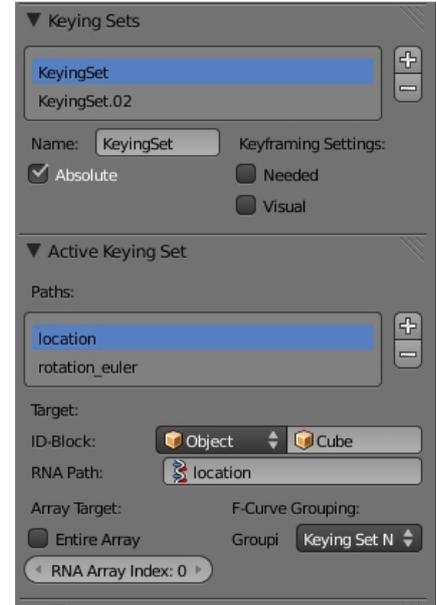
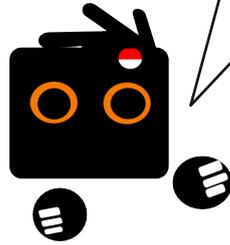


keying set bagian satu

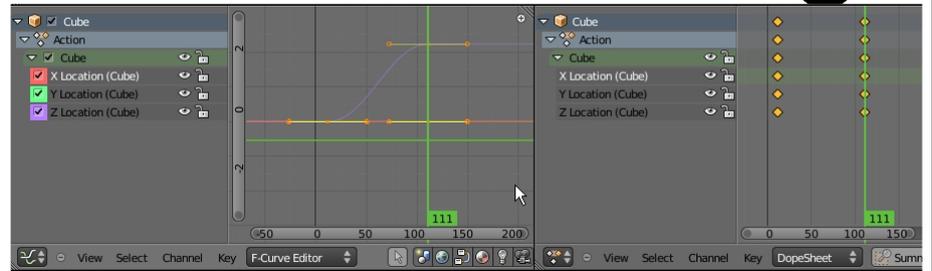
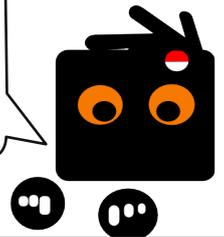


blender 2.5 menampilkan banyak feature / tool yang baru dan menarik untuk di jelajah dan salah satunya adalah keying set



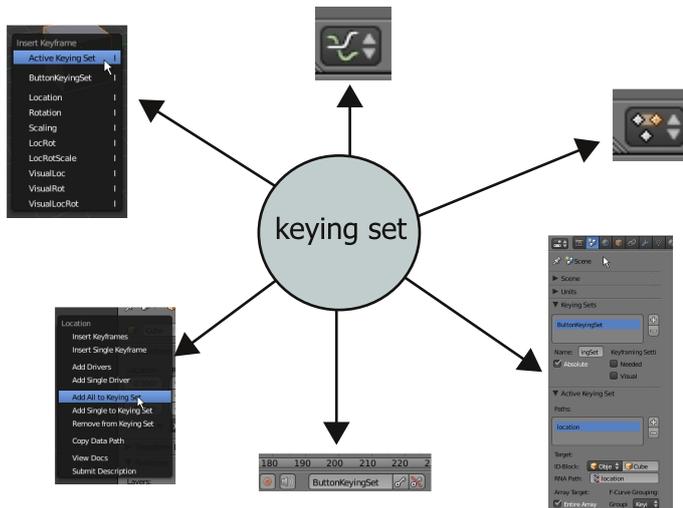
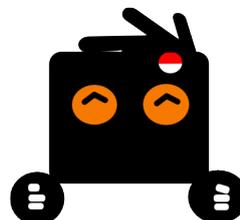
apa itu keying set?

keying set merupakan sebuah feature animasi yang berguna untuk mengelompokkan properti channel pada objek atau bone yang akan di animasikan dan sangat memudahkan pengguna pada saat pengeditan animasi pada graph editor maupun dopesheet

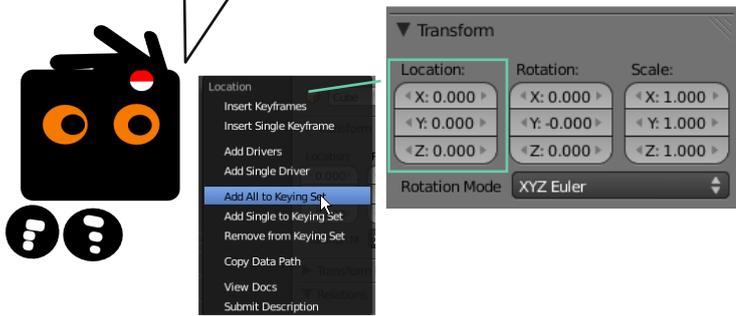


ada beberapa panel dan cara yang saling berkaitan dalam penggunaan keying set untuk animasi pada blender 2.5

saya akan mencoba untuk menjelaskan satu persatu bagian dulu gambar disamping ini, baru nanti saya lanjutkan aplikasi keying set pada objek yang beranimasi.

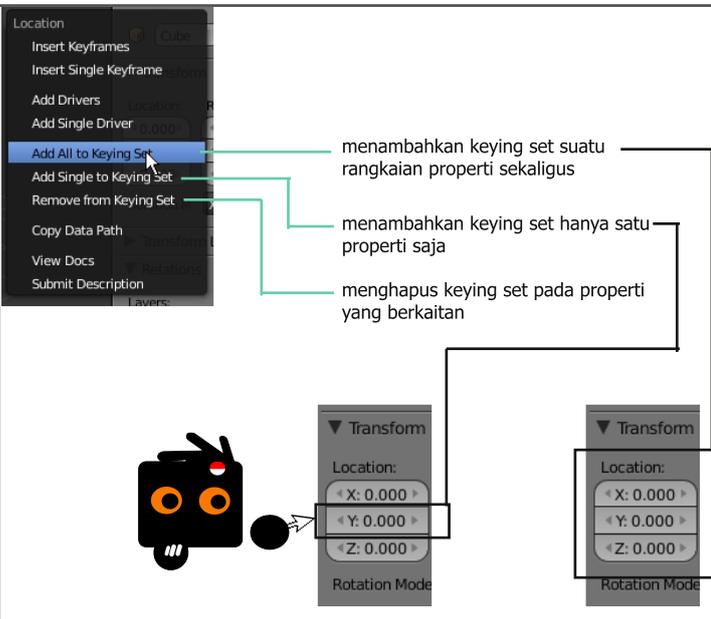


disamping ini adalah sebuah pilihan yang akan muncul jika anda klik kanan pada sebuah properti pada sebuah panel

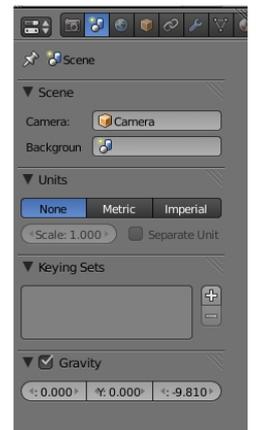


sebagai contoh disini kita sedang menampilkan opsi pada location properti

yang bisa anda lihat sendiri ada tiga pilihan berkaitan dengan keying set,

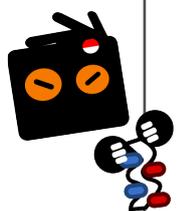


semua keying set untuk properti yang telah dibuat bisa di edit lebih lanjut pada panel khusus untuk keying set yang berada pada scene panel



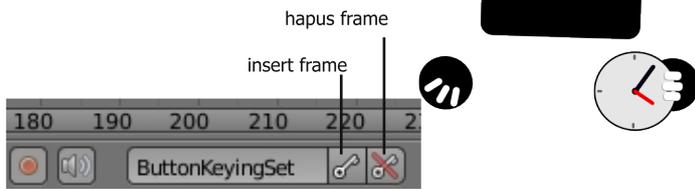
tempat anda menambah menghapus dan merubah nama keying set

properti channel suatu objek yang masuk dalam keying set yang sedang aktif

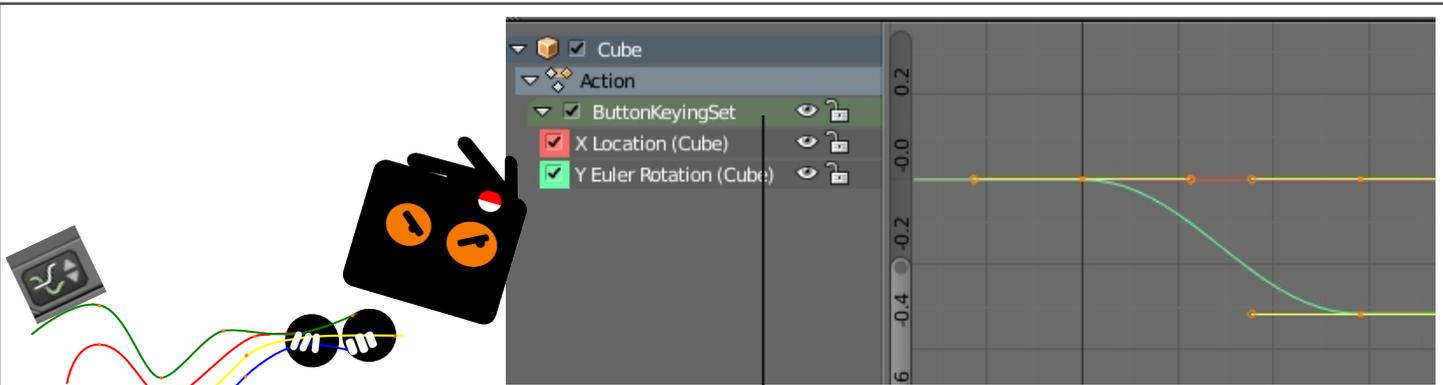
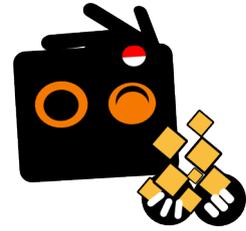
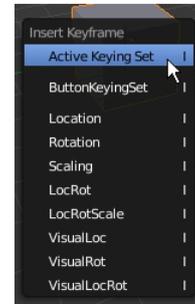


pada time line kita menjumpai tombol yang menampilkan pilihan keying set yang sedang aktif

dan pada saat menganimasikan objek, kita bisa memilih keying set mana yang akan kita tambahkan atau hapus keyframe animasinya

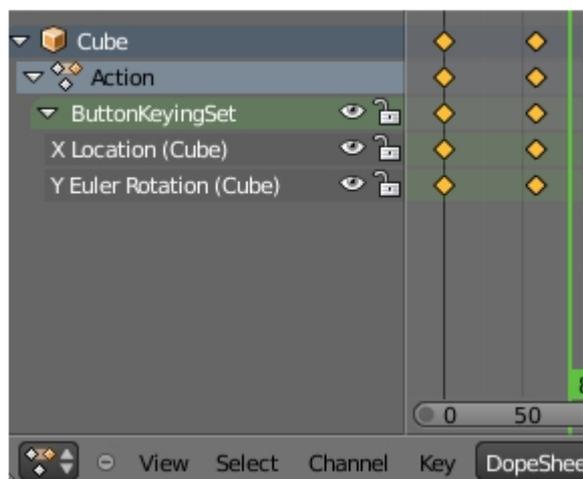


cara paling cepat untuk insert frame adalah dengan shortcut: i pada objek yang terpilih, dan disana ada pilihan untuk keying set

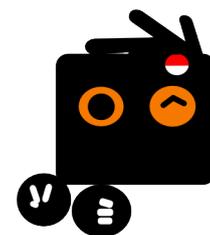


pada graph editor, channel curva animasi tampil dalam pengelompokan yang teratur pada keying set yang berkaitan.

seperti pada graph editor, hal yang sama bisa kita temui pada dopesheet editor



dan untuk cara penggunaan keying set... pada objek maupun bones, akan kita lanjutkan pada tutorial keying set bagian ke dua. ..





blender 2.5 alpha 0

terimakasih kepada:

