BAB 14 : MULTI-PASSES COMPOSITING

Multi-Passes Compositing

Konsep kunci di balik multi-pass compositing adalah kesempatan untuk memisahkan area yang berbeda, komponen dan karakteristik dari suatu gambar (warna RGB, bayangan, refleksi, dll.) ke dalam layer dan channel yang berbeda. Teknik ini memberikan compositor sebuah kontrol penuh atas detail dari suatu gambar serta kemampuan untuk membuat perubahan dramatis tanpa proses yang memakan waktu dan uang, karena harus kembali ke aplikasi 3D dan kembali melakukan render ulang.

Agar compositor memiliki informasi dari satu gambar di berbagai layer (passes), seorang 3D artist harus membuat gambar atau image sequence yang menspesifikasikan informasi digital yang harus ada pada render. Tergantung pada aplikasi 3D atau preferensi pribadi, layer dan channel yang berbeda dapat disimpan baik dalam file terpisah atau hanya satu file. Format file yang dapat mencakup informasi layer dan digunakan oleh semua aplikasi 3D dan compositing adalah .exr.

Berikut ini adalah gambar Super Neli yang dibuat di 3D - Gambar 2. Ini adalah tampilan akhir yang telah dicapai dalam aplikasi 3D. Render pass ini disebut sebagai "beauty". Jika di breakdown, maka akan terdiri dari 5 atau lebih layer yang diberikan di samping informasi RGB. Layer-layer tersebut disajikan pada Gambar 3. Pass yang ada pada gambar merupakan yang paling penting untuk membuat komposit dengan kontrol penuh atas scene. Ada lebih banyak passes dan jenis passes, misalnya Lighting dan Raw Lighting, UVs dan lain-lain. Tidak ada aturan baku harus berapa banyak passes perlu diberikan dan bagaimana sebenarnya render harus dipecah menjadi bagian-bagian. Ini adalah proses pengambilan keputusan yang didasarkan pada shot dan pada komplikasi yang mungkin muncul pada setiap tahap pekerjaan compositing.



Gambar 1 Beauty Pass (Master Pass)



Gambar 2 Additional Pass

Diffuse pass berisi informasi warna utama serta pencahayaan dan memungkinkan untuk mengubah warna sebuah obyek tanpa mempengaruhi intensitas lampu, refleksi, bayangan, dll.

Color pass berisi informasi tentang warna dari objek. Dengan pass ini warna pada objek bisa lebih dimunculkan.

Shadow pass berisi informasi bayangan serta kemampuan untuk mengubah/menyesuaikan densitas dan warna bayangan tanpa mempengaruhi aspek lain dari suatu gambar, seperti luminositas warna, refleksi, dll;

Prinsip yang sama berada di belakang **Reflection pass**. Pass ini memegang informasi tentang refleksi dan dapat disesuaikan sesuai dengan tampilan yang diinginkan dari sebuah shot.

Ambient Occlusion pass mencakup informasi shading dari objek sehingga menambah realisme pada scene/objek.

ZDepth pass memungkinkan compositor untuk menambah dan memodifikasi *depth of field* scene. Informasi dari pass ini disajikan dalam kisaran antara warna hitam dan putih, kecerahan pada pass ini menandakan focus dari kamera.

Specular pass digunakan untuk menampilkan highlight pada objek. Memungkinkan compositor untuk mengatur ketajaman highlight pada scene.

Working with Multi-Passes

Pada bagian ini, kita akan melakukan compositing menggunakan teknik Multi-Passes Compositing. Berikut langkah-langkahnya:

 Pertama-tama, import footage pada After Effect. Klik kanan pada panel Project, kemudian pilih Import > File.



Gambar 3 Membuka kotak dialog Import

Setelah kotak dialog terbuka, cari dan Import semua file atau footage yang akan digunakan. Untuk mengimport file sequence (misalnya sequence Master), cukup pilih salah satu file dalam folder kemudian *centang PNG Sequence > open*.

Me Import File						1	×
Look in:)) MASTER		- 😋 🦻	₽ 🖽 •			
Recent Places	master_0001.png	master_0002.png	master_0003.png	master_0004.png	master_0005.png	master_0006.png	E
Libraries Computer	master_0007.png	master_0008.png	master_0009.png	master_0010.png	master_0011.png	master_0012.png	-
Network	File name: n Files of type:	naster_0001.png NI Acceptable Files				•	Cancel
Format: P Import As: F	NG oolage e	•					
Force alpha	abetical order		Import Folder				

Gambar 4 Kotak dialog Import

 Setelah Selesai import semua file/footage jangan lupa untuk mengubah FPS footage sesuai dengan settingan render pada blender pada saat kita membuat render passnya (misalnya ketika setting render pada Blender dengan frame rate 24 fps, namun ketika diimport di AE frame rate berubah menjadi 30), yaitu dengan cara berikut ini:



Gambar 5 Detail footage

Klik kanan pada Footage Master > Interpret Footage > Main, setelah itu akan muncul kotak seperti dibawah. Pada Assume this frame rate ubah fps yang asalnya 30 menjadi 24 setelah itu tekan OK.

			Interpret Footage: Image{0001-0047}.png	×
Reveal in Explore Reveal in Composition Cache Work Area in Background New Comp from Selection Create Proxy Set Proxy Interpret Footage Replace Footage Reveal in Explorer Reveal in Explorer Reveal in Composition Rename	 Main Prog Remember Interpretation Apply Interpretation 	Ctrl+Alt+G Ctrl+Alt+C Ctrl+Alt+V	Interpret Footage Image(0001-0047).png Main Options Color Management Alpha Ignore Invert Alpha Straight - Unmatted Premultiplied - Matted With Color: Guess Frame Rate Use frame rate from file: Assume this frame rate: 24 frames per second Drop Frame Start Timecode Use source timecode from file: 0:00:00:00 Override start timecode: 0:00:00:00 Override start timecode: 0:00:00:00 Separate Fields: Off Preserve Edges (Best Quality Only) Remove Pulldown: Off Guess 3:2 Pulldown Other Options Pixel Aspect Ratio: Square Pixels Loop: 1 Times	

Gambar 6 Membuka kotak dialog Interpret Footage.

Ubah nama footage menjadi "Master" agar terlihat rapi dengan cara klik footage pada panel project kemudian tekan Enter, ketik "Master". Pastikan footage yang diimport sama seperti gambar berikut ini:



Gambar 7 Footage yang telah diimport

3. Buat komposisi baru dengan settingan yang sama dengan footage, caranya dengan melakukan drag pada footage ke panel Composition:



Gambar 8 Membuat komposisi baru sesuai footage

Maka komposisi baru akan muncul seperti pada gambar berikut:



Gambar 9 komposisi baru yang telah dibuat

4. Ubah warna background menjadi putih

Ae Adobe A	fter Effects - Compose.aep *	and the second se	
File Edit	Composition Layer Effect Animation View	Window Help	Composition Settings
k 👋	New Composition	Ctrl+N	Composition Name: master
Project ×	Comp sition Settings	Ctrl+K on:	R Basic Advanced
	Set Poster Time		Preset: Custom 💌 🖬 🏢
	Trim Comp to Work Area		Width: 610 px
	Crop Comp to Region of Interest		Lock Aspect Ratio to 8:9 (0.89) Height: 720 px
	Add to Render Queue	Ctrl+M	Pixel Aspect Ratio: Square Pixels Frame Aspect Ratio: 8:9 (0.89)
0-	Add Output Module		Frame Rate: 24 Frames per second Drop Frame
-	Cache Work Area in Background	Ctrl+Return	
Name	Cancel Caching Work Area in Background		Resolution: Full 💌 640 x 720, 1.8 MB per 8bpc frame
v 🖬 Char	Province		Start Timecode: 080020000 is 0:00:00:00 Base 24
	Save Frame As		Duration: 0:00:30:17 is 0:00:30:17 Base 24
🕑 Co	Pre-render		Background Color
🕑 м	Save RAM Preview	Ctrl+Numpad 0	
SI IS	Suverieum	carrivampaulo	
Sp 16	Composition Flowchart	Ctrl+Shift+F11	O Preview O Cancel
	Composition Mini-Flowchart	tap Shift	

Gambar 10 Mengubah warna background

5. Masukan footage passes ke dalam Composition dengan urutan sebagai berikut:

Render Queue 📲 🔳 master ×	
0:00:00:00 00000 (24.00 fps)	🖬 🜬 🖻 🍖 🛳 🕮 🤌 🗭 õ 🖾
(D) ● B	Mode T TrkMat Parent
💇 📃 🕨 🔳 1 🐨 BG_SPEC.png	Normal 🔻 📃 🔍 None 🔻
💇 🔜 🕨 🔳 2 💀 BG_SHD.png	Normal 🔻 🔄 None 🔻 🔍 None 🔍
💇 🔄 🕨 📕 3 🐨 BG_AO.png	Normal 🔻 🔄 None 🔻 🔍 None 🔍
💇 🔄 🕨 📕 4 😿 BG_CO png	Normal 🔻 🔄 None 🔻 🔍 None 🔍
💇 🔄 🕨 🗖 5 🙀 master.png	Normal 🔻 🔄 None 🔻 🔍 None 🔍

Gambar 11 Urutan Footage

6. Ubah mode pada layer dan opacity sehingga setting mode dan opacity-nya sebagai berikut:



Gambar 12 Setting Mode dan Opacity

* Jika panel mode tidak muncul, tekan F4 atau klik "Toggle Switches / Modes". Untuk mengeluarkan atribut Opacity yaitu klik layernya lalu tekan T pada keyboard.

7. Duplikat layer Master dengan cara aktifkan layer Master kemudian tekan CTRL+D,

dan tempatkan layer hasil duplikat di paling atas.



Gambar 13 Duplikat layer Master

 Gabungkan semua layer kecuali layer duplikat yang paling atas dengan cara seleksi layer yang akan digabungkan, kemudian ke menu Layer > Pre-compose.



Gambar 14 Pre-compose layer

9. Ubah mode Trackmatte ke Alpha Matte.

Ø =	Source Name		Track Ma	tte		Pare	ent		
1 1	🚾 master.png	Normal	•			0	None		
2	🖪 BG	Normal		Nor	ie 🔻	0	None	T T	Plan All
				۲	No Tr	ack N	/latte		
					Alpha	Matt	te "master	.png"	
					Alpha	nive	rted Matte	"master.p	ing"
					Luma	Matt	e "master	png"	
					Luma	Inve	rted Matte	"master.p	ng"

Gambar 15 Trackmatte



Gambar 16 Hasil Trackmatte

10. Masukan footage pass karakter, langkah dan settingnya sama seperti footage BG pass sebelumnya.

Name	
See BG_AO.png	
BG_COL.png	
BG	6 2
I master	
The Char	
AO AO	
🕑 Color	
🕘 Master	
🕙 Shadow	
Specular Specular	
📻 🖿 🔯 8 bpc 🍵 🖌 💿 🕨 🔶	🔟 50% 🛛 🔻 🛱 💭 0:00:00:00 🔯 🛔 🍫 Full 🔤 🐼 Active Camera 💌 1 View
Render Queue 📗 🔳 master 🗵	
0:00:00:00 00000 (24.00 fps)	🗈 🕀 🖻 掩 👁 🏨 🥒 🔎 🕉 🖏 🤯 🗤 😽 025 045 065 085
(●●)● B	fode T TrkMat Parent
💇 🔄 🕨 🛯 1 🔮 🗛 🕴 🚺	Normal 🔻 📃 🔍 None 🔻 🎑
	Normal 🔻 📃 None 💌 🧾
S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	Normal V None V
Shadow	Normal V None V None V
6 master ppg	
	Normal T Alpha T Ø None T

Gambar 17 Memasukan footage passes karakter

Urutan, Mode dan Opacity layer	
● ① ● ● ● Source Name ● _ ● 1 Is Specular • Ŏ Opacity ● _ ● 0 • ● 1 ● Is Shadow ● • ○ ○ ○ ● ● • ○ ○ ○ ○ ●	Mode T Color Dc V 24% Multiply V 15%
	32% Soft Ligi •
Image: Second state Image: Second sta	And Layer Mode Normal Color Da 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8% 8%
	M.J. T TJAL.
> 1 Image: Source name > 1 Image: Source name > 2 Image: Source name > 2 Image: Source name > 3 Image: Source name > 3 Image: Source name > 4 Image: Source name	Normal V Normal V Normal V Normal V Normal V Alpha V Alpha V

Gambar 18 Menggabungkan passes karakter menggunakan langkah yang sama dengan passes background

11. Buka komposisi CHAR, kemudian lakukan pemotongan durasi pada komposisi tersebut dengan cara mengatur Work Area sesuai dengan layer yang aktif kemudian lakukan "Trim Comp to Work Area".



Gambar 19 Proses pemotongan durasi komposisi

12. Precompose layer Char dan masternya beri nama "Char Loop"

	Pre-compose
	New composition name: Char Loop
Source Name -P- 🔅	Leave all attributes in 'master'
Master .	Use this option to create a new intermediate composition with only 'Master', in it. The new composition will become the source to the current layer. This option is
CHAR -	not available because more than one layer is selected.
💀 💽 master.png	Move all attributes into the new composition
■ ■ BG	Use this option to place the currently selected layers together into a new
	intermediate composition.
	Open New Composition
	OK Cancel

Gambar 20 Precompose layer karakter

13. Buat layer Char Loop menjadi loop agar gerakan karakter menjadi bulak-balik dan durasi bertambah, dengan cara klik kanan pada layer Char Loop → Time → Enable Time Remapping dan kemudian tambahkan Expression Control pada keyframe Time Remap (tekan Alt + klik icon stopwatch) ketik "loopOut("pingpong")".



Gambar 21 Menambahkan Expression Control

* Bila pada keyframe terakhir objek hilang maka lakukan langkah tambahan ini untuk

memperbaikinya

fter Effects - Compose.aep			And the second
Composition Layer Effect Animation View	Window Help		
& ○問題 ■劉王 /蓋〃	1 ×. D = N		
Effect Controls: Char Loop 🗧	🗧 🖬 🎦 Composition: master 🛛 👻 🗠	Layer: (none) Footage: (none)	
master •	master - Char Loop - CHAR		
Δ 0:00:10:01, 24.00 fps			
		· · · · · ·	
		Objek Menghila	ng
			-
	A		
.oop		*	
er			
18bpc m ◀ ►	[1] 50% ▼ 나나 (; 0:00:00:22 🖸	i 👗 💑 Full 🔻 🛄 📟 Active Cam	era 🔻 1 View 🔻 🔲 🖄 🖾 🊠 🧩 +0.0
eue 📕 master × 📕 Char Loop			
):22 p-	ərə, 🖾 🍖 🛖 🖉 🤌 🗩 🕤	2 1:00s 02s	03c 04c 05c
A Sourra Mama	A A S A F B & A B Barnet		T T
v 2 Char Loop	None	-	And and a second s
🔻 🙋 📐 Time Remap	0:00:00:22	♦ ♦	Keyframe terakhir
Expression: Time Remap		loopOut("pingpong")	-
B a B BG			

Gambar 22 Objek menghilang

1. Tempatkan Current Time Indicator pada satu frame sebelum keyframe terakhir



Gambar 23 Menempatkan penunjuk sebelum keyframe terakhir

 Klik Add or Remove Keyframe untuk menambahkan keyframe baru dan hapus keyframe terakhir



Gambar 24 Menambah dan menghapus keyframe

Sampai dengan tahap ini, anda telah selesai melakukan Multipass Compositing. Selanjutnya anda akan melakukan tahapan grading.

Color Grading

Warna menyampaikan makna. Kita menggunakannya untuk mendefinisikan pengalaman indrawi kita, untuk menggambarkan objek, mengekspresikan emosi, dan membangkitkan tanggapan. Hal ini tidak mengherankan bahwa warna memainkan peran besar dalam produksi video.

Warna adalah elemen mendasar dari desain dan visual story telling. Biasanya, artist menggunakannya untuk mengatur mood untuk karya mereka, nada suara mereka, dan membawa tema dalam kerajinan mereka. Dalam dunia video, color grading adalah sebuah bentuk seni tersendiri. Di masa lampau, proses color grading diperuntukan untuk proses editing yang mahal, membutuhkan alat khusus dan terbatas. Masa kini, color grading dapat diakses oleh editor dan alat untuk mencapai itu dapat ditemukan di sebagian besar program editing video. Grading dapat membuat perubahan drastis untuk video, mengubah siang menjadi malam atau membuat shot tidak menarik menjadi lebih hidup.



Gambar 25 Contoh Color Grading

Pada modul ini anda akan melakukan grading untuk menghasilkan scene malam hari pada video animasi yang sebelumnya telah dibuat. Berikut langkah-langkahnya:

 Pertama-tama, kita memerlukan background warna gelap untuk memvisualkan langit malam. Caranya : buat solid baru berwarna biru tua dengan cara pilih menu Layer → New → Solid, kemudian atur warnanya dan beri nama "BG" kemudian tempatkan layer di paling bawah.



Gambar 26 Membuat background menggunakan Solid

2. Beri efek Ramp pada layer BG (aktifkan layer BG \rightarrow Effect \rightarrow Generate \rightarrow Ramp), kemudian atur warnanya pada tab Effect Control seperti gambar berikut:

Effect Animation V	iew Window Help					
✓ Effect Controls	F3	Simulation +	Proje	ect 🗄 📕 🔓 Effect	Controls: Dark Blue Solid 1	▼×▼≡
Gaussian Blur	Ctrl+Alt+Shift+E	Stylize •	mate	r - Dark Plue Calid 1		
Remove All	Ctrl+Shift+E	Synthetic Aperture 🔸	maste	er • Dark blue Solid 1		
3D Channel	•	Text +	The second secon	Ramp	Reset	About
Audio	•	Time •	· <u>.</u>	47		
Blur & Sharpen	+	Transition		Start of Ramp	308.0,-144.0	
Channel	•	Utility •		A Start Color		
Color Correction	,	Video Copilot		G Start Color		
Composite Wizard	•			End of Ramp	320.0,720.0	
Distort	•			M c d o d		
Expression Controls	•			O End Color		
Film Emulation		A Color Condicat		A Ramp Shape	Linear Ramp	
Image Lounge	,	4-Color Gradient		d a a a u	Enrear temp	
Keving		Advanced Lightning		견 Ramp Scatter	0.0	
Knoll	,	Audio Spectrum		Pland With Origin	0.09/	
Knoll Light Factory	,	Audio Waveform		O Blend With Origin	Idi <u>0.0</u> 76	
Magic Bullet Suite	•	Beam				
Matte	•	CC Glue Gun				
Mettle	•	CC Light Burst 2.5				
Noise & Grain	•	CC Light Rays				
Obsolete	•	CC Light Sweep		s • CHAR		4
Perspective	•	CC Threads				1
RE:Vision Plug-ins	•	Cell Pattern				1
Red Giant		Checkerboard				1
Red Giant Denoiser I		Circle			1 F	1
Red Giant MicEire	y .	circle				1
Red Giant Psynami		Ellipse				1
Red Giant Text Anar	chv +	Eyedropper Fill	Hasil Ram	10		1
Red Giant ToonIt	•	Fill	Thash Kan	ιp		1
Red Giant Warp	,	Fractal				1
Sapphire Adjust	•	Grid				1
Sapphire Blur+Sharp	ben 🕨	Lens Flare				1
Sapphire Builder	•	Paint Bucket		H		1
Sapphire Composite	•	Radio Waves	_	_		1
Sapphire Distort	•	Ramp				1
Sapphire Lighting	•	Scribble				1
Sapphire Render	•	Stroke				1
Sapphire Stylize	•	Stroke		1:00:01:06 📾 🚠 🗛	Full 🔹 📧 🛤 Active Camera 🔹 1 View 🔹 🛍 💌 🚮 🖈	4

Gambar 27 Menambah efek Ramp untuk menciptakan efek gradasi

3. Buat layer Adjustment, beri efek Curves. Lakukan setting efek Curves pada beberapa channel seperti pada gambar

		Kall Llek Culves
	Effect Animation View Winds Ffect Controls F3 Gaussian Blur Ctrl+Al Remove All Ctrl+Sh 3D Channel Audio	w Help t+Shift+E Syntheic Aperture Text Time
er	Blur & Sharpen Channel Color Correction Composite Wizard	Auto Color Auto Color
Text Ctrl+Alt+Shift+T Solid Ctrl+Alt+Shift+T Light Ctrl+Alt+Shift+L Camera Ctrl+Alt+Shift+L Camera Ctrl+Alt+Shift+Y Shape Layer Adjustment Layer Ctrl+Alt+Y Adobe Photoshop File	Distort Expression Controls Film Emulation Generate Image Lounge Keying Knoll Light Factory Magic Bullet Suite Matte Matte Noise & Grain Obsolete Perspective RE/Vision Plug-ins Red Giant Denoiser II Red Giant Denoiser II Red Giant MisFire Red Giant MisFire Red Giant Psunami Red Giant Psunami	Auto Levels Bilack & White Brightness & Contrast Broadcast Colors CC Color Neutralizer CC Color Offset CC Kernel CC Toner Change Color Change Color Change Color Change to Color Channel Mixer Color Balance Color Balance Color Stabilizer Color St
Lig Cai Nu Sha Adj	ht Ctri-Alt-Shift+L mera Ctri-Alt-Shift+C II Object Ctri-Alt-Shift+Y ipe Layer Ctri+Alt-Y obe Photoshop File	ht Ctrl+Alt+Shift+L mera Ctrl+Alt+Shift+L 10 bject Ctrl+Alt+Shift+V ipe Layer Dibect Ctrl+Alt+Shift+V cbe Photoshop File Magic Bulled Suite Magic Bulled Suite Magic Bulled Suite Magic Bulled Suite Magic Bulled Suite Mettle Noise & Grain Obsolete Perspective REVision Plug-ins Red Giant Denoiser II Red Giant LUT Buddy Red Giant Text Anarchy Red Giant Text Anarchy Red Giant Text Anarchy Red Giant Text Anarchy

Gambar 28 Membuat Adjustment Layer dan menambahkan efek Curves





Gambar 29 Setting efek Curves



Gambar 30 Setelah memakai Curves

4. Beri efek Hue/Saturation pada Layer Adjustment, dan setting efek seperti pada gambar berikut:

Effect Animation View Window Help			
✓ Effect Controls F3	Simulation		
Gaussian Blur Ctrl+Alt+Shift+E	Stylize		
Remove All Ctrl+Shift+E	Synthetic Aperture		
3D Channel	Text +		
Audio	Time 🕨		
Blur & Sharpen	Transition		
Channel	Trancode		
Color Correction	Auto Color		
Composite Wizard	Auto Contrast		
Distort	Auto Levels		
Expression Controls	Black & White		
Film Emulation	Brightness & Contrast		
Generate +	Broadcast Colors		
Image Lounge 🕨	CC Color Neutralizer		
Keying •	CC Color Offset		
Knoll •	CC Kernel		
Knoll Light Factory	CC Tanan		
Magic Bullet Suite	CC Toher		
Matte •	Change Color		
Mettle	Change to Color		
Noise & Grain	Channel Mixer		
Obsolete	Color Balance		
Perspective	Color Balance (HLS)		
Red Gant	Color Link		
Red Giant Depoirer II	Color Stabilizer		
Red Giant LUT Buddy	Colorama		
Red Giant MisFire	Curves		
Red Giant Psunami	Equation		
Red Giant Text Anarchy	equanze		
Red Giant ToonIt	Exposure		
Red Giant Warp	Gamma/Pedestal/Gain		
Sapphire Adjust	Hue/Saturation		
Sapphire Blur+Sharpen	Leave Color		
Sapphire Builder	Levels		

Gambar 31 Menambahkan efek Hue/Saturation



Gambar 32 Setting Hue/Saturation



Gambar 33 Sesudah memakai Hue/Saturation

5. Buat gambar lebih kontras dengan cara menambahkan lagi efek Curves dengan settingan berikut ini:



Gambar 34 Setting efek Curves agar gambar sedikit lebih kontras



Gambar 35 Sesudah memakai Curves agar gambar sedikit lebih kontras

6. Terakhir, agar gambar terlihat lebih natural dan soft, berikan efek Fast Blur dengan settingan sebagai berikut:

Effect Animation View	Window Help		
✓ Effect Controls Fast Blur Remove All	F3 Ctrl+Alt+Shift+E Ctrl+Shift+E		Simulation + Stylize + Synthetic Aperture +
3D Channel Audio		• •	Text Time Time
Blur & Sharpen Channel Color Correction Composite Wizard Distort Expression Controls Film Emulation Generate Image Lounge Keying Knoll Knoll		▶	Bilateral Blur Box Blur Camera Lens Blur CC Cross Blur CC Radial Blur CC Radial Fast Blur CC Vector Blur Channel Blur Compound Blur Directional Blur
Magic Bullet Suite Magic Bullet Suite Matte Mettle Noise & Grain			Fast Blur Gaussian Blur Radial Blur Reduce Interlace Flicker

Gambar 36 Menambahkan efek Fast Blur

▼ <u>fx</u> Fast Blur	Reset About
Blurriness	0.3
👌 🗑 Blur Dimensions	Horizontal and Vertica 🔻
- 'Ò	🗹 Repeat Edge Pixels

Gambar 37 Setting efek Fast Blur



Gambar 38 Setelah memakai Fast Blur

Sampai dengan tahap ini, anda telah berhasil menggunakan beberapa teknik dari proses Grading.

Rendering

Setelah melakukan compositing pada Adobe After Effect, maka composite tersebut harus diubah menjadi file video agar kemudian dapat diolah di berbagai software editing. Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan rendering pada After Effect:

 Untuk merender composition yang telah dibuat, pastikan panel composition aktif kemudian pada menu bar pilih Composition > Add to Render Queue atau dengan shortcut key CTRL + M, maka akan muncul panel Render Queue.



Gambar 39 Menambahkan composition ke dalam Render Queue

Rer	nder Q)ueue ×	master Cha	ar Loop			
	Curre	ent Rend	ler				Elapsed
R	lender	19	Comp Name	Status	Started	Render Time	Comment
Ψ	\checkmark	1	master	Queued			
►	Rer	nder Setti	ngs: 💌 Best Settings			Log: Errors Only	
•	· 0ı	ıtput Mod	lule: 🔽 <u>Locsiess</u>		🛨 — Outpu	t To: 💌 <u>mastar.avi</u>	

Gambar 40 Panel Render Queue

 Setelah muncul panel Render Queue, pada bagian Render Setting pilih Best Setting. Anda dapat men-export komposisi menjadi salah satu dari beberapa jenis video yang telah disediakan After Effect. Untuk menggunakan Preset, klik pada tombol popdown pada bagian Output Modules maka akan muncul beberapa pilihan preset yang dapat Anda pilih.



Gambar 41 List Preset Output Module

 Bila Anda ingin melakukan custom pada output, klik teks kuning pada bagian Output Modules, maka akan muncul kotak dialog Output Modules Setting. Disini Anda akan men-export composition ke format H.264 dengan setting manual. Pada tab Format, pilih H.264.



4. Klik tombol **Format Option**, maka akan muncul kotak dialog **H.264 Option**. Untuk membuat video yang memiliki kualitas baik, lakukan settingan berikut:

H.264 Options			×
Multiplexer Video /	Audio		
▼ Basic Video Settings			^
Codec:	MainConcept H.264	Video 🔒	
Profile:	High		Iv
Level:			•
 Bitrate Settings 			
Bitrate Encoding:	⊖ CBR	 VBR, 1 Pass 	b
Target Bitrate [Mbps]:	-û	15	
Maximum Bitrate [Mbps]:	-ú	20	c
 Advanced Settings 			
Set Key Frame Distance	e		
			~
		OK Ca	ncel

Keterangan:

- a. Menentukan Profile dan Level yang disediakan oleh codec H.264 Video. Semakin tinggi Profile dan Levelnya maka kualitas video yang dihasilkan akan semakin baik.
- b. Bitrate Encoding, memungkinkan Anda memilih antara Constant Bit Rate (CBR) atau Variable Bit Rate (VBR). Bila memilih CBR maka bit rate yang digunakan memiliki nilai yang tetap di setiap framenya, sebaliknya untuk VBR, bit rate akan bernilai variatif berdasarkan frame yang dirender.
- c. Target Bitrate dan Maximum Bitrate. Karena Anda memilih VBR, maka settingan bitrate yang harus diatur adalah nilai target dan maksimum bitrate-nya. Target Bitrate berarti jumlah bitrate akan berfluktuasi dengan acuan dari nilai target, sedangkan Maximum Bitrate berarti batas maksimum dari nilai bitrate-nya
- 5. Jika Composition memiliki suara (audio) maka jangan lupa ceklis pilihan Audio Output dan atur kualitas dari suara sesuai dengan yang diinginkan. Direkomendasikan settingan standar audio adalah sebagai berikut:

Output Module Settings	H.264 Options
Main Options Color Management	Multiplexer Video Audio
Format: H.264 💌 Include Project Link	▼ Audio Format Settings
Post-Render Action: None 💌 🗌 Include Source XMP Metadata	Audio Format: AAC
√ Video Output	▼ Basic Audio Settings
Channels: RGB 💌 Format Options	Codec: AAC
Depth: Millions of Colors MainConcept H.264 Video Bit Action 200 Mines	Audio Quality: High 🔻
Color: Premultiplied (Matted)	
Starting #: 0 🗹 Use Comp Frame Number	▼ Bitrate Settings
Resize	Bitrate [kbps]: 192 🔻
Width Height ⊻ Lock Aspect Ratio to 16:9 (1.78)	▼ Advanced Settings
Rendering at: 1280 x 720	Precedence: Bitrate Frequency
Resize to: <u>1280</u> x <u>720</u> Custom	
Resize %: x Resize Quality: High 🔻	
Crop	
🗹 Audio Output	
48.000 kHz 🔻 🛛 🔻 Stereo 💌 Format Options	
	×
OK Cancel	OK Cancel

Klik **OK** untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

6. Tentukan dimana output akan ditempatkan dengan cara klik pada bagian **Output To**.

🛿 Render Queue × 🔳 master 🔰 🔲 Cha	ar Loop			
Current Render				Elapsed:
Render 🍼 # Comp Name	Status	Started	Render Time	Comment
🔻 🗹 📕 1 master	Queued			
🕨 🕨 Render Settings: 💌 Best Settings		Log:	Errors Only 🔹 🔻	
Output Module: Custom: H.264		+ — Output To:	Text master.mp4	

 Setelah semuanya telah disetting, maka langkah terakhir adalah menekan tombol Render. Tunggu hingga proses rendering selesai.

