

Animasi Gambar dengan Menggunakan Avatar Editor dan 3dMaxSri Siswanti, Andriani Kusumaningrum ²⁾**Abstract**

Animation, or more familiarly known as the animated film, is a film that is the result of image processing so that the hand into a moving image. In making this animasi using images from the front and sides as well as video recordings. Photo edited using the avatar editor, is a video on the analysis using facelifter. Merging photos with videos that have been edited using 3DMax software. The results of this animation is the appropriate model to be photographed doing the movement and sound in accordance with the recorded video.

keywords : animation, facelifter

I Pendahuluan

Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

Perkembangan animasi sebenarnya telah meluas di Indonesia, bahkan ada beberapa studio yang telah membuat animasi lisensi luar dikerjakan oleh tenaga ahli lokal atau dengan kalimat lain, Indonesia sudah lama terkenal hanya sebagai tempat produksi industri film animasi Jepang dan Amerika Serikat. Data Ainaki (Asosiasi Industri Animasi dan Konten Indonesia) mencatat nama-nama studio animasi Indonesia, diantaranya adalah: Frozzy Entertainment, Tunas Pakar Integrasi, Castle Production, Mirage, Pustaka Lebah, Jogjakartun, Mrico, Animad Studio, Jelly Fish, Bulakartun, Griya Studio, Bening Studio, Studio Kasatmata, Asiana Wang Animation, Bintang Jenaka Cartoon Film, Red Rocket, Infinite Frameworks Studios Batam dan lain-lain

²⁾ Staf Pengajar STMIK Sinar Nusantara Surakarta

Avatar dapat didefinisikan sebagai tampilan grafis yang merupakan lambang yang mewakili jati diri atau profil seseorang. Avatar dibuat dengan menampilkan fotonya sendiri atau foto/gambar yang lain. Software 3D Max merupakan salah satu media yang dapat melakukan proses modeling hingga animasi 3D, dengan objek nyata.

II. Tujuan

Membuat animasi avatar dengan menggunakan fasilitas avatar editor dan 3dMax

III. Metode Penelitian

a. Bahan

- Foto Wajah dari depan dan samping
- Rekaman video yang sudah di analisa dengan facelifter.

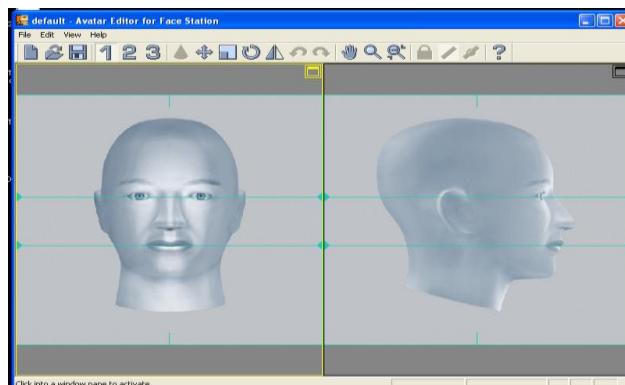
b. Alat

- software eyematic Facestation 2.0 (software pembuat gerakan mimik wajah) yang digunakan adalah facelifter dan avatar editor
- Software 3dMax.

c. Pembuatan Animasi

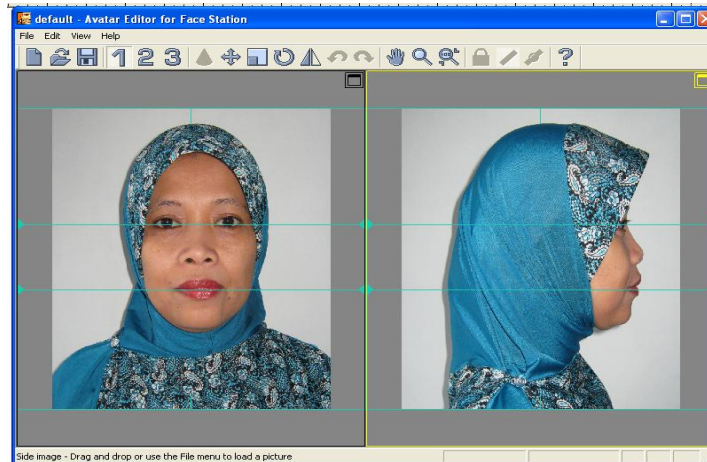
IV. Pembahasan Masalah

Sebelum membuat animasi, foto yang akan digunakan (foto wajah) di edit di dalam avatar editor. Tampilan avatar editor adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Avatar editor

Setelah menu avatar editor tampil, selanjutnya foto/gambar ditampilkan dari sisi depan dan samping, tujuannya adalah untuk membuat simetris tampilan gambar tersebut

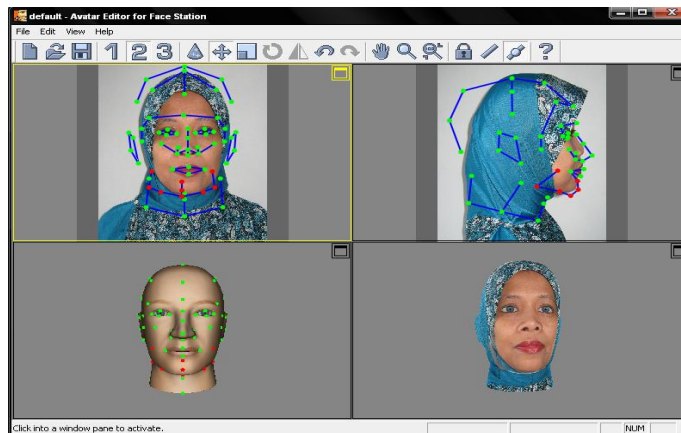


Gambar 2. Foto tampak dari depan dan samping

Langkah selanjutnya adalah memetakan foto dalam bentuk model yaitu dengan klik Edit – Mode – Map Images to Model atau kita pilih Atau tekan



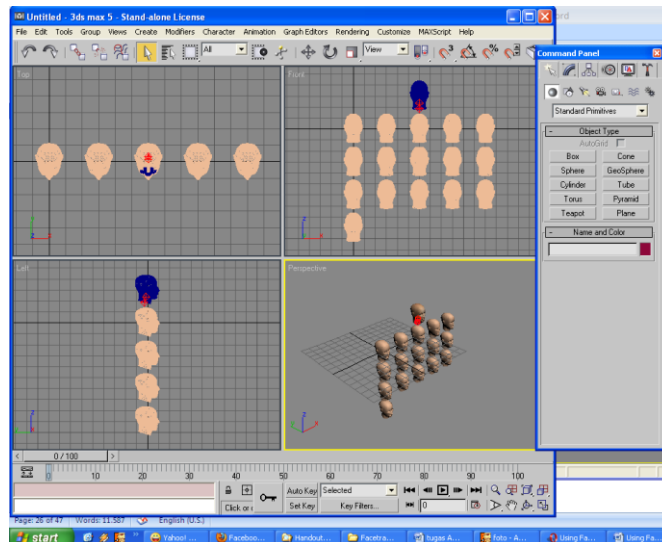
Model 1, 2 atau tiga adalah tampilan dari jendela tampilan foto.



Gambar 3. Model tampilan 2

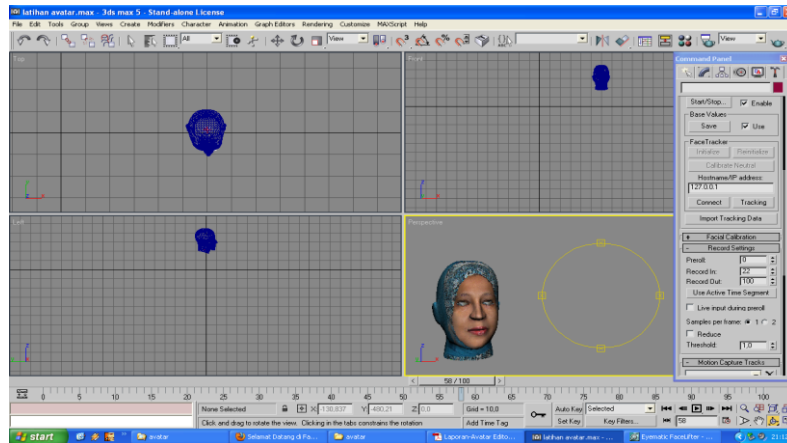
Pengaturan tampilan dengan melakukan pengaturan titik-titik warna hijau. Titik-titik ini nanti yang akan berpengaruh terhadap gerakan animasi. Setelah pengaturan selesai kemudian file disimpan dengan cara eksport file (.aem).

Setelah mengedit foto lewat avatar editor adalah menghubungkan antara file yang dibuat lewat avatar editor dengan audio video menggunakan 3dMax. Langkahnya adalah Import file yang sudah disimpan (.aem)



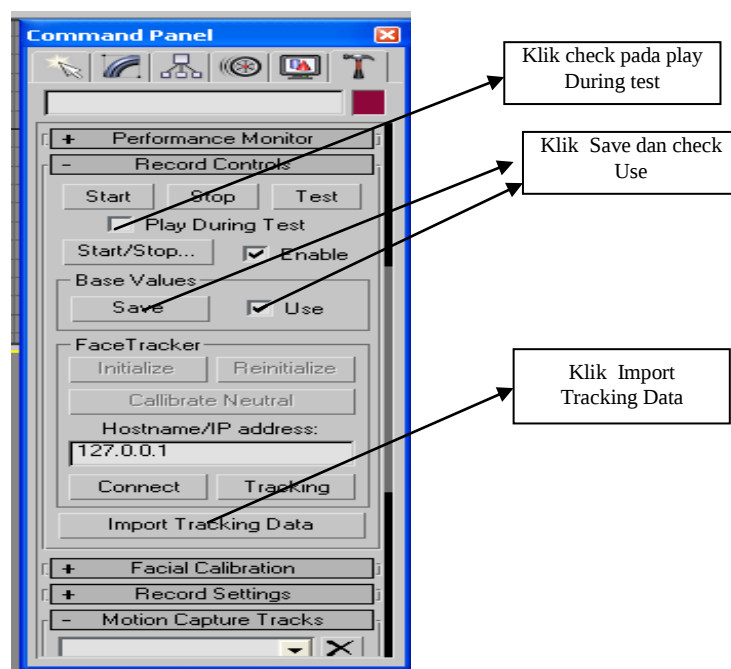
Gambar 4. Import file gambar (.aem)

Seperti pada gambar 4. maka akan gambar akan ditampilkan lebih dari satu, tetapi yang digunakan animasi hanya satu, maka langkah selanjutnya adalah pilih salah satu foto yang lain di hapus (yang berwarna biru yang dipilih). Gambar yang sudah terpilih di blok, kemudian di group supaya gambar yang dibuat animasi tidak terpisah atau menjadi satu kesatuan.



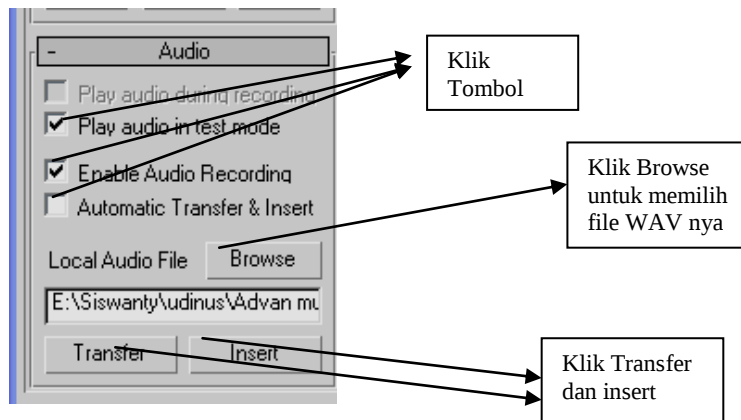
Gambar 5. Tampilan gambar yang sudah terpilih

Gambar yang sudah di group siap dibuat animasi. Dengan memanfaatkan menu utilities yang ada di 3dMax, maka gambar ini dapat digabungkan dengan video (video hasil analisis dari facelifter). Facelifter biasanya dipake untuk dubbing offline. Untuk menggabungkan file video digunakan Import Tracking Data.



Gambar 6. Import Tracking Data

File Audio berupa .WAV hasil dari Facelifter. Guna menghubungkan adalah dengan cara mencari dimana letak file WAV nya yaitu dengan memilih file lewat menu browse. Langkah selanjutnya adalah Transfer dan insert di klik.



Gambar 7. Menggabungkan file Audio

Guna melihat hasilnya dengan tombol play. Hasil dari animasi avatar ini adalah gerakan gambar akan mengikuti gerakan yang dilakukan dalam video dan suara akan sama dengan suara hasil rekaman atau yang sesuai dengan file .WAV.

V. Kesimpulan

- Untuk audio dari file yang di analyze pada facelifter yaitu untuk video dan suara.
- Animasi yang sudah jadi bisa berbentuk file .avi dengan cara di render

Daftar Pustaka

Amir Hamzah OR, 2007, *7 Objek Realistik 3ds max*,Maxikom

Bayu Adjie, 2003, *Character Animasi dengan 3D Max 4.2*, Salemba Empat

Multimedia Aplication With Eyematic Using Facestation and Autodesk Using 3dMax 5.0 Edited by Vincent Suhartono PPS-UDINUS-Semarang, July 15, 2004.