

Animasi Skeletal 3-D dari Model Manusia Menggunakan Teknik Keyframing pada Hasil Motion Capture dari Sensor Kinect = 3-D Human Skeletal Animation with Keyframing on Motion Capture Result using Kinect Sensor

Tony Purba, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920533209&lokasi=lokal>

Abstrak

Animasi merupakan proses memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu objek dua atau tiga dimensi yang statik agar terlihat hidup. Proses animasi tiga dimensi sendiri merupakan suatu prosesnya yang umumnya terdiri dari empat tahapan yaitu modeling, animating, texturing, dan rendering. Pada ke empat tahapan tersebut proses animating merupakan proses yang membutuhkan waktu terlama dalam pengerjaan dan pembuatannya. Dalam pembuatan proses animating terdapat dua teknik yang umumnya dipergunakan yaitu Keyframing dan Motion Capture. Masing-masing teknik tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, sehingga pada penelitian ini diusulkan penerapan gabungan kedua metode di dalam proses animating agar menghasilkan kualitas animasi yang lebih baik yang dapat diukur melalui tingkat akurasi error MSE (Mean Square Error). Penerapan teknik motion capture menggunakan sensor kinect, sedangkan pada teknik keyframing menerapkan tiga buah teknik yaitu Sample-and-hold, Linear, dan Beizer

.....Animation is a process giving a motion to a two or three-dimension object that is static in order to animate or mimicing live being. The process of animation itself consist of four stages which are modelling, animating, texturing, and rendering. On those stages the animating stage is the hardest and longest proces on the making. In animating process, there are two commonly techniques used which are Keyframing and Motion Capture. Each of the techniques has it own pros and cons, so in this study a combination of Keyframing and Motion Capture technique is proposed on the animating process in order to achive a better animation quality that can be measured by MSE (Mean Squared Error) accuracy. Implementation of motion capture technique uses kinect senor, meanwhile Keyframing technique uses Sample-and-Hold, Linear, and Beizer technique