

E-Artikel yang Sedang Anda Baca Ini Berasal dari:

PUSTAKA GRATIS 78



SUMBER ILMU PENGETAHUAN TANPA BATAS

www.pustaka78.com

Inilah situs yang selalu dicari. Akan menjadi sumber download buku digital terbesar di Indonesia. Menyediakan ribuan ebook, audio, movie, foto, dan software bermutu dalam berbagai kategori. Dijamin dapat didownload GRATIS 100%. Kunjungi sekarang juga www.pustaka78.com

Hak Cipta Terpelihara

© Hak Cipta ada pada Penulis/ Pengarang, Penerbit, atau Sumber Online.

LISENSI PENGGUNAAN: Dokumen ini boleh dikutip, dimodifikasi, atau disebarluaskan secara bebas tanpa menghilangkan identitas pemilik hak cipta. **Pustaka Gratis 78** semata-mata hanya sebagai perpustakaan digital penyedia ilmu pengetahuan yang memiliki koleksi dokumen yang pada dasarnya bersumber pada publikasi online gratis atau dokumentasi yang tidak diperdagangkan lagi. Jika buku ini masih diperdagangkan, kami tetap menyarankan Anda untuk membeli versi cetaknya agar dunia perbukuan di Indonesia terus maju dan berkembang dengan pesat.

Semoga semua bahan bacaan koleksi **Pustaka Gratis 78** ini bermanfaat bagi masyarakat luas di Indonesia dan luar negeri.

Animasi 2D dengan Alpha Channel di After Effects

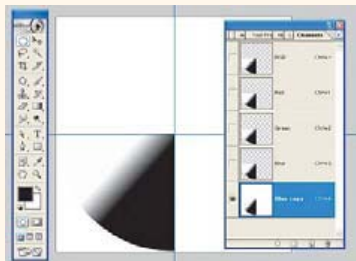
Vincent Bayu Tapa Brata
vincent@tabloidpcplus.com

Bahasan pada PCplus edisi 184 menjelaskan manfaat *alpha channel* untuk menyembunyikan latar belakang pada animasi. Pada latihan ini, kita akan mencoba memahami fungsi *alpha channel* untuk membuat animasi yang memperlihatkan tahap-tahap evolusi.

Sebagai gambaran, bidang *alpha channel* dalam latihan ini berupa bidang seperempat lingkaran yang diberi nada. Nada gelap nantinya akan menampilkan gambar di *track* bawahnya, dan sebaliknya. Bidang seperempat lingkaran tersebut akan kita animasi berputar seperti jarum jam, memperlihatkan bagian-bagian gambar di *track* bawahnya. Setiap satu putaran (359 derajat), gambar di *track* bawah berganti dengan gambar tahap evolusi selanjutnya (kera-manusia-robot-serigala). Mari kita mulai!

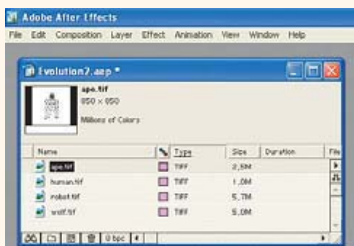
Persiapan di Photoshop

Buatlah lingkaran dengan **Elliptical Marquee Tool**, lalu bagilah menjadi empat *sector*. Pilih salah satu *sector* dan isilah dengan nada menggunakan **Gradient Fill Tool**. Buka palet channel, salin salah satu channel. Simpan pekerjaan kita dalam format TIFF agar informasi alpha channel direkam.

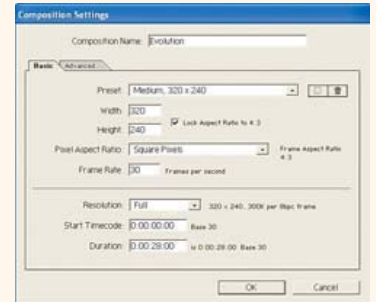


Animasi di After Effects

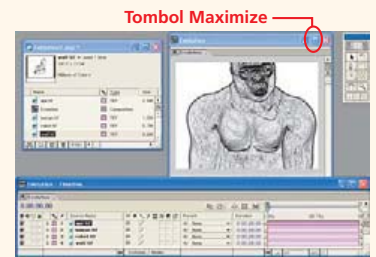
1. Buka **After Effects**. Klik menu [File]>[Import]. Masukkan elemen-elemen tahap evolusi ke dalam palet **Project**.



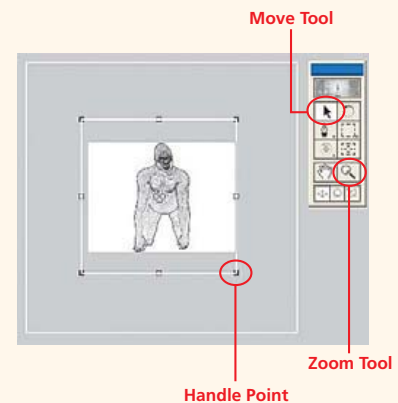
2. Klik menu [Composition]>[New Composition]. Beri nama projek alias komposisi kita. Tentukan ukuran atau resolusi, *frame rate* (kecepatan putar dalam satuan jumlah bingkai per detik), serta durasi komposisi.



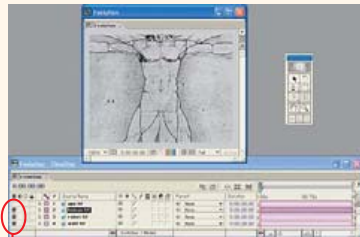
3. Masukkan klip-klip gambar evolusi ke palet **Timeline**. Caranya, *drag* (klik-tahan-seret) ikon klip dari dalam palet **Project** ke palet **Timeline**. Atur susunan *track* seperti mengatur susunan *layer* di Adobe Photoshop.



4. Aktifkan *track Ape* (kera). Lihat di jendela **Monitor**, ternyata ukurannya perlu disesuaikan agar semua bagiannya masuk ke dalam bingkai. Klik tombol [Maximize] pada jendela monitor. Jika tampilan terlalu besar, gunakan **Zoom Tool**. Sebaliknya, untuk memperbesar tampilan, penggunaan **Zoom Tool** sambil menekan tombol **Alt**. Klik *handle point* di sudut gambar klip, lalu tekan dan tahan tombol **Shift**. Geser ke luar atau ke dalam untuk mengubah ukurannya. Tombol **Shift** digunakan untuk menjaga agar perbandingan (proporsi) antara panjang dan lebar gambar klip tidak berubah. Jika sudah selesai, klik tombol [Restore Down] pada jendela **Monitor** untuk kembali ke layar kerja dan menampilkan **Timeline**.



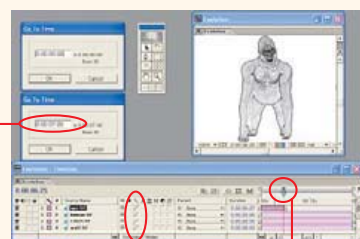
- Matikan ikon mata pada track **Ape**. Aktifkan track **Human**. Kita lihat ukurannya juga perlu disesuaikan agar seluruh bagiannya masuk ke dalam bingkai. Lakukan penyesuaian ukuran klip seperti pada **Langkah 4**. Lakukan juga untuk track **Robot** dan track **Wolf**.



Ikon Track Visibility

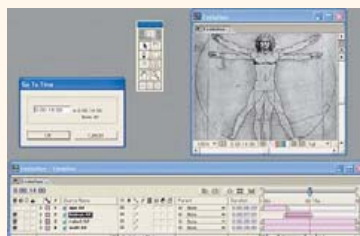
- Jika semua klip sudah sesuai dengan bingkainya, kita akan mengatur durasi pemunculan masing-masing klip. Tampilkan lagi semua track dengan memunculkan kembali ikon mata. Aktifkan track **Ape**. Tekan kombinasi tombol keyboard [Ctrl]+[G]. Kombinasi ini akan menuntun kita untuk menuju ke suatu nomor *frame*. Isikan angka **00:00:00** pada kotak dialog **Go to Frame** untuk menuju *frame* detik ke **0** (awal komposisi). Atur awal klip **Ape** ke garis yang ditunjukkan oleh **Playhead**. Tekan lagi [Ctrl]+[G], isikan angka **00:07:00** untuk menuju *frame* detik ke **7**. *Drag* dan atur klip **Ape** pada garis yang ditunjukkan **Playhead**.

Kotak dialog Go to Frame

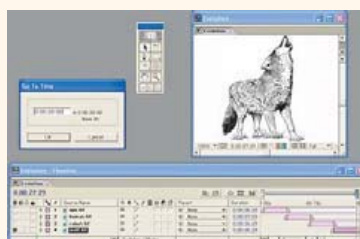
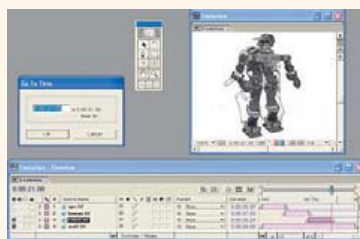


Pilihan High/Low Resolution

Playhead



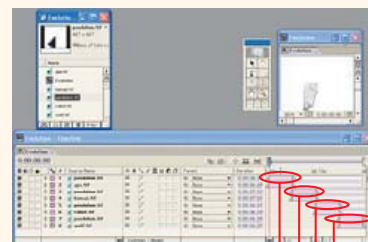
- Sembunyikan track **Ape**. Aktifkan track **Human**. Tekan kombinasi tombol keyboard [Ctrl]+[G]. Isikan angka **00:07:00**. Tempatkan awal klip **Human** pada bagian ini. Tekan [Ctrl]+[G], isikan angka **00:14:00**. Tempatkan akhir klip **Human** pada bagian ini. Lakukan **Langkah 6** dan **7** pada klip-klip yang lain (**Robot** dan **Wolf**) dengan kelipatan waktu 7 detik.



- Import gambar **Pendulum** yang mengandung informasi *alpha channel* (untuk transparansi). Bila muncul kotak dialog **Interpret Footage**, klik tombol [Guess] dan [OK].



- Drag* klip **Pendulum** ke dalam **Timeline** dan tempatkan klip **Pendulum** mengapit setiap klip lain (lihat gambar). Atur klip-klip **Pendulum** sesuai dengan masing-masing klip elemen evolusi (**Ape**, **Human**, **Robot**, dan **Wolf**). Supaya lebih jelas, lihat gambar.



Letak Track Pendulum

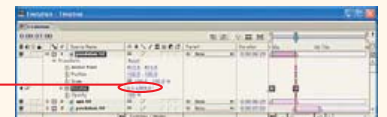
Ikon Pembuka Ragon Animasi



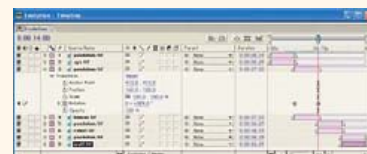
Key frame

- Aktifkan track **Pendulum** di atas track **Ape**. Klik ikon segitiga di samping track untuk membuka animasi. Klik ikon segitiga di samping **Transform**. Pilih jenis animasi **Rotate**. Tekan kombinasi tombol [Ctrl]+[G]. Isikan angka **00:00:00**. Klik ikon jam di samping **Rotate** untuk memberi *keyframe* awal animasi. Tekan kombinasi tombol [Ctrl]+[G], isikan angka **00:07:00**. Ubah nilai **Rotate** menjadi 359 derajat. Otomatis, akan muncul *keyframe* akhir animasi. Pendulum akan berputar 360 derajat.
- Tutup **Transform** dengan klik ikon segitiga. Sembunyikan track **Ape**.

Nilai Animasi Rotate yang diubah



- Aktifkan track **Pendulum** di atas track **Human**. Aktifkan klik ikon segitiga di samping track untuk membuka animasi. Klik ikon segitiga di samping **Transform**. Pilih jenis animasi **Rotate**. Tekan kombinasi tombol [Ctrl]+[G]. Isikan angka **00:07:00**. Klik ikon jam di samping **Rotate** untuk memberi *keyframe* awal animasi. Tekan kombinasi tombol [Ctrl]+[G], isikan angka **00:14:00**. Ubah nilai **Rotate** menjadi 359 derajat. Otomatis, akan muncul *keyframe* akhir animasi. Pendulum akan berputar 360 derajat.



- Lakukan **Langkah 10, 11** pada klip-klip yang lain.
- Simpan pekerjaan kita dengan menu [File]>[Save].
- Bila perlu, komposisi **After Effects** dapat di-*export* ke dalam format **.mov** (Quick Time) dengan menu [File]>[Export Movie].

Selamat mencoba. Pertanyaan dapat dikirim ke e-mail redaksi. 