

Morphing citra dengan teknik field morphing untuk animasi citra wajah grayscale

Ginanjar Indramaulana, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20242213&lokasi=lokal>

Abstrak

Peningkatan kualitas film dalam industri hiburan saat ini dilakukan dengan menghasilkan efek-efek visual tertentu yang menambah daya kreasi dari film tersebut. Efek visual yang diciptakan dalam film diantaranya adalah perubahan suatu benda atau makhluk menjadi benda atau makhluk lain yang biasa disebut metamorfosis citra, sering kali terdapat dalam film-film misteri atau horor. Oleh karena itu diperlukan suatu teknik untuk menciptakan efek visual tersebut.

Salah satu teknik dalam metamorfosis citra adalah morphing citra. Teknik ini memberikan kemudahan kepada animator untuk menghasilkan efek visual (animasi) dan dapat memberikan perubahan bentuk subyek secara perlahan dari satu subyek ke subyek lain. Salah satu teknik morphing citra yaitu morphing citra dengan teknik field morphing. Pada teknik ini digunakan segmen garis dalam penentuan feature specification-nya. Pada proses warping, sepasang garis yang bersesuaian pada citra sumber 1 dan citra sumber 2 menentukan suatu pemetaan koordinat piksel-piksel antara kedua citra. Dan proses cross-dissolve akan menginterpolasikan warna dari kedua citra sumber hasil proses warping.

Pada skripsi ini, morphing citra dilakukan untuk menghasilkan satu frame citra pertengahan dari dua citra sumber dan membuat animasi morphing citra dari citra wajah sumber pertama menjadi citra wajah sumber kedua dimana dalam proses tersebut terdapat sejumlah frame citra yang merupakan hasil dari proses morphing satu frame citra pertengahan. Beberapa variasi jumlah control line dan nilai perbedaan morphing distance dilakukan untuk mendapatkan tingkat kehalusan yang paling optimal. Hasil simulasi menunjukkan bahwa, dengan jumlah control line yang semakin besar akan menghasilkan citra warping dan citra morphing yang semakin halus baik untuk satu frame atau animasi. Dan nilai perbedaan morphing distance yang semakin kecil akan menghasilkan perubahan frame-frame dalam animasi yang semakin halus.