26. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.26 Tampilan Running Animasi

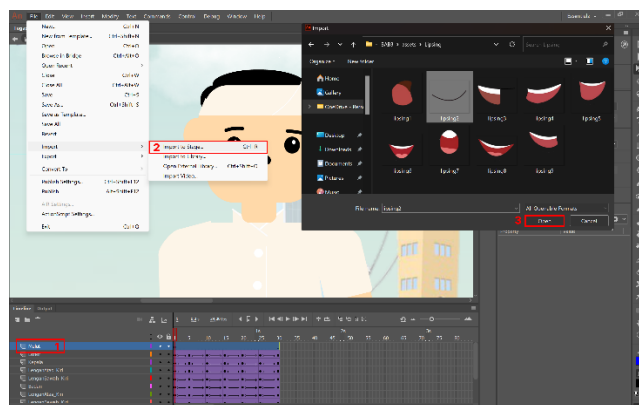
B. Lip Sycronation

1. Pada Layer Character, Double Klik pada Character untuk masuk ke Scene Character. Kemudian double klik terus pada bagian mulut, untuk masuk ke Sceen seperti di bawah ini dan gunakan Free Transform Tools(Q) untuk menghapus bagian mulut.



Gambar 3.27 Hapus Bagian Mulut

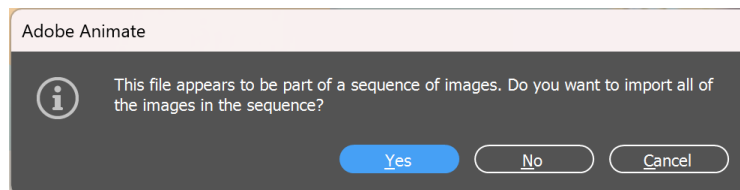
2. Kembali ke Scene Character. Buat layer baru bernama Mulut, kemudian Pada frame 1 layer mulut, pilih import objek mulut.



Gambar 3.28 Import Objek Mulut

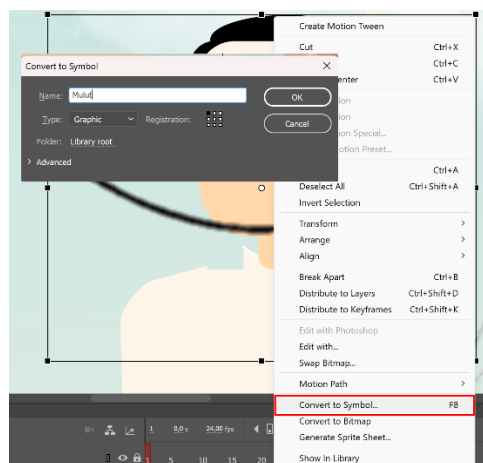


3. Karena gambar terdeteksi sebagai sequence yang berurutan, maka klik saja No pada kotak dialog seperti dibawah ini.



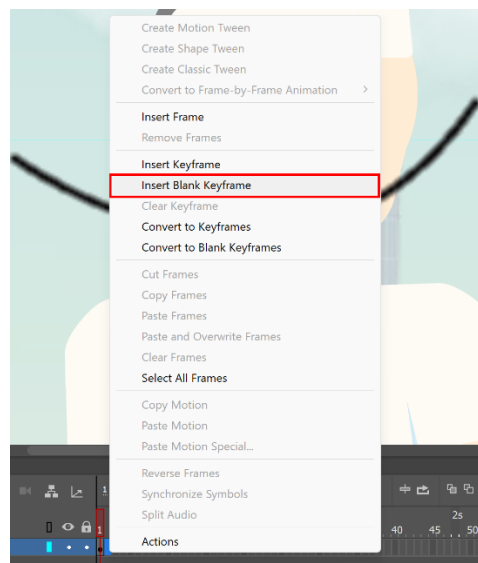
Gambar 3.29 Alert Sequence of Images

4. Sementara biarkan ukurannya besar. Kemudian klik kanan gambar tersebut, pilih Convert to Symbol.



Gambar 3.30 Convert Objek Menjadi Symbol

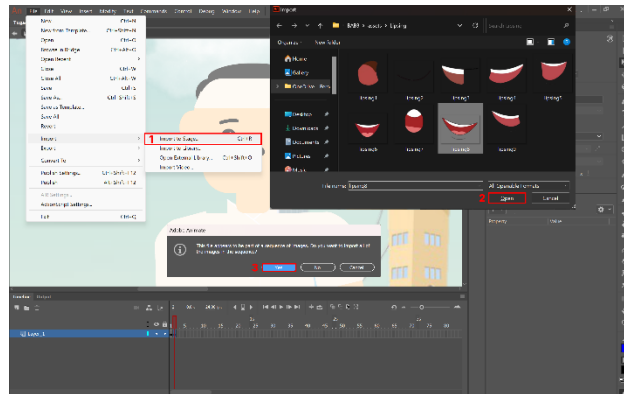
5. Double objek mulut kemudian klik frame 2 layer 'Layer_1' dan klik kanan lalu Insert Blank Keyframe.



Gambar 3.31 Add Blank KeyFrame



6. Kemudian pilih File Cari folder file Mulut, jika sudah pilih Open, maka gambar akan terdeteksi sebagai sequence berurutan, pilih Yes, maka gambar mulut akan berada pada keyframe tersendiri.



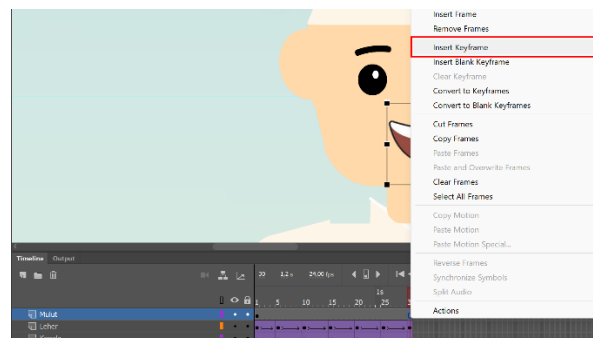
Gambar 3.32 Import Objek Mulut

7. Kembali ke Scene Character, kemudian perkecil ukuran mulut dan posisikan gambar mulut pada wajah. Kemudian double klik pada mulut, untuk kembali lagi ke scene mulut, Aktifkan Onion Skin, kemudian rapikan posisi dan ukuran mulut.



Gambar 3.33 Mengatur Posisi Objek Mulut

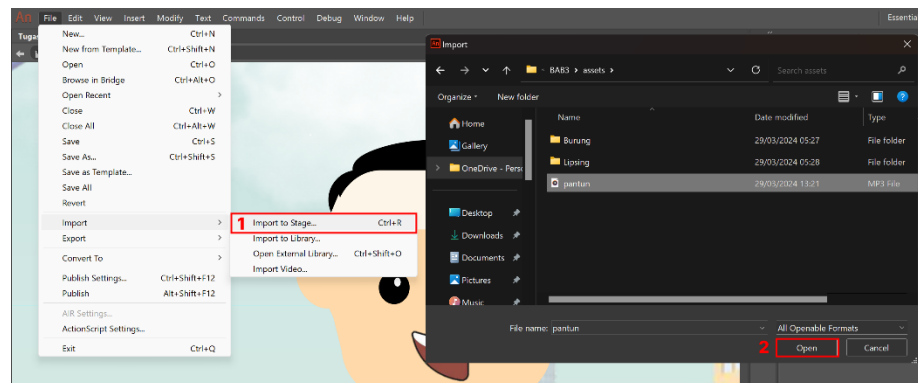
8. Kembali ke scene 'Character'. Pada frame 30 layer mulut insert Keyframe.



Gambar 3.34 Insert KeyFrame Pada Layer 30

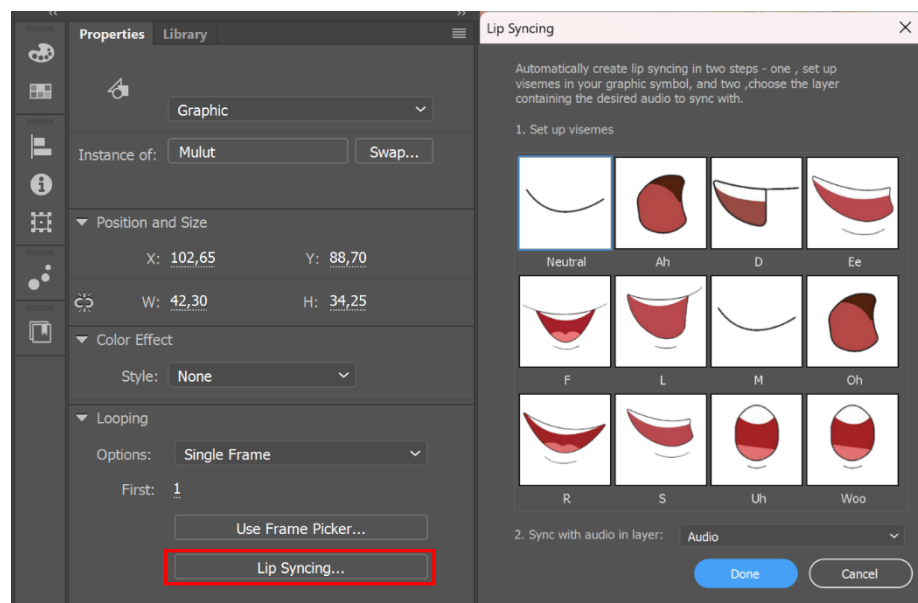


9. Buat Layer baru diatas layer mulut, beri nama Audio. Lakukan Import dan cari file audio.



Gambar 3.35 Import Audio

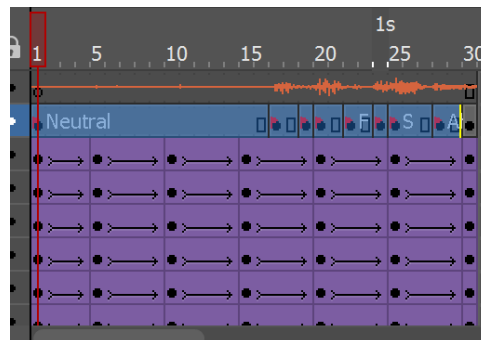
10. Klik pada gambar mulut, kemudian pada properties pilih Lip Syncing. Maka akan muncul jendela Lip Sync, klik bagian 'Ah' maka yang sebelumnya sudah memasukkan gambar mulut akan otomatis muncul. Kemudian masukkan satu persatu gambar tersebut sesuai urutan, kemudian pada Sync with Audio pilih layer 'Audio' yang sudah diimport file audio sebelumnya. Klik Done, maka adobe animate akan otomatis mensinkronkan Gerakan mulut sesuai dengan audio.



Gambar 3.36 Membuat Lip Sync

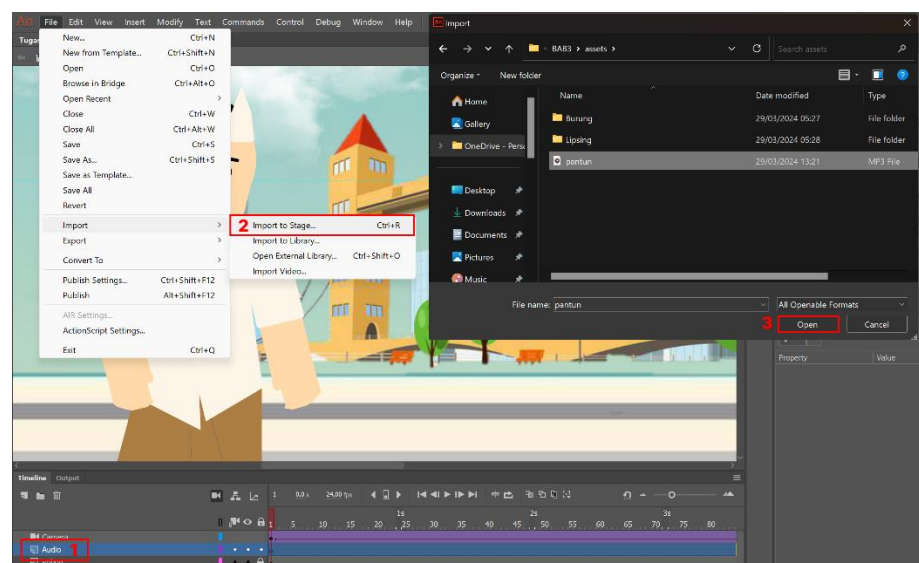


11. Setelah dilakukan Lip sycronation hasilnya akan seperti ini.



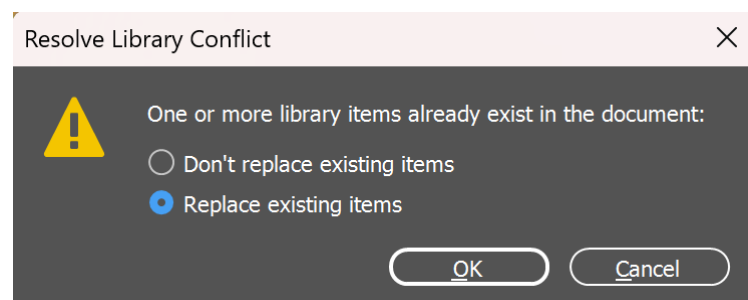
Gambar 3.37 Hasil Setelah Lip Sync

12. Kembali ke Scene 1, dan buat layer baru bernama Audio. Kemudian lakukan import dan cari file audio, jika sudah pilih Open.



Gambar 3.38 Buat Layer Audio dan Import Audio

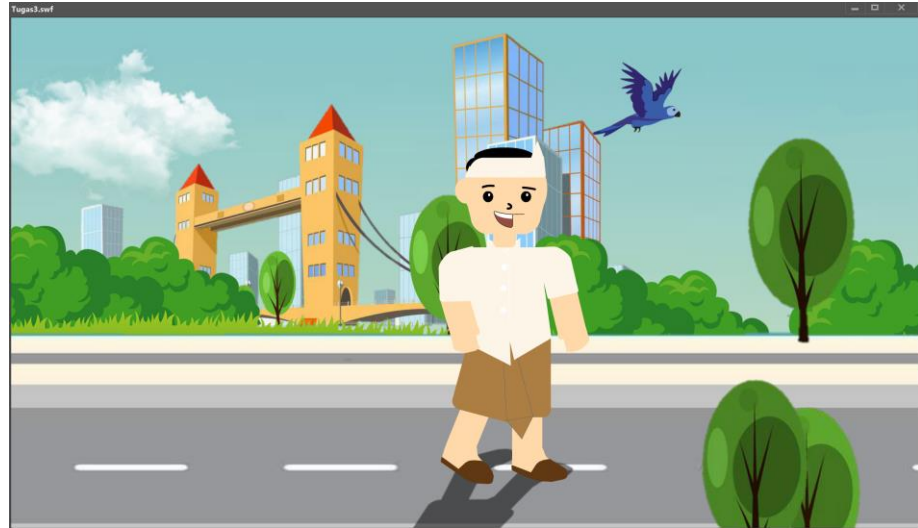
13. Akan muncul window seperti ini, pilih replace existing items. Kemudian OK



Gambar 3.39 Alert Resolve Conflict



14. Tekan Ctrl + Enter untuk melihat hasil animasi.



Gambar 3.40 Hasil Running Animasi