

.01
FIRST EDITION

[dot]BlendMagz
Blender's Army
Indonesia Magazine



www.blenderindonesia.org

[publish] oktober 2009

[dot]BlendMagz

www.blenderindonesia.org
www.blenderindonesia.org/forum

[publish by] **HIZART STUDIO**
jl. bandeng 3 / 14 perum minomartani
Jogjakarta - INDONESIA 55581

CONTACT:

helooblender@gmail.com
kapten@blenderindonesia.org
HizaRo | 08811504639

DONASI

Bank Mandiri
no. rek. 126 000 500 1408
a/n hiz**a sub*****ro

FORUM TEAM

Adhicipta Wirawan (SURABAYA)
Efaz Zikra (ACEH)
Danar Tri (MALANG)
Chris Vian (JAKARTA)
Ariana Luberto Fauzi (BANDUNG)
Fajar Kresnandar (JOGJA)

CREATIVE

HizaRo

TOOLS

Blender 2.49
Open Office 3
Inkscape 0.46
GIMP Studio
Scribus 1.33 svn

UBUNTU 9.04

Open Artist
Windows XP

HELLO!Blender Army

[dot]BlendMagz didedikasikan untuk para Blender Army di Indonesia. Sebagai bentuk support Terhadap FORUM Blender Indonesia dan perkembangan Blender di dunia. Magz ini mengupas Perkembangan Animasi Blender dan Project OpenSource sekaligus mendukung Digital Artist & Studio Berbasis Open Source. **What Next?** Tentu saja sebuah project besar yang bernama Open Movie Hingga project-project inovative local artist yang diharapkan **GO** International.

.01
FIRST EDITION

[dot]BlendMagz
Blender's Army
Indonesia Magazine

DAFTAR ISI

.01

FIRST EDITION

[dot]BlendMagz
Blender's Army
Indonesia Magazine



COVER



PONGO STUDIO



INTERVIEW CHRISVI



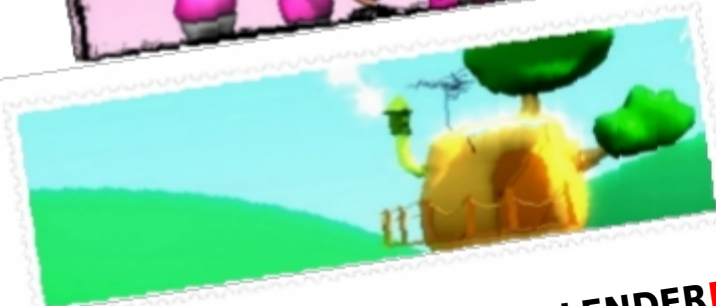
INTERVIEW DARKBLAST



INTERVIEW JOHANTRI

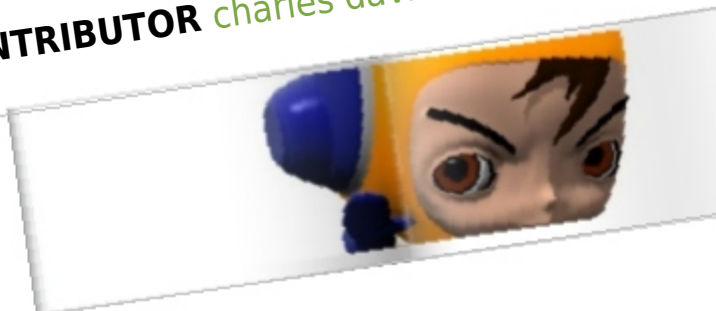


ASIAH STUDIO



KONTRIBUTOR charles david

BLENDERBOY
Mechanization
tutorial

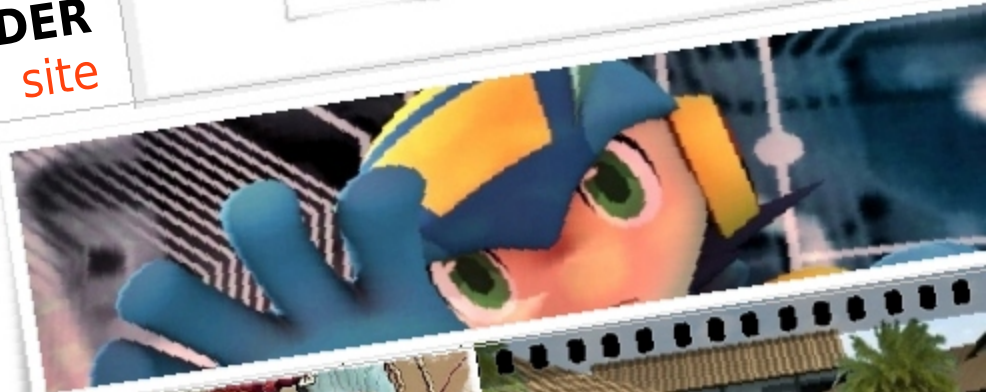


BLENDER
site



blendersite directory
Directory website, blogs, galeri, project,
Dari Blender Army di Indonesia

KONTRIBUTOR
dark void



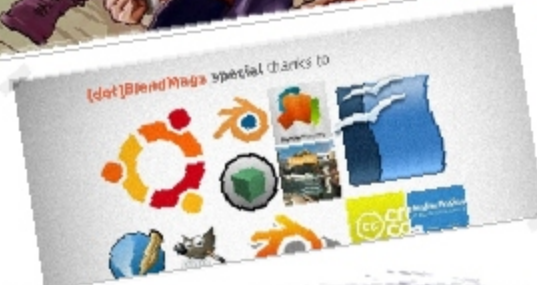
KONTRIBUTOR
dark void
Imam prast



blenderarmygallery



BLENDER ARMY
galeri



TUTORIAL GIMP
dany syahban



HELLO!

Akhirnya saat yang kita tunggu sudah terbit di tengah-tengah Blender Army. Di sela perkembangan CG dan Animasi di Indonesia tercinta, kami hadir dengan konsep baru. Menawarkan alternatif [pilihan] bagi para pecinta OpenSource, Blender khususnya :)

Terimakasih partisipasi dan kerjasama kalian, baik yg berkontribusi maupun yang sudah aktif di forum Blender Indonesia. Ini khusus didedikasikan untuk kamu :)
Dan kami sadar masih banyak yang kurang di edisi perdana ini, baik dari segi konten maupun tampilan yang sederhana. Juga mohon maaf bagi yang belum tercantum artworknya, pertimbangannya adalah keterbatasan waktu dan tenaga, juga ukuran file
Edisi berikutnya kalian tunggu saja.

Next kami akan coba menyempurnakan sesuai permintaan dan saran Blender Army sekalian. So, tunjukkan kemampuanmu dan berkarya lewat media kita semua. GO Blender Indonesia!

KAPTEN BLENDER ©2009

[dot]BlendMagz CONTRIBUTOR LIST

Elfaz <www.my.opera.com/elfaz>
Mechanimation <mechanimation@yahoo.com>
HizaRo <kapten@blenderindonesia.org>
Chrisvii <rain_bi4now@yahoo.com>
Studio Asiah <studioasiah.com>

Ahmad Dzulfikar A.P <studioasiah.com>
Dark Void <voiddark@ymail.com>
Dicky Kurniawan <asparagus77@gmail.com>
Charles David <jahjavjaz@gmail.com>
Imam Prast <aku@imamprast.co.cc>

FORUM LIST

De_3
torytatumaki
Danartri
HYU
Guruminda
Ramdhan
RIO
Lamrenz
Guitaripank
robby
Achronophilia
Tama
alcione sun
Rie2nbon
Altonova
Sut45oma
Blackspider
Elfaz_Blender3d
Fxnul
Elangelang
Blendubuntu
Mechanimation
CupaTkey
Icholast
Kurniawan A. A.
Johantri
sepeda_saurus
Bungben
heru iswantoro
Rizalakbar
Dehasbi
Udeystar
Pocax
Voidark
Budip
Chrisvii
Wndx
Pabajati

Einz
Dark-blast
diks_tajudin
4thWD
arief nursalim
K0h4n
GoodBoy
Galyana Bumi
mountain_sky
bek3l
Simantech
AlexxelA
Gopanx
lynrd
Decay
just.a.creator
Galyana
Underpleasure
duval
fajar kresnandar
tony hartanto
msjeje
Ant_
yose_zeiss
Ardhie
adhi
Wrongway
Baletgp
Clapetaart
Mpu.Bater
CaptainBzain
the.smile.admirer
Blackcatdeath45
Riefki
ADDHI
Anabelgator
Aaronpj
Rekoagung

Kora2
Qkay
Envy
Kotakhijau
Goenrock
Kuntze
Bokir
Mambows
Nagase
Dennimichael
Rengga
Arizerxion
stealth
animasireel
boyel
Nekomarusama
PendekarBobby
Blue7
imamp
Amyana
Ndundupan
Hadinux
hands
Ableh
Gatos78
youchupperz
lucky luke
Kunyukman
Vantasyartz
Alfanesta
Nopley
Ditouch
i_cry
Subur 3d
ina_agustina
benox
yhandika



OpenSource Studio
www.pongoanimation.weebly.com



Pongo!



Ceritakan proses terbentuknya Studio Pongo

Berawal dari pertemuan tiga sahabat kuliah (Berto - Concept Artist, Lukman - 3D Animator & Agung - Modeler) yang ingin memulai industri animasi melalui jalur Free and Open Source! Kemudian bergabung Geri - Audio Video & Alif - 2D Animator.

Kami berusaha terjun ke dunia entrepreneur dengan segala suka duka di Industri kreatif yang kami rasakan sangat sulit sebagai pemain baru dalam industri ini. Banyak hal yang harus terus kami pelajari. Namun, intinya kami dapat berbagi satu visi & misi dalam mimpi yang sama! Untuk terus dapat hidup dari dunia Animasi dan kreatifitas.

Kelebihan (beda) Pongo dengan Studio Animasi lain

FRESH! Kami selalu terbuka dengan ide-ide segar. Masih banyak ruang yang bisa kami eksplorasi, baik itu seni, teknologi, dan business opportunity. Belajar dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kewajiban setiap individu di dalam studio.

Bagaimana mengatur team (proses kerja, ego, disiplin, workflow)

Kami tidak suka aturan yang terlalu banyak dan berbelit-belit, kami hanya melihat rencana, target, dan hasil. Setiap divisi bebas untuk menentukan waktu pengerjaan, dan prosesnya, asalkan sesuai dengan planning, deadline dan workflow yang telah dibuat.

Kami sangat banyak menghabiskan waktu bersama untuk menekan ego masing - masing. Dan kami begitu mengerti kemampuan/skill & keunggulan tiap divisi karena itu kami dapat menghargai & menghormati kepentingan satu sama lain.



Membangun atmosfer kreatif di studio

Banyak berkumpul bersama, saling bertukar ide dan pikiran. Banyak main game bareng dan berkunjung ke tempat – tempat wisata bersama juga nonton animasi – animasi bagus bersama. Komik juga banyak menginspirasi kami.

8 Hours Play,
8 Hours ResProses kreatif (Brain storming)

Kami banyak meluangkan waktu untuk brainstorming di tempat – tempat terbuka dan nyaman. Seperti di museum geologi, kebun binatang, taman dan lain – lain.

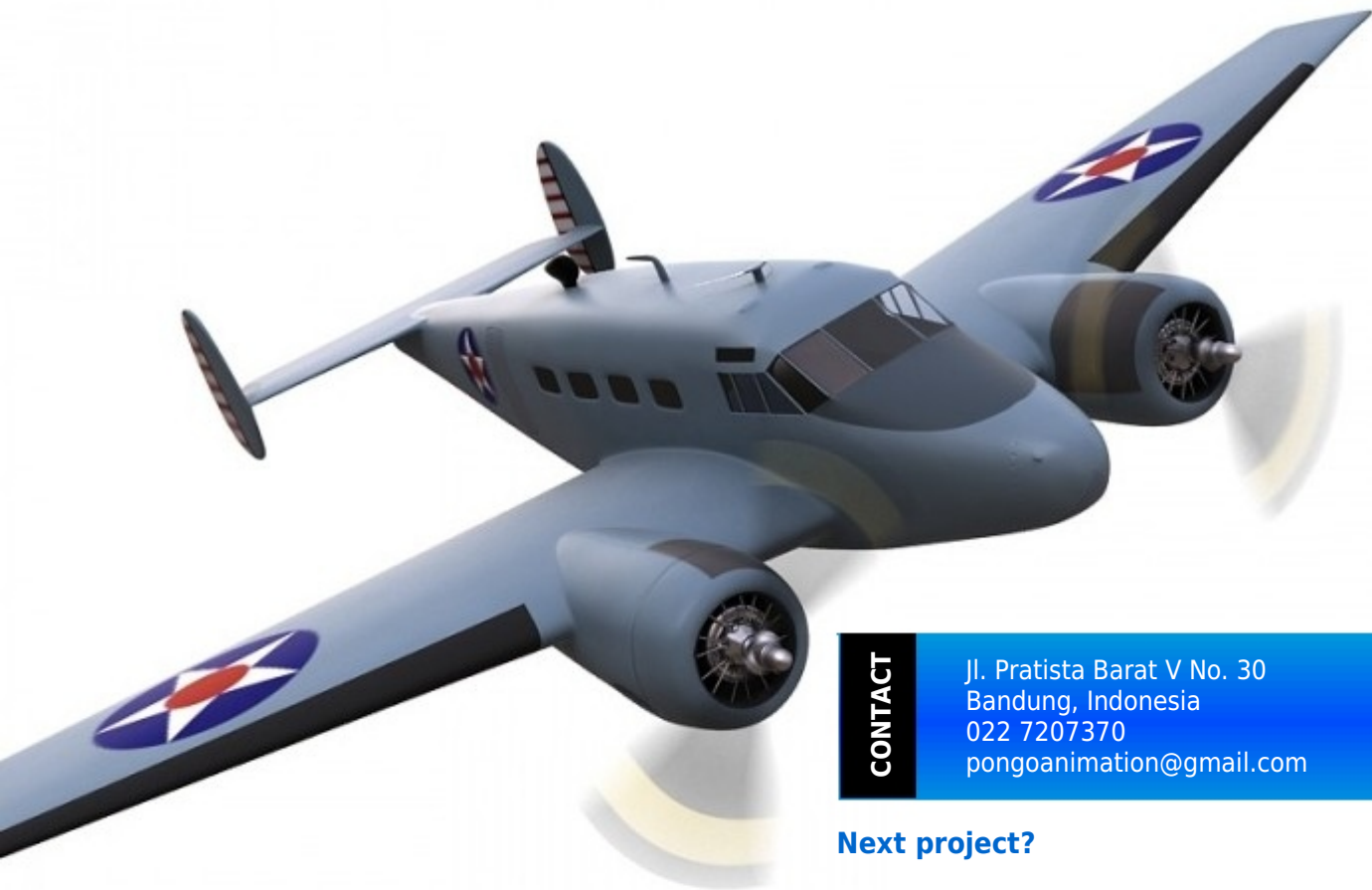
Kami berusaha membuat setiap hal kreatif se nyaman dan se nikmat mungkin. □ Pokoknya selalu hal yang menyenangkan.

Klien (project, menjaga hubungan, suka duka)

Saat ini kami sedang mengerjakan motion graphic yang dipadukan dengan music clip. Sebelumnya kami telah mengerjakan beberapa proyek idealis untuk perusahaan seperti Pertamina, PLN, serta yang akan datang, Green Peace, PJKA & beberapa perusahaan Airline.

“ We are proud to be Free and Open Source Software Army “





CONTACT

Jl. Pratista Barat V No. 30
Bandung, Indonesia
022 7207370
pongoanimation@gmail.com

Next project?

Short animation movie video clip & inkubasi studio akan menjadi main target berikutnya.

Why Open Source?

Open source sangat memudahkan kami untuk berproduksi karena disamping gratis, FOSS juga powerful & relatif ringan (spesifikasi komputer) untuk di gunakan. Sehingga alokasi modal bisa di peruntukkan sepenuhnya untuk hardware. Di samping itu perkembangannya sangat pesat & unpredictable, dan terakhir FOSS gak mungkin di BAJAK!

Studio Pongo Dream?

Sejajar dengan studio besar, animasi bertaraf international yang dapat menginspirasi banyak orang, Introduce to the world Pongo use FOSS for best animation!

Tentang Portal Blender Indonesia dan perkembangan Blender di Indonesia

Kami menyambut baik dengan adanya portal blender indonesia, Diharapkan, dengan adanya portal ini, komunitas blender indonesia semakin maju dan berkembang. Selain itu, semoga semakin banyak insan kreatif indonesia yang beralih menggunakan perangkat lunak sumber terbuka (open source).

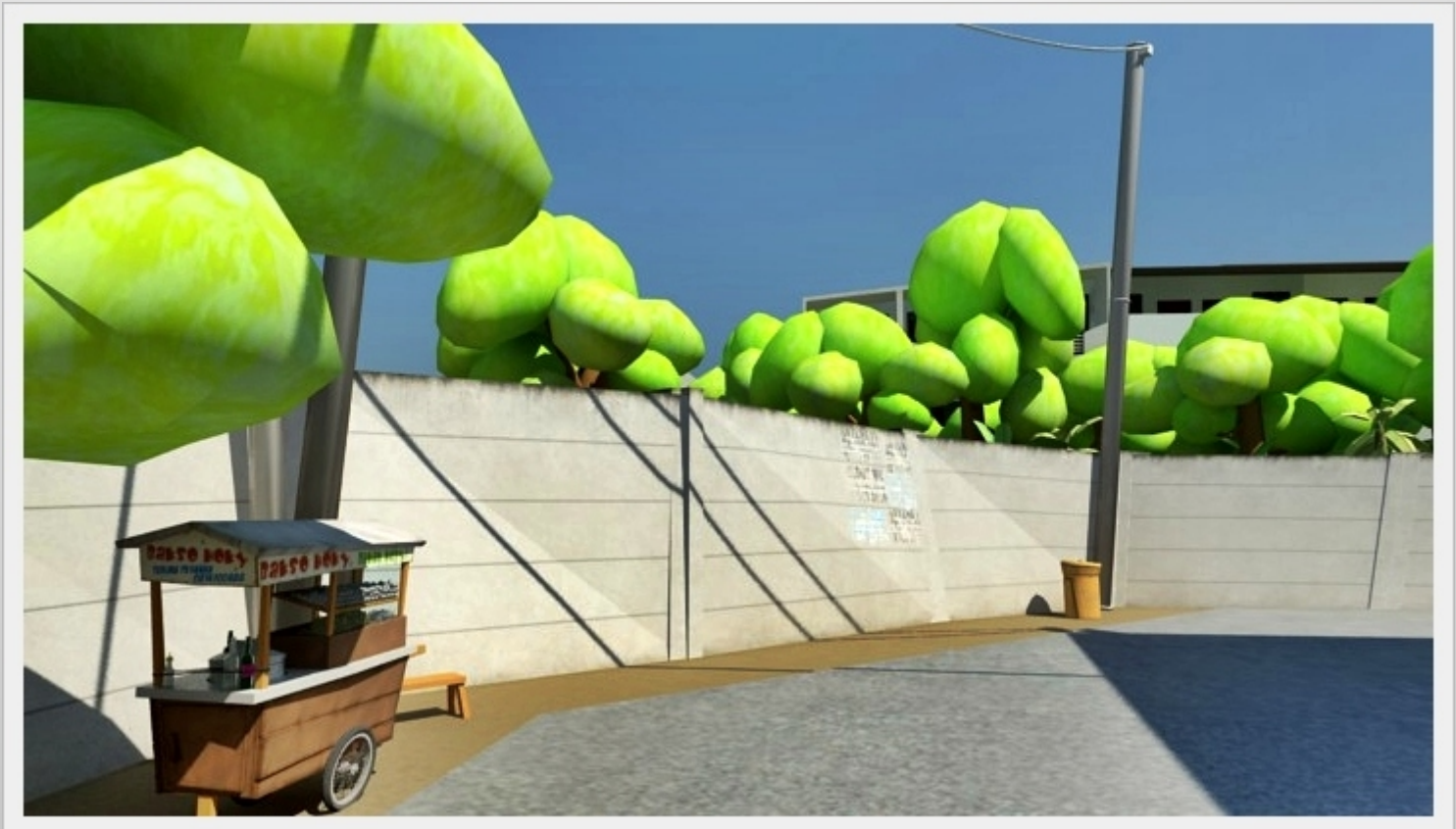
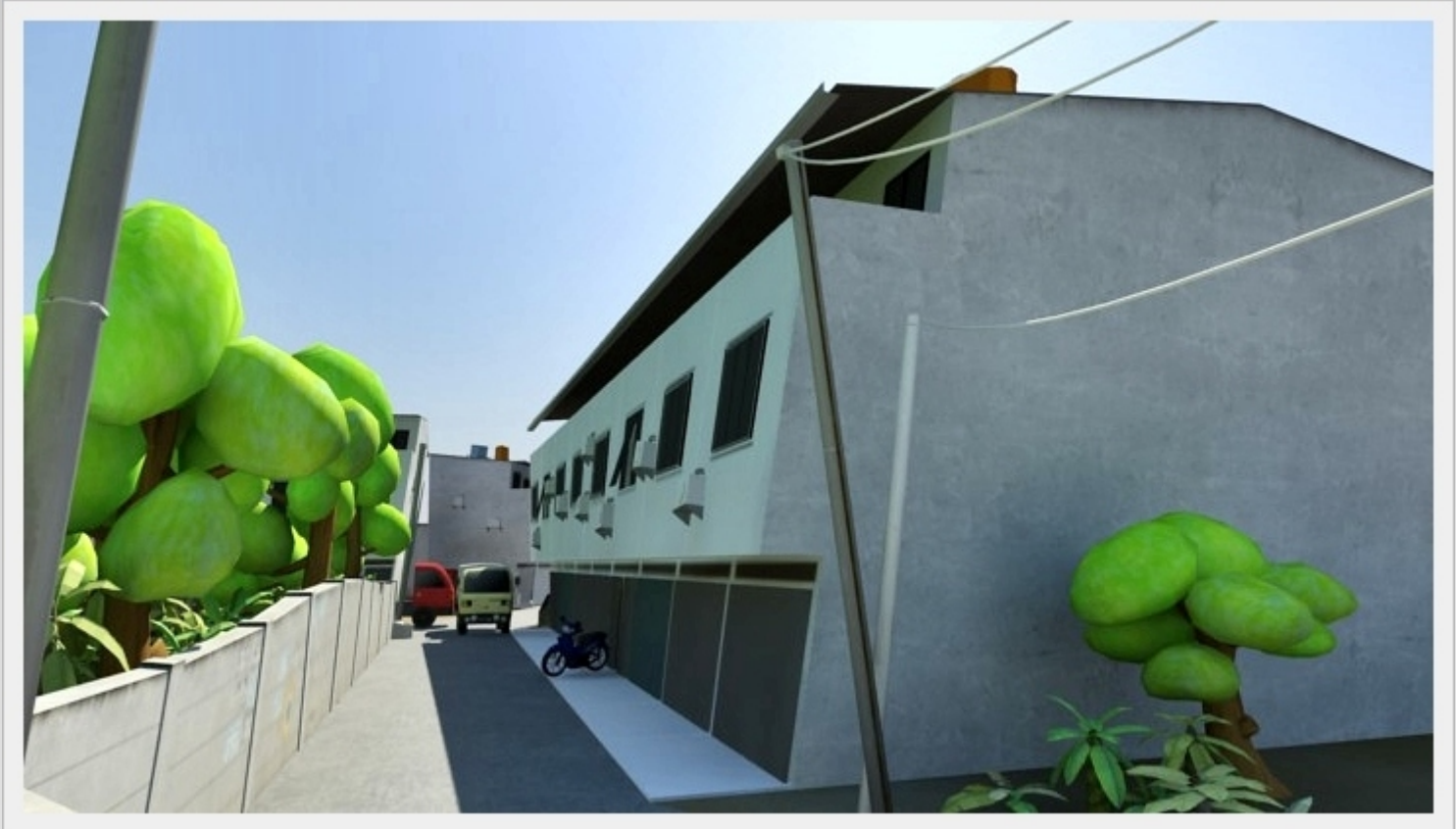




CHRISVIAN

Male
21 years old
Jakarta
rain_bi4now@yahoo.com
Animator





CHALLENGE! & CREATIVITY

Setiap CG artist selalu mempunyai visi dan pengalaman berbeda dalam membangun mimpinya. Segala sesuatunya akan lebih baik jika dimulai dengan banyak berlatih, ikut berbagai challenge dan disiplin sejak usia dini.

Berikut wawancara singkat [dot]BlendMagz dengan salah satu young artist yang terlibat dalam Animasi Hebring.

Hello, Perkenalkan diri Anda bro!

Saya Chris Vian 21 tahun. Saya sangat suka dengan dunia CG.

Bisa dibilang saat ini saya masih dalam tahap belajar dan menekuni bidang 3D dengan Blender.

Ceritakan dong bagaimana awalnya terjun ke dunia Animasi dan posisi (pekerjaan) saat ini?

Kebetulan sejak kecil saya sudah hobi dengan dunia CG (Computer Grafis). Melihat adanya potensi dalam diri saya, kakak saya lebih mengarahkan saya ke dunia CG (Computer Grafis). Dan sekarang saya menjadi salah satu 3D artist Main Motions/Games Studio sembari belajar-belajar juga dengan yang berpengalaman disana.

Ceritakan proses kreatif Anda

Dimulai dari nol dan melihat ke sekeliling saya, mencari-cari referensi dan mulai berfikir menggunakan imajinasi saya, dan disanalah kreativitas saya dimulai. Lalu dituangkan ke dunia 3D :)

Pengalaman apa saja yg berkesan di industri Animasi sejauh ini?

Ikut Produksi Hebring sampe menang Inaicta 2009. Itu adalah pengalaman yang berkesan bagi saya pribadi :)





77Camaro



TRANSFORMERS
www.paramount.com



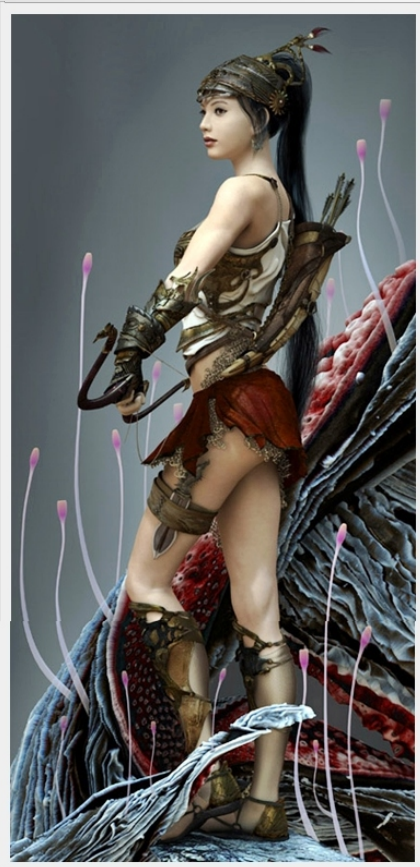
Anda terlibat dlm pembuatan Animasi Hebring, boleh dong ceritakan! (posisi,pengalaman, dll)

Bikin-bikin properties dan environment seperti Ruko,pohon,tembok dan lain-lain. Untuk animasi physic saya pakai software lain.

Style yg menginspirasi Anda (Artist & karyanya)

Hyung Jun Kim dengan karyanya Divine Protection, dan Hue.
(sebetulnya masih banyak lagi 3D Artists yang menjadi panutan saya tapi saya tidak bisa menyebutkan satu-persatu)

“ Dimulai dari nol dan melihat ke sekeliling saya, mencari-cari referensi dan mulai berfikir menggunakan imajinasi saya, dan disanalah kreativitas saya dimulai. ”



Bagaimana dengan klien (siapa saja, darimana, pengalaman) ?

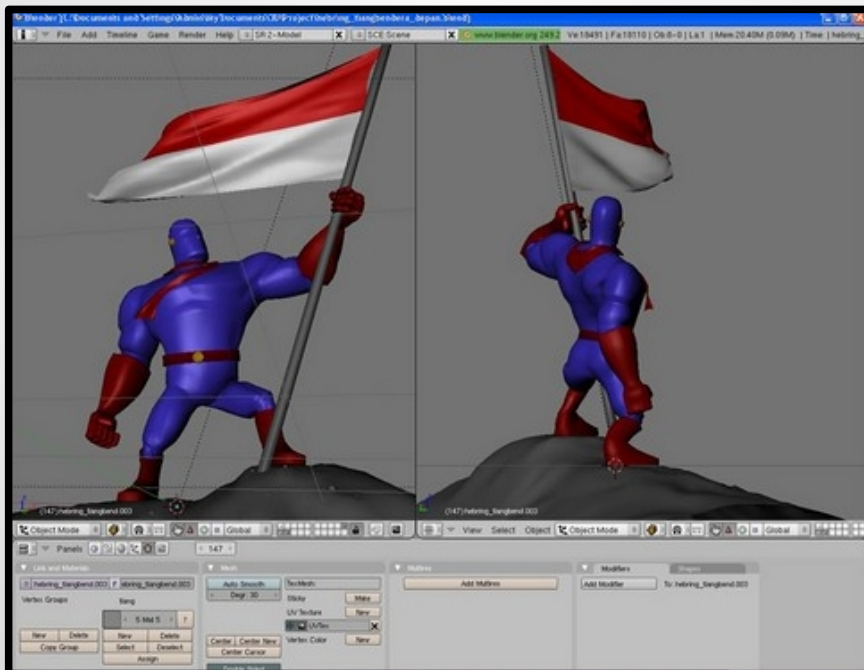
Salah satu klien kita adalah Nokia Indonesia dan Indomog. Kita mengerjakan animasi untuk acara launching Nokia type e75. Konsep animasinya waktu itu adalah Nokia 9300 bertransformasi menjadi e75. Untuk indomog kita mengerjakan opening animation acara Indonesia Game Show 2008.

Tips untuk mengasah kemampuan diri dan belajar disiplin?

Well mungkin bagi saya sangat simple, setiap hari meluangkan waktu minimal 3jam bagi saya untuk menggunakan Blender (membuat apa saja,tanpa batasan) asalkan kita punya semangat didalam diri sendiri,kita akan selalu dapat berkarya.

Next project? Prospek digital artist dan animasi di Indonesia?

Ngelanjutin serial Hebring supaya lebih dikenal masyarakat dan bisa menjadi Superhero Indonesia :D



Hebring in Blender & YouTube
copy@www.veegraph.com



Apa Impian terbesar Anda dalam berkarya?

Dapat membuat sesuatu yang bisa dibilang “wah” dan memberikan inspirasi untuk banyak orang...

Punya ide gila? (dlm animasi tentunya)

Ide gila? Hmmm apa yah, mungkin menganimasikan berubahnya mobil menjadi robot sudah lumayan gila...apa lagi ditambah berjoget ala MJ :D

Tentang Portal Blender Indonesia dan perkembangan Blender di Indonesia, ada komentar?

Portal Blender Indonesia sangat bagus, karena dengan adanya Portal Blender Indonesia, para Blender Army Indonesia memiliki rumah sendiri, dan tidak hanya itu. dengan adanya Portal Blender Indonesia kita bisa saling belajar bersama. Perkembangan Blender di Indonesia menurut saya sudah banyak peminatnya, dilihat dari berbagai studio sudah banyak yang menggunakan software open source ini dimulai dari pembuatan game sampai untuk iklan komersial.

Thanks sudah berbagi buat [dot]BlendMagz dan para Blender Army. Bravo!

Sama-sama :)

Ariana Luberto Fauzi

Male
22 years old
Bandung
www.dark-blast.weebly.com
Illustrator



Metal Headbangers who loves drawing so much

Semangat! Itulah kesan pertama ketika perbincangan dimulai. Baik melalui Messenger Atau lewat perantara forum BI. Sekilas namanya terdengar khas spanyol, brother satu ini Rupanya punya segudang kreativitas dan letupan ambisi. Bisa kita tilik dari wawancara [dot]BlendMagz berikut ini. Simak saja!

Hi Berto, silakan perkenalkan diri Anda!

Hi, saya adalah Ariana Luberto Fauzi atau Dark Blast. Saya adalah Metal Headbangers yang sangat suka menggambar dan menggambar untuk bisa hidup!

Hmm...menarik. Lalu bagaimana ceritanya terjun ke dunia Art?

Sentuhan dengan dunia CG awal kuliah 2005, memang masih sangat baru 4 thn di dunia CG namun sejak kecil saya suka sekali corat coret, dari tembok, album foto keluarga, sampai sepatu saya gambari semuanya. Bagusnya orang tua saya tidak pernah membatasi saya tuk berkreasi hingga sekarang memutuskan tuk total terjun ke dunia Art. Dukungan keluarga lah yang dapat membuat saya hingga sekarang ini.

Boleh cerita proses kreatif Anda

Proses kreatif saya mulai sejak awal mengenal dunia CG semester awal kuliah pertengahan 2005, saat itu saya benar - benar terkejut dengan segala keindahan & takjub dengan dunia design grafis. Karena sebelumnya hanya mengerti komik.

Namun saat itu saya tidak di dukung oleh tehnologi komputer pribadi sehingga harus menumpang teman kost, pokoknya mengalami benar - benar keterbatasan "tools" dalam berkarya, tetapi itu tidak menyurutkan minat dan semangat saya. Tekad & semangat saya akhirnya terbayar saat saya memiliki PC pribadi beberapa tahun kemudian, dengan letupan semangat yang menggebu-gebu saya ledakkan keinginan berkarya terus menerus. Salah satunya adalah artwork menggunakan MS Paint : "baboon".



Dark's Playground

... "dengan letupan semangat yang menggebu-gebu, saya ledakkan keinginan berkarya terus menerus!"



Saya pikir itulah titik balik proses kreatif saya, saat kita di tuntut berkarya dengan keterbatasan “tools” kita harus tetap bisa berkarya tanpa mengeluh! Yang penting tetap semangat dan enjoy!

Seperti semua CG artist pada awalnya menjadi Generalist akhirnya saya harus memutuskan satu hal yang fokus. Setelah melalui jalur yang berliku - liku mulai dari menjadi komik artist, graphic designer, multimedia faculty, tshirt designer sampai akhirnya sekarang saya memutuskan tuk menjadi Concept Artist untuk Pongo Animation Studio, karena saya rasakan saat menggambar adalah saat saya benar - benar nyaman & menikmati tiap hal nya.

Style yg menginspirasi Anda (Artist & karyanya)

Banyak inspirasi yang datang & begitu banyak artist - artist CG “gila” dengan karyanya di luar sana, dan saya sangat sadar saya masih jauh dari mereka dan terus mencoba “to become better artist”. Artist yang sangat menginspirasi saya adalah Marek Okon a.k.a OmeN2501 www.omen2501.deviantart.com karyanya mengalami perubahan yang sangat signifikan! dan dalam tiap karyanya dapat menyampaikan cerita / bercerita banyak, “its not just superb image without message”.

Saya sangat ingin dalam setiap art yang saya buat dapat menyampaikan banyak pesan dan bercerita tanpa harus say beritahu atau saya beri keterangan. Itu artinya pesan saya dapat di terima audience.





Oya, siapa saja (klien) yang pernah Anda tangani?

Sejak awal kuliah saya aktif sebagai freelance comic artist baik local maupun international. Dulu saya pernah mengerjakan "Serial tokoh dunia - Pele" untuk gamedia, dan beberapa seri lainnya, sempat juga menggeluti bidang tshirt design dengan beberapa klien dari Canada & US, seperti Aurelia Couture, Paramount, etc. Saya memang menyukai dunia grafis.

Saya sempat juga mengajar Design Grafis sebagai Lab Faculty di ICAT Bandung. Saat ini saya berkerja sebagai Concept Artist di Pongo Animation Studio. Selain itu kecintaan saya akan komik saya salurkan sebagai freelance comic artist untuk perusahaan komik Canada (Shatterday Comics) berjudul "Tomb" & US judul "A love as big as Texas"

Pengalaman yang sangat berharga adalah harga Deadline dan komunikasi dengan klien adalah sangat penting. Dan untuk dapat menjangkau klien yang kita perlukan adalah focus dari portfolio, artinya jangan masukkan semua karya kita ke dalam portfolio, tetapi cukup masukkan yang bagus saja dan jangan masukkan hal - hal yang tidak berhubungan. Harus di seleksi lagi. Dan yang tidak kalah penting adalah mempresetaskannya secara simple dan mudah di akses / enak dilihat untuk website.

Bagaimana mengasah kemampuan diri dan belajar disiplin?

Kuasai basic drawing, anatomy, perspektif etc. Jangan pernah cepat membatasi diri dan bila sudah menemukan yang benar - benar di sukai, itu bagus karena "Jack of all trades is a master of nothing" banyak tools yang di kuasai tapi bukan menjadi master dalam suatu bidang, itu akan sangat menyulitkan kita bekerja dalam team.

Yang juga tidak kalah penting adalah mampu & mau menerima kritik dan menyikapinya dengan bijaksana! Dengan begitu kemampuan kita akan berkembang pesat bila di dibandingkan dengan Artist yang hanya menyimpan karyanya dan selalu berfikir karyanya sudah bagus!

Disiplin akan menjadi sangat mudah bila kita melakukannya dengan senang / Enjoy! Saya selalu berusaha tuk selalu Enjoy dalam setiap kesempatan / project. Karena itu disiplin akan menjadi sangat mudah tanpa harus di paksa siapapun. Nikmati aja!



Next project? Prospek digital artist di Indonesia?

Next project adalah short movie animation yang masih dalam tahap brainstorming. Dan beberapa individual project illustration. Kemampuan digital artist di Indonesia sudah bisa di sejajarkan dengan negara-negara Asia maupun Eropa saat ini, mengingat internet menjadi jaringan yang memudahkan kerjasama cross culture. Sudah cukup banyak Artist kita yang Go International dan diakui khalayak CG international.

Hanya saja ironisnya, justru di negara kita sendiri Artist kesulitan untuk bertahan hidup. Hal ini di karenakan banyak faktor yang belum mendukung, mulai dari rendahnya penghargaan terhadap dunia kreatif hingga masih sedikitnya perusahaan yang melihat kreatifitas sebagai kebutuhan tersier / ketiga, padahal dapat menjadi sarana marketing yang handal. Semoga saja dalam waktu dekat ini semua itu dapat berubah sehingga para Artist dapat menjadi Tuan rumah di negara nya sendiri. Amin.

Apa Impian terbesar Anda dalam berkarya?

Menjadi CG legendary artist! Haha.. tentunya saya ingin karya saya dapat terus di kenal, di kenang dan di manfaatkan sebaik-baiknya oleh masyarakat. *"Its gonna be a long way to the top if you wanna rock n roll"*

Ide gila apa yg selalu membuat Anda gelisah?

Membuat biggest n cool Artwork!! Seperti ladang yang di invasi alien yang dapat berbentuk sebuah sandi / pesan yang hanya dapat di lihat dari langit!! Haha..

Terakhir. Tentang Portal Blender Indonesia. Apa pendapat Anda?

Terimakasih banyak kepada Blender Indonesia yang dapat menjadi sarana pendukung berkembangnya teknologi Open Source di Indonesia! Dan hal itu sangat bagus! Namun memang dengan umurnya yang baru sebesar bayi, masih harus mengalami pertumbuhan dan perubahan banyak hal yang harus di benahi. Yang terpenting adalah terus berusaha memberikan yang terbaik!

Perkembangan Blender Indonesia mulai terasa dan ada progress menuju hal baik! Sudah mulai banyak studio animasi maupun CG artist yang sadar akan penggunaan Open Source. Tools bukan lagi menjadi halangan untuk berkreatifitas dalam originalitas!! Untuk kedepannya saya berharap kita (Indonesia) dapat menjadi salah satu negara pelopor terbanyak pengguna FOSS dan bukan lagi menjadi negara pengguna software bajakan! Maju terus CG artist Indonesia!!! To infinity and Beyond!



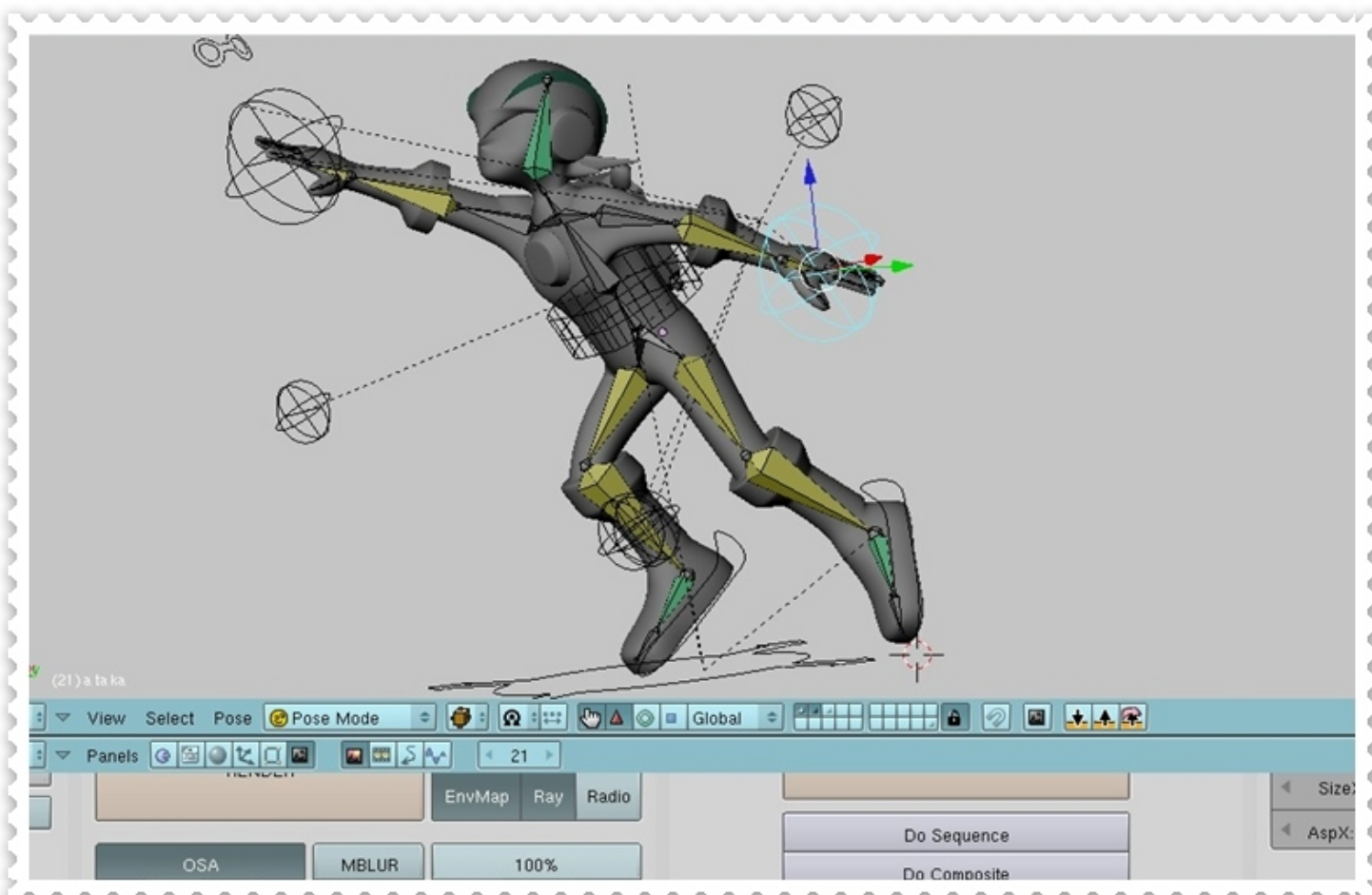
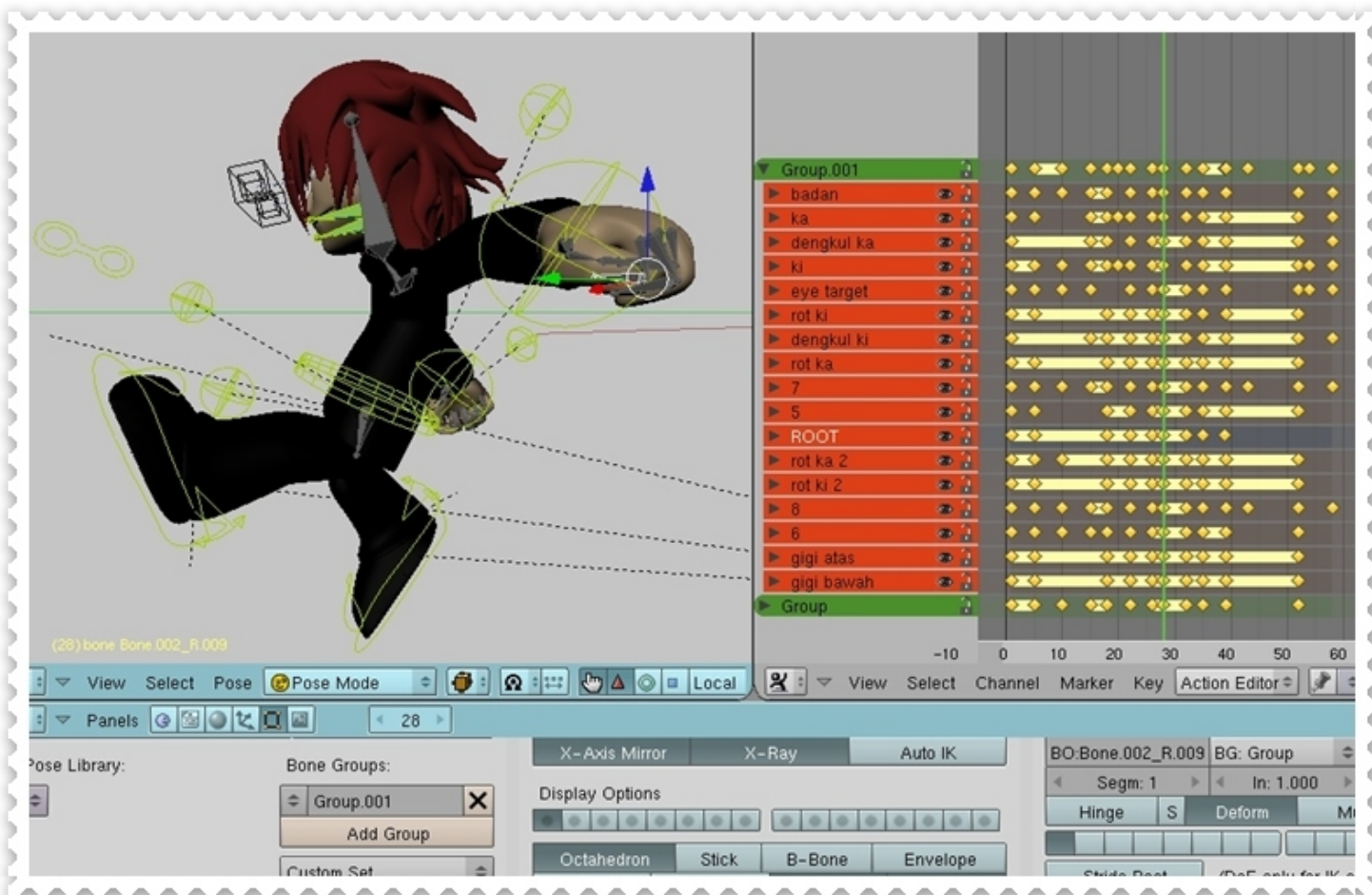


Dark Void

voiddark@gmail.com







Dicky Kurniawan

asparagus77@gmail.com





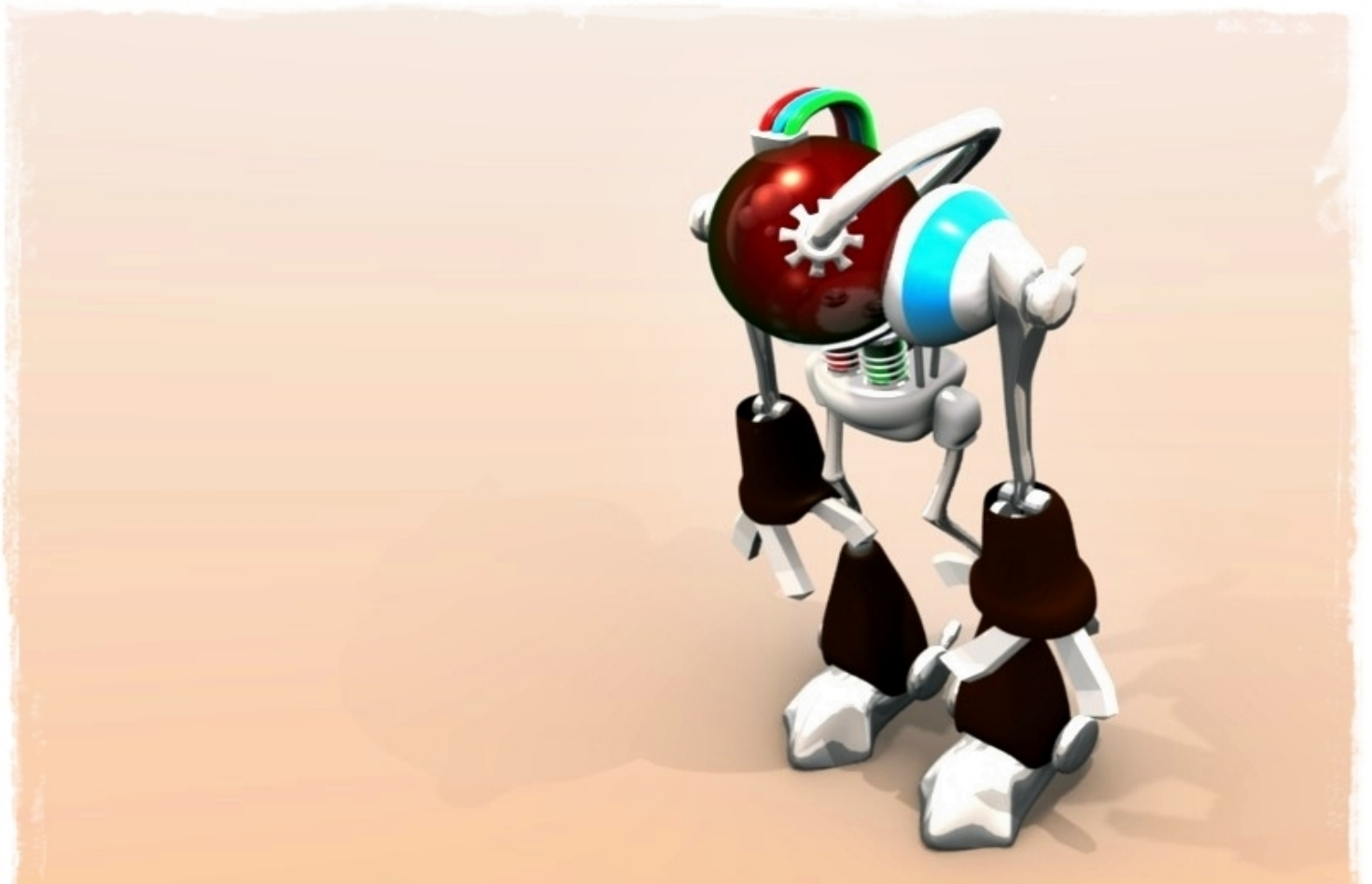
Kash'ul and Herla - Dicky Kurniawan - GIMP 2.67
asparagus88.deviantart.com



Street Fighter Fan art - Dicky Kurniawan - GIMP 2.67
Asparagus 88.deviantart.com

Charles David
jahjavjaz@gmail.com

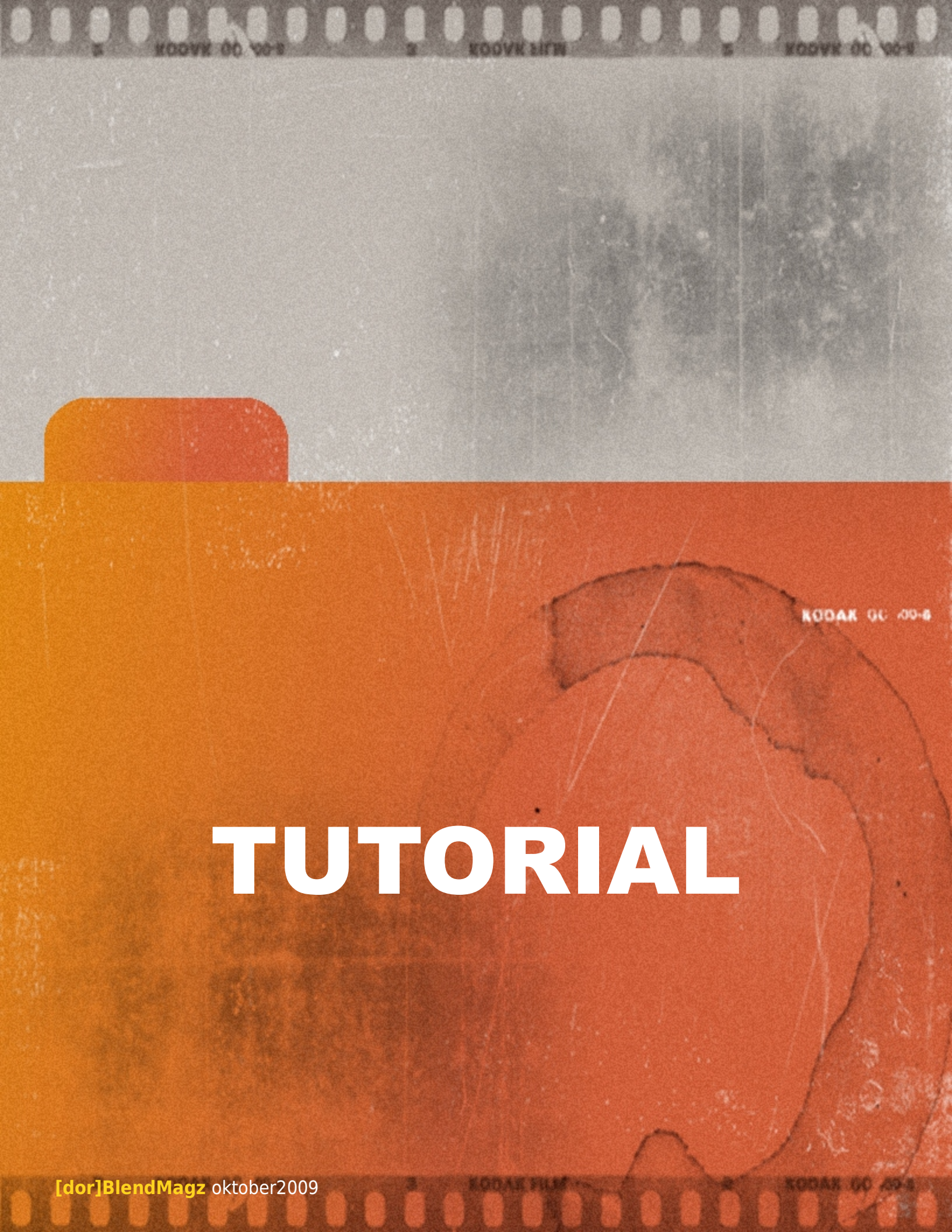






Imam Prast
aku@imamprast.co.cc





TUTORIAL



BlenderBoytutorial

Adhicipta R.Wirawan
mechanimation@yahoo.com

The making of me ;)

Karakter Blender Boy (disingkat BeBe) idenya berasal dari logo blender, dimana jika si Bebe bila dilihat dari samping maka akan tampak seperti logo blender.

Mengapa anak kecil? Hal ini terkait dengan forum blender indonesia yang baru terbentuk (Agustus 2009) namun memiliki semangat tinggi untuk berkembang :D (Thanx to HizaRo for his dedication and all blender's army).

Agar dapat mengikuti dengan mudah tutorial ini, ada baiknya Anda berlatih dulu penguasaan interface dan instruksi shortcut yang bisa Anda dapatkan di forum Blender Indonesia (www.blenderindonesia.org) atau saya sarankan belajar dari video tutorial www.sangguru.com yang bisa didownload secara gratis (Saat pertama kali belajar blender, video tutorial dari sangguru sangat amat membantu saya).



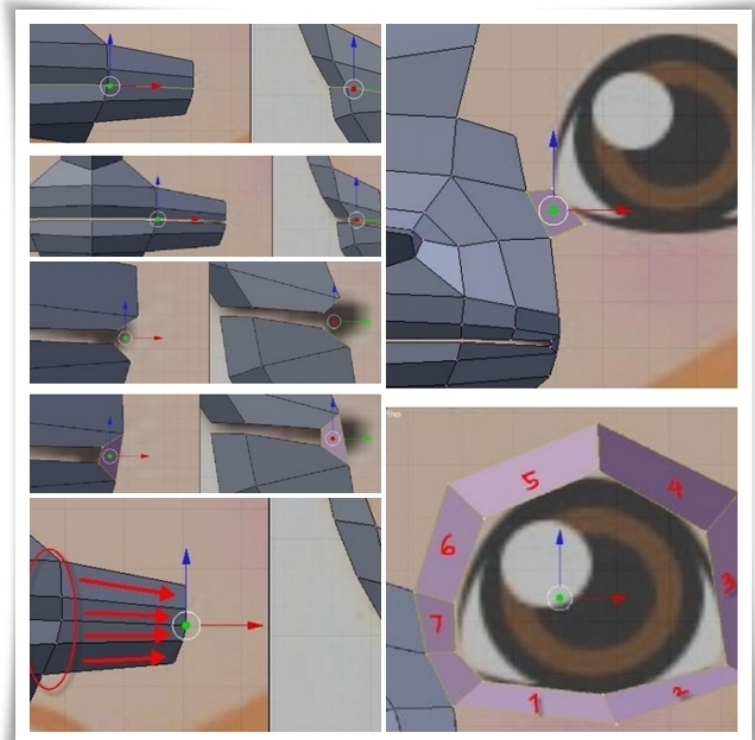
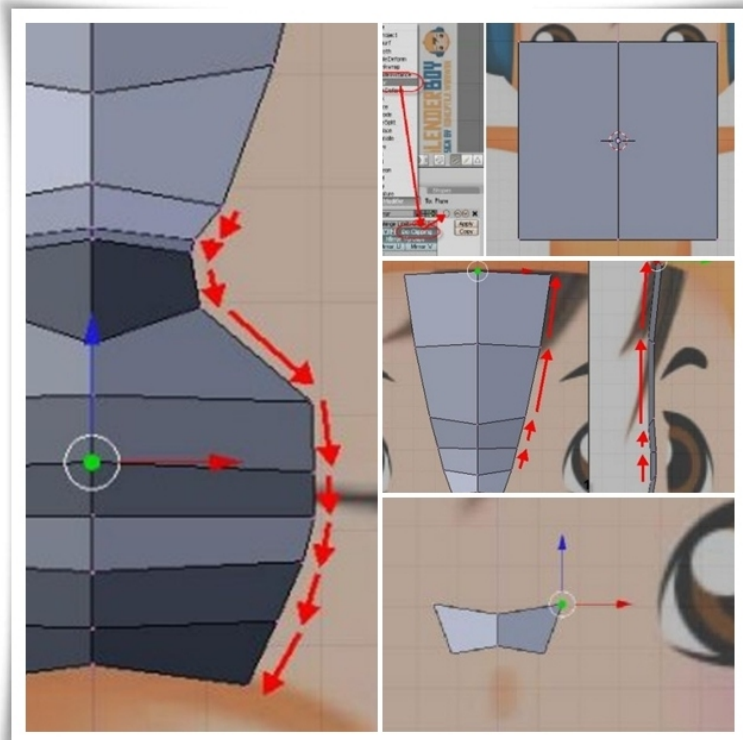
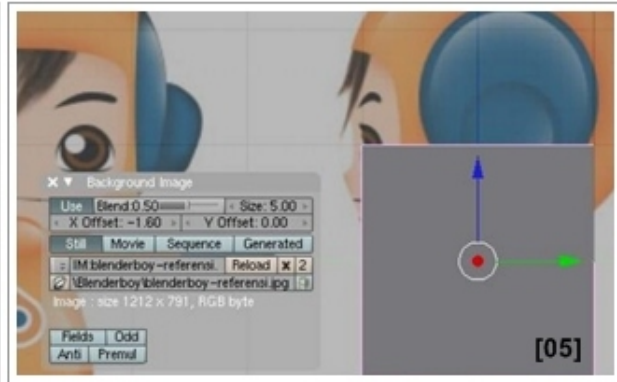
Warning!

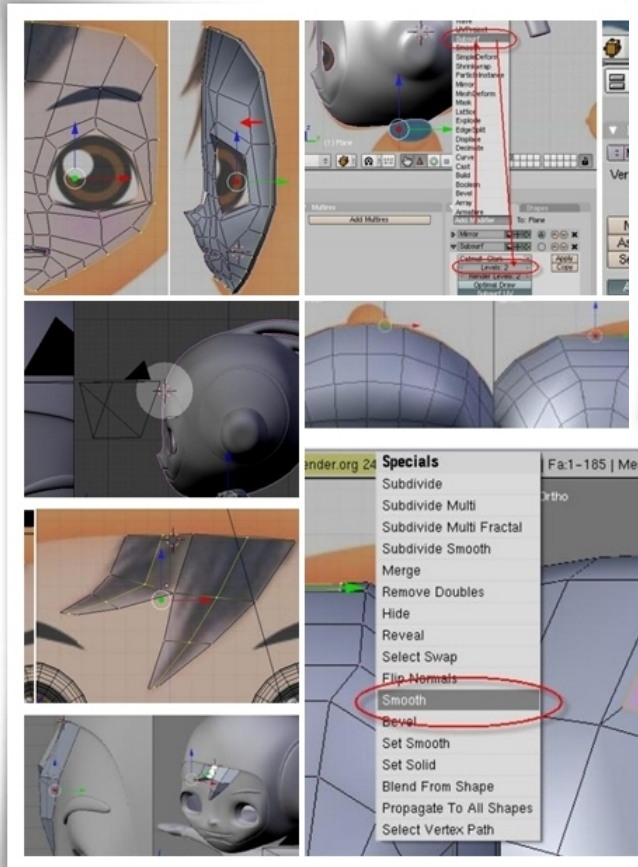
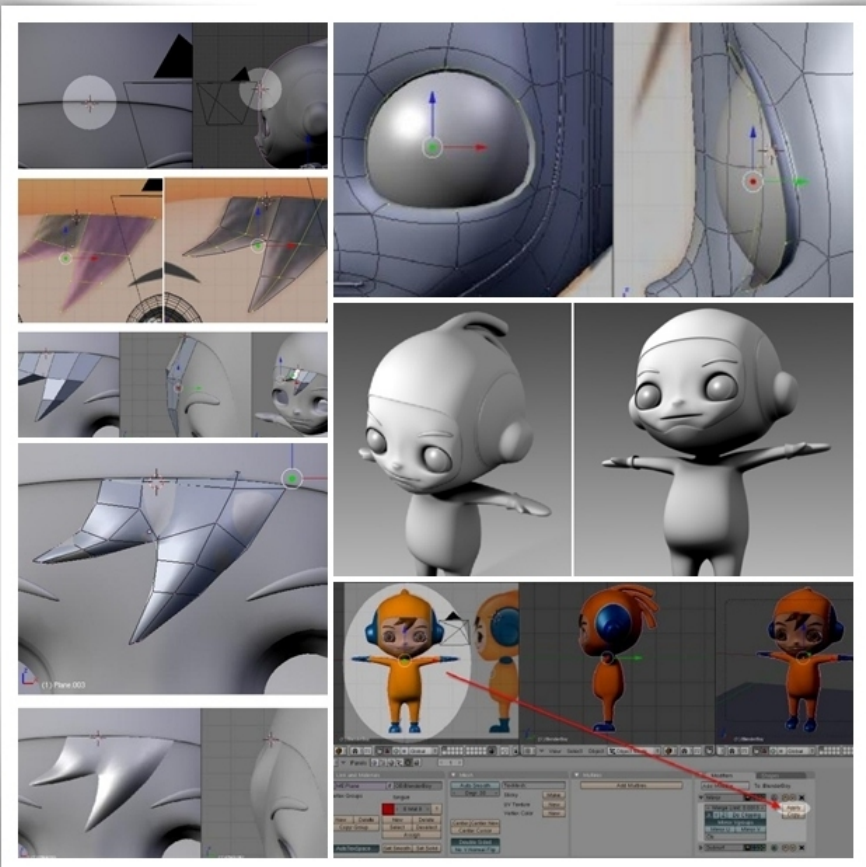
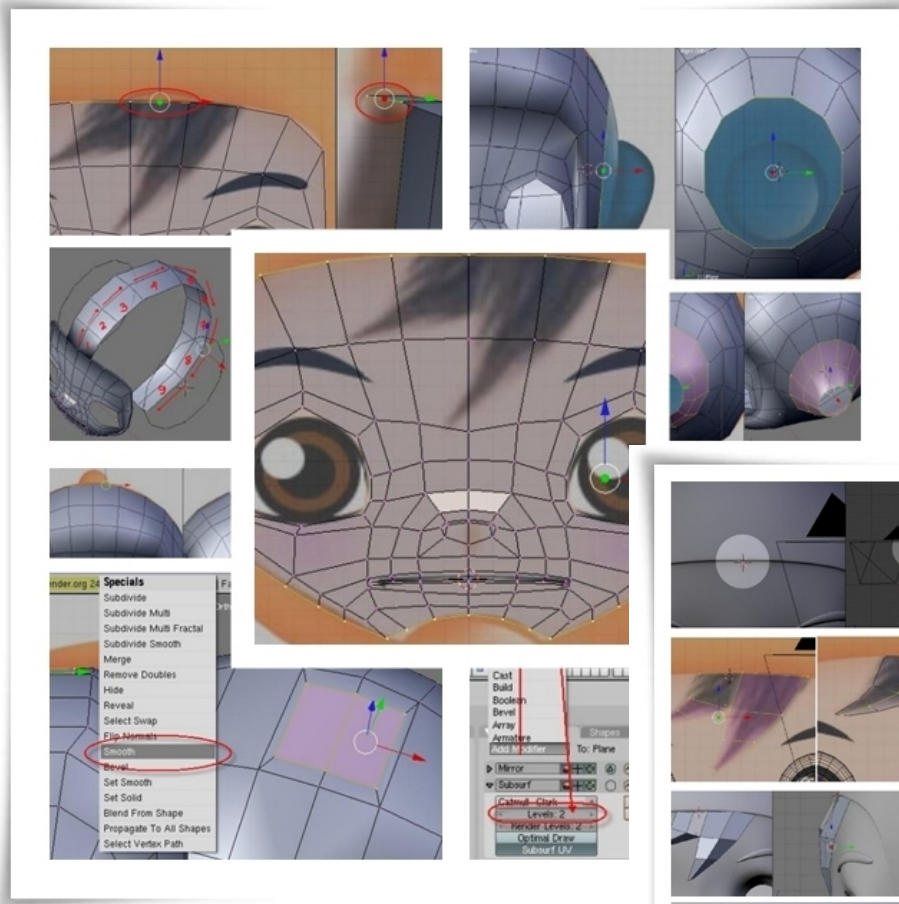
Karena proses penciptaan BeBe lumayan panjang, Maka alangkah baiknya di download di links berikut:

http://www.4shared.com/file/138254493/3b7606d4/Blender_Boy-Tutorialfile.html-**Tutorialfile.html**

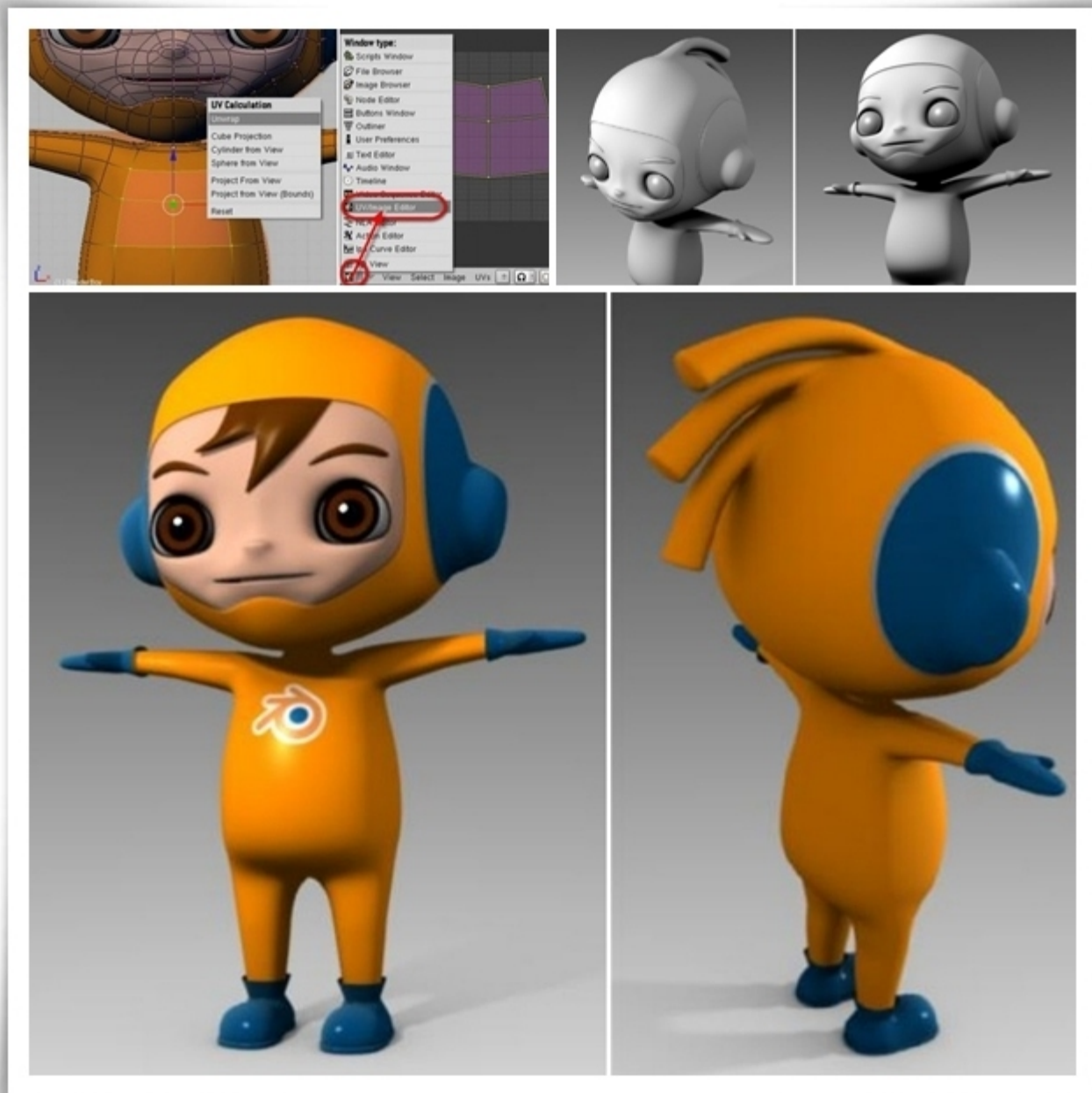
Bentuk karakter Blender Boy adalah simetris antar kiri dan kanannya (kecuali rambut) maka kita akan bekerja dengan menggunakan modifier mirror. Sehingga kita cukup bekerja pada satu sisi bagian saja dan sisi yang lain akan mengikuti sesuai bentuk yang sedang kita kerjakan (mirror)

snapshotmodelling





snapshotmodelling



finallymodelling



Wallpaper

Wallpaper bebe bisa di download disini om :)
<http://blenderindonesia.org/download/images/blenderboy-wallpaper-800x600.jpg>



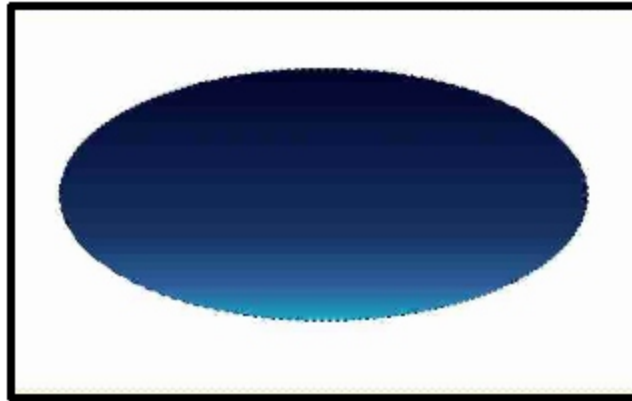
GIMPtutorial

Dany Syahban
danysyahban@gmail.com

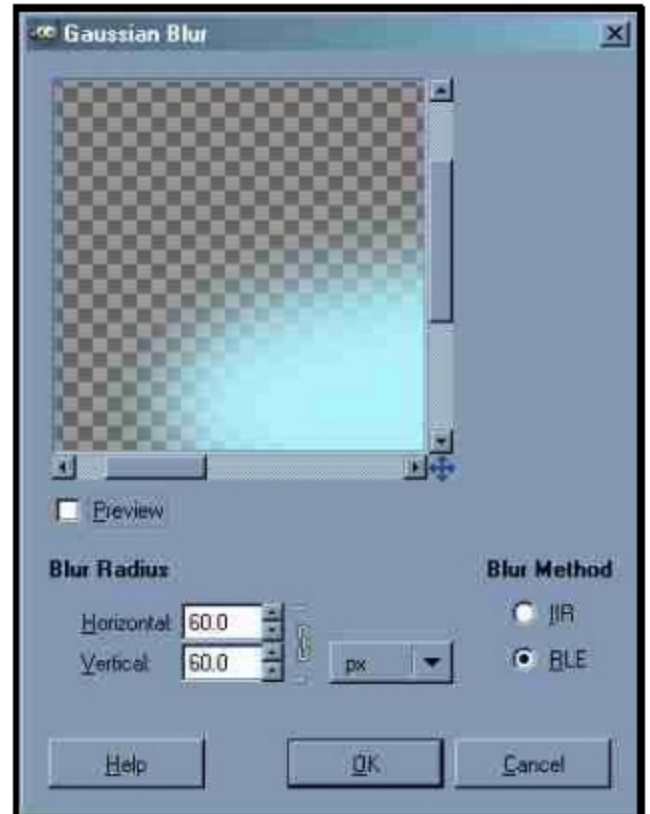
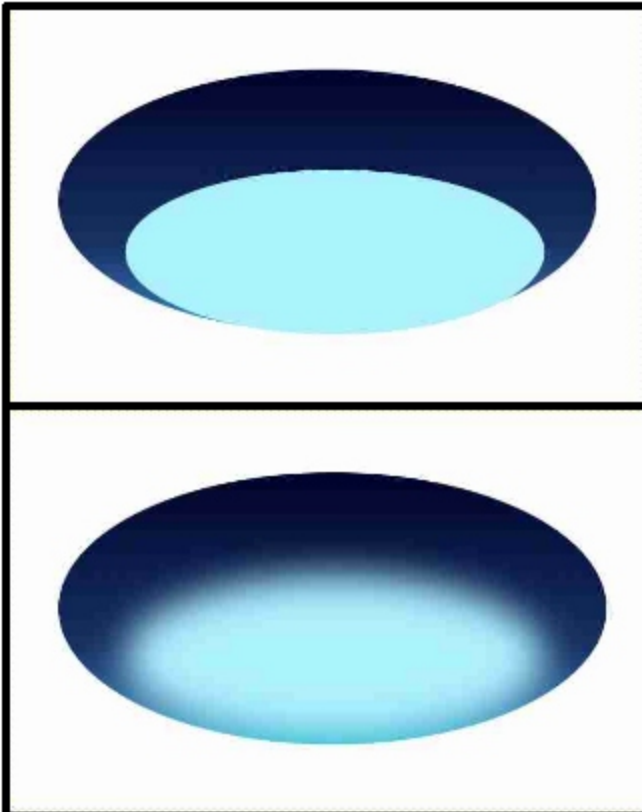
Langkah 1 | Elipse



Buat dokumen baru ukuran 640x400 pixel, dengan background putih.
Buat layer baru dan beri nama >BG , dan Gradasi Oval horisontal dengan menggunakan tools:
> Elipse [E] dan Blend atau Gradient Tool [L] dari atas ke bawah.
> Beri nilai seperti gambar di samping



Langkah 2 | Blur

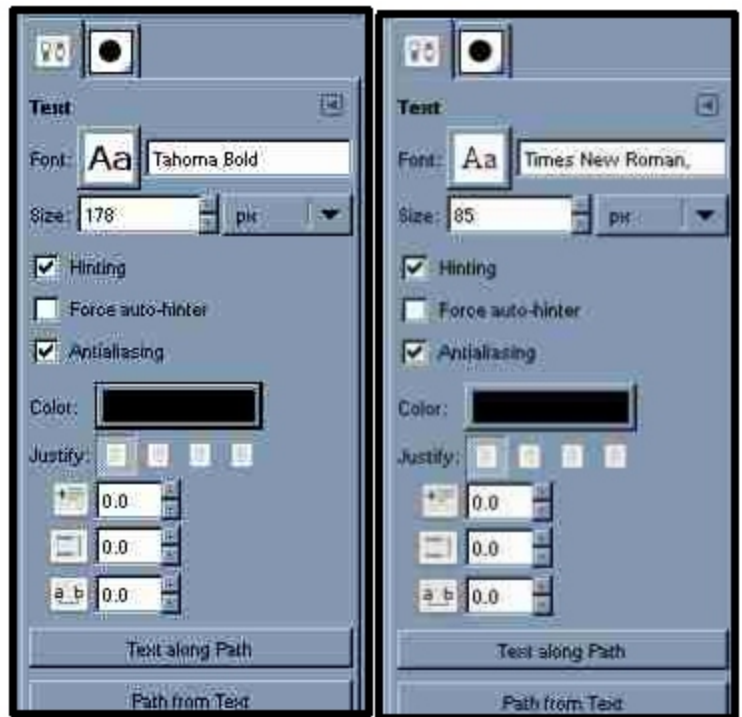


Buat layer baru dan beri nama >Blur
Tambahkan elipse memakai Bucket Fill [Shift+B] ; warna> aef1ff
Kemudian beri efek blur: Filter>Blur>Gaussian Blur

Langkah 3 | Text



Ketikan hurum 'atm' dngan huruf kecil memakai Font **TAHOMA BOLD** ; dan huruf 'SENDIRI' [kapital] Dengan font **Times New Roman**.
Masing-masing nilainya seperti terlihat pada Gambar di samping :)



Langkah 4 | Text Gradient



Agar teks 'atm' terlihat jelas, beri warna gradient sbb:
>Klik kanan di menu layer lalu klik Alpha to Selection
>Setelah itu isi dengan gradient warna **German Flag Smooth**;
Lalu sesuaikan posisi warna seperti contoh dalam gambar.



Langkah 4 | Shadow

Buat duplikasi dari masing-masing text layer. Beri nama '**shadow1**' untuk layer '**atm**' dan taruh di bawahnya; Kemudian '**shadow2**' untuk '**SENDIRI**' dan taruh dibawahnya.

Layer '**shadow1**'

>Ubah warnanya menjadi hitam, beri efek Gaussian Blur, nilainya **10**, dan efek Shear [Shift+S], nilai kemiringan **-10**

Layer '**shadow2**'

>Ubah warnanya menjadi **70dgef**
Beri efek Gaussian Blur, nilainya **10**
Dan duplikat agar kedalaman warnanya bertambah



Langkah 5 | Pantulan

Agar logo atm terlihat artistik, maka diperlukan pantulan [refleksi].

>Buat layer baru yang diberi nama '**pantulan**'.

>Kemudian seleksi dengan Elipse tool berbentuk oval, dengan point atas '**atm**'.

>Setelah itu drag dengan Gradien tool dari atas ke bawah seperti contoh. Nilai gradiennya seperti gambar disamping.





GIMPtutorial

Dany Syahban
danyyahban@gmail.com

Langkah 1 | Orb



- Buat dokumen baru ukuran **400 x 300 pixel**, background hitam.
- Buat Layer baru beri nama Orb1, Elipse [E], kemudian geser Gradient / Blend tool [L] dari samping kiri atas ke kanan bawah. Dengan nilai foreground = **e1ad01** dan nilai background = **965900**



Langkah 2 | Gabungan Orb



- Duplikat layer Orb1 sebanyak 3x, beri nama Orb2, Orb3 dan Orb4.
- Ubah mode layer Orb2 dan Orb3 menjadi **Overlay**
- Beri efek gradient ke Orb4 menjadi seperti contoh.
- Setelah Orb4 seperti gambar disamping, ubah mode layernya menjadi **Multiply**

- Nilai Gradient Orb4



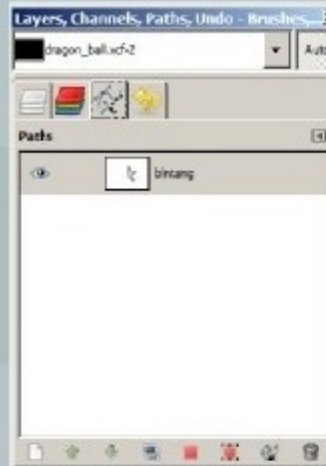
- Posisi layer



Langkah 3 | Bintang



- Buat layer baru dan beri nama Star1
- Gunakan tool Path [B] untuk membuat bintang.
- Untuk melihat dan mengedit path, aktifkanlah tool optionnya



- Setelah bentuk bintang sudah jadi, klik **Path to Selection**.
- Kemudian warnai dengan gradient foreground = **f2a500** dan background = **d55b00**
- Resize ukuran Star1 proposional ukuran Orb.
- Duplikate layer Star1 dan beri nama Star2
- Ubah mode layer Star1 menjadi **Overlay**, opacity = **100**
- Ubah mode layer Star2 menjadi **Multiply**, opacity = **75**

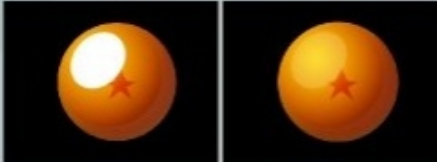
Langkah 4 | Pantulan 1



- Tambah layer, beri nama Pantul1.
- Klik kanan di layer Orb1, pilih opsi **Alpha to Chanel** untuk menyeleksi arsiran Orb1.
- Kemudian arsiran tersebut diisi dengan warna gradient di layer Pantul 1.

- Ubah mode layer Pantul 1 menjadi **Screen**, opacity = **15**
- Setelah itu klik kanan layer, pilih opsi **Add Layer Mask**
- Dimenu Add Layer Mask pilih White (full opacity)
- Isi layer mask tersebut dengan gradient foreground = **Black**

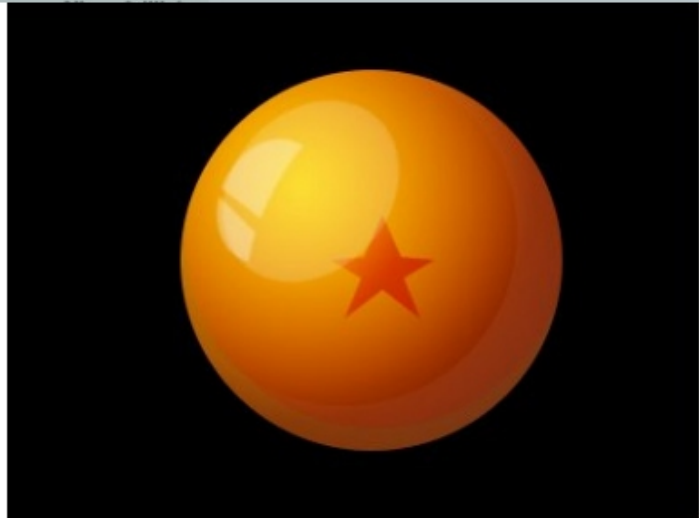
Langkah 5 | Pantulan 2 & 3



- Tambah layer, beri nama Pantul2.
- Beri efek lingkaran berbentuk telur seperti contoh.
- Ubah layer mode menjadi **Screen**, opacity = **20**



- Tambah layer, beri nama Pantul3.
- Beri efek lingkaran berbentuk telur yang terpotong seperti contoh.
- Ubah layer mode menjadi **Lighthen Only**, opacity = **35**



Johantri

Male
28 years old
Bandung
www.johantri.com
Animator





johantri

Perkenalkan diri Anda

Nama saya Johan Tri Handoyo. Lahir 27 mei 1981. Berdarah jawa. Besar di bandung dan suka komik dan animasi sejak kecil. sejak kecil suka nonton film2 sci-fi seperti Star Trek, Star Wars. Suka nge-Blender semenjak dari kuliah, tapi sambil dibarengi belajar Maya dari internet2, tanya sana sini atau dari DVD2 tutorial bajakan :D website saya bisa dilihat di www.johantri.com reel blender saya bisa dilihat disini <http://vimeo.com/5055320> sekrang sedang belajar hobi baru fotografi dan videografi.

Awal terjun ke dunia Animasi dan posisi (pekerjaan) saat ini?

Ppertama terjun ke industri animasi waktu bergabung di post-pro house Mirage di jakarta tahun 2006 lalu bergabung di Infinite Framework Batam sejak 2006 sampai sekarang. Posisi jabatan saya saat ini adalah animator.

Ceritakan background & proses kreatif Anda

Pendidikan terakhir sarjana Desain Produk Industri ITB. Proses berkreasi saya biasanya datang dan pergi begitu saja, sesuai mood :D

Pengalaman apa saja yg berkesan di industri Animasi

Bisa bergabung dalam projek feature film layar lebar Meraih Mimpi dan apresiasi yang saya pikir cukup baik di masyarakat Indonesia.

Anda terlibat dlm pembuatan Meraih Mimpi, boleh dong ceritakan! (posisi,pengalaman, dll)

Dulu saya masuk ke divisi animasi 2D menggunakan tools software ToonBoom (yang mana berbeda divisi dengan tim inti animasi 3D Meraih Mimpi), kemudian bergabung di tim animasi Meraih Mimpi karena requirement-nya yang membutuhkan animasi wayang 2D. Saya dan tim animasi Toonboom bertanggung jawab untuk membuat animasi wayang dengan teknik cut-out, dengan karakter2 wayang yang sudah terlebih dahulu didesain mengikuti alur cerita Meraih Mimpi. Kemudian setelah animasi selesai lalu dicompose dengan background yang menyerupai wayang beber. Tapi karena kebutuhannya yang High Definition maka proses kompose tidak bisa dilakukan di software ToonBoom dan kemudian dialihkan ke tim after effect. Pengalaman yang paling berkesan adalah ketika saya dan tim ToonBoom bisa belajar bagaimana memecahkan masalah walaupun dengan berbagai keterbatasan tool dan skill pada waktu itu.



Style yg menginspirasi Anda (Artist & karyanya)

Untuk komik paling suka karya2 yg dipensili oleh Joe Madureira. Untuk film suka gaya2 Tim Burton dan gaya bercerita Dedi Mizwar.

Bagaimana dengan klien (siapa saja, darimana, pengalaman) ?

Lumayan banyak, bisa dilihat sebagian di CV saya barangkali :D

Bagaimana mengasah kemampuan diri dan belajar disiplin?

Membiasakan diri untuk selalu bertanya, walaupun kadang2 bikin orang lain sebel, karena malu bertanya itu akan tersesat di jalan. Kadang2 saya baca buku2 self improvement, tapi tidak banyak, atau ikut milis2 yg bermanfaat. Saya orangnya pembosan, jadi belajar untuk disiplin itu sangat berat. Jadi setiap kali ada kesempatan belajar selalu saya selipkan kegiatan2 lain supaya tidak bosan, setidaknya headphone selalu nempel di kuping :-D

Next project? Prospek digital artist dan animasi di Indonesia?

Untuk projek pribadi ada beberapa konsep yg sudah disiapkan, tapi masih berupa hobi saja, tapi semoga berpotensi untuk jadi pitching. ke depannya dunia animasi saya pikir sangat baik. Dengan adanya film Meraih Mimpi masyarakat Indonesia umumnya akan semakin melek akan potensi animasi di negeri ini. Bagi komunitas CG Indonesia tentunya akan semakin percaya diri memilih CG sebagai karirnya.

Apa Impian terbesar Anda dalam berkarya?

Suatu saat ingin membuat film layar lebar yang di sutradarai oleh saya sendiri :D

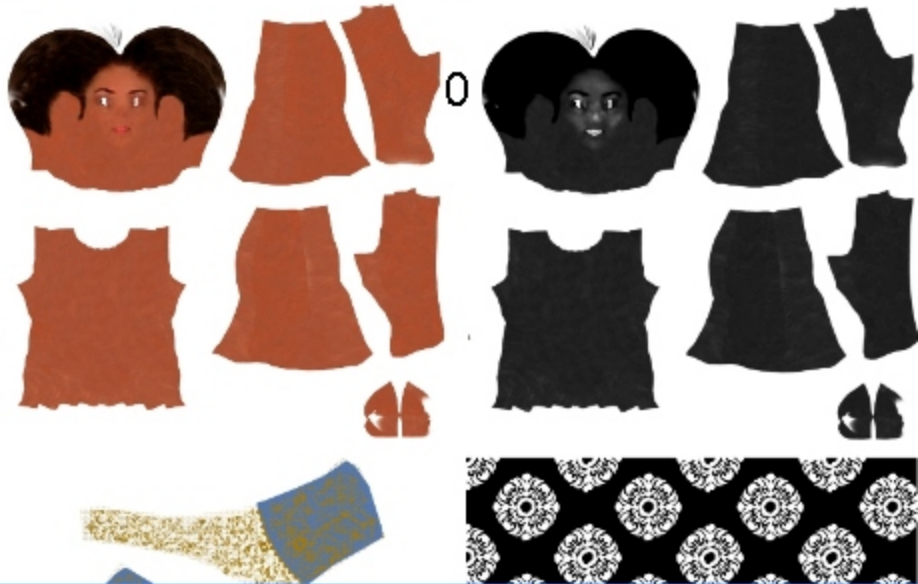
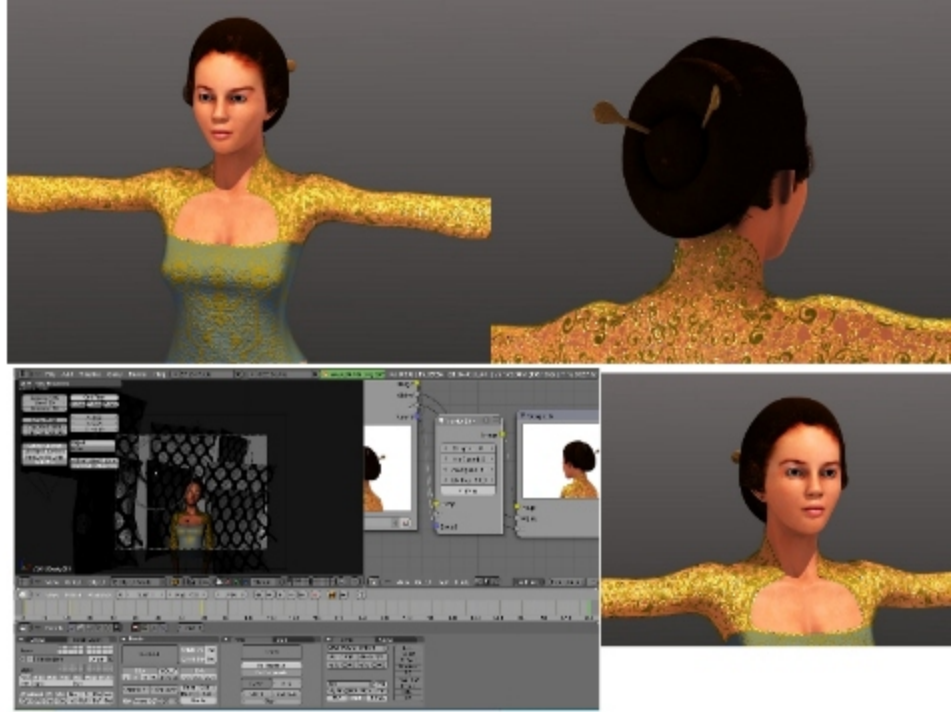
5 hal paling rilex dlm hidup anda?

1). Tidur 2). Kamar mandi 3). Ngemil 4). Weekend 5). Mie tasik buatan bapakku :D



Tentang Portal Blender Indonesia dan perkembangan Blender di Indonesia

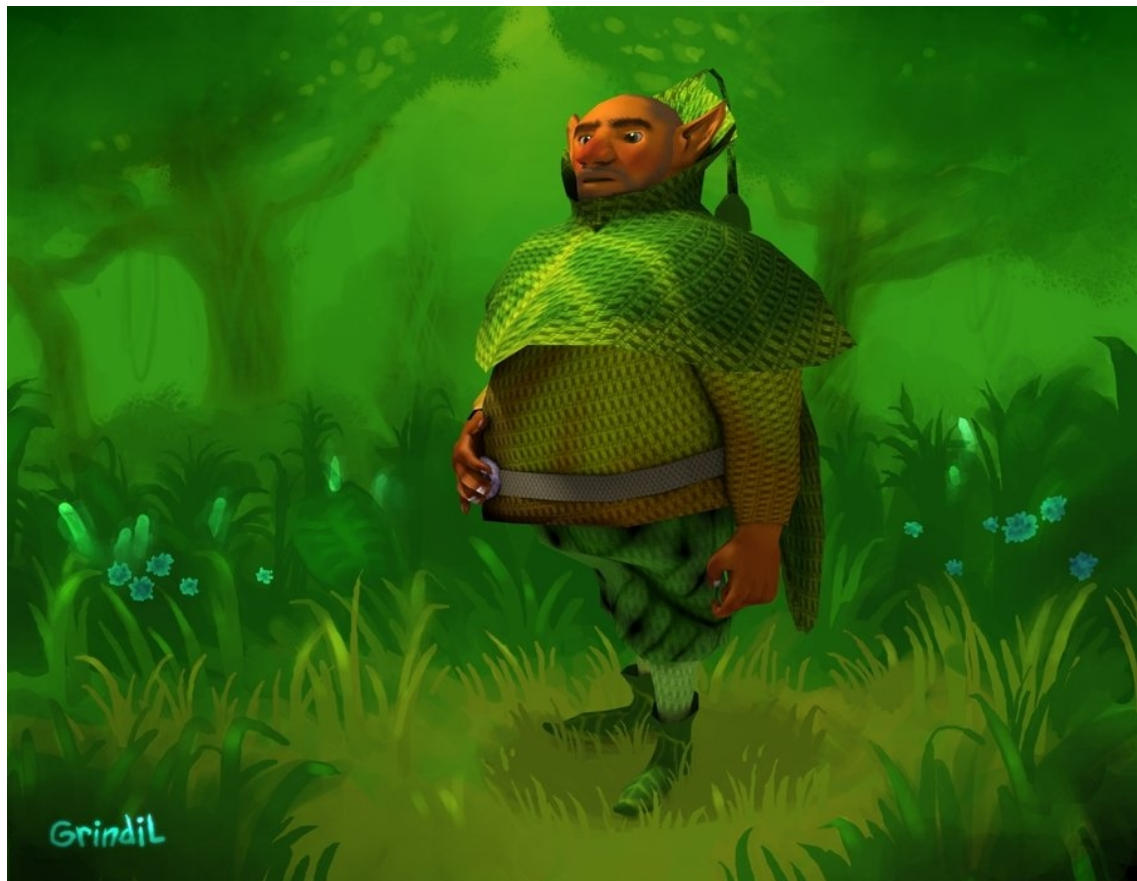
Fitur2nya sudah cukup baik dan advance walaupun basenya opensource (semoga tidak kena cracking), butuh event2 atau kegiatan yg bisa menjangar komunitasnya supaya lebih besar dan mau untuk lebih aktif lagi. Tahun depan saya pikir adalah saatnya untuk kematangan dunia opensource. Kedatangan versi final Blender 2.5 dan bakal dirilisnya Ubuntu 10.04 seharusnya bisa dimanfaatkan eventnya semaksimal mungkin untuk komunitas untuk mempromosikan opensource dan blender lebih luas lagi.

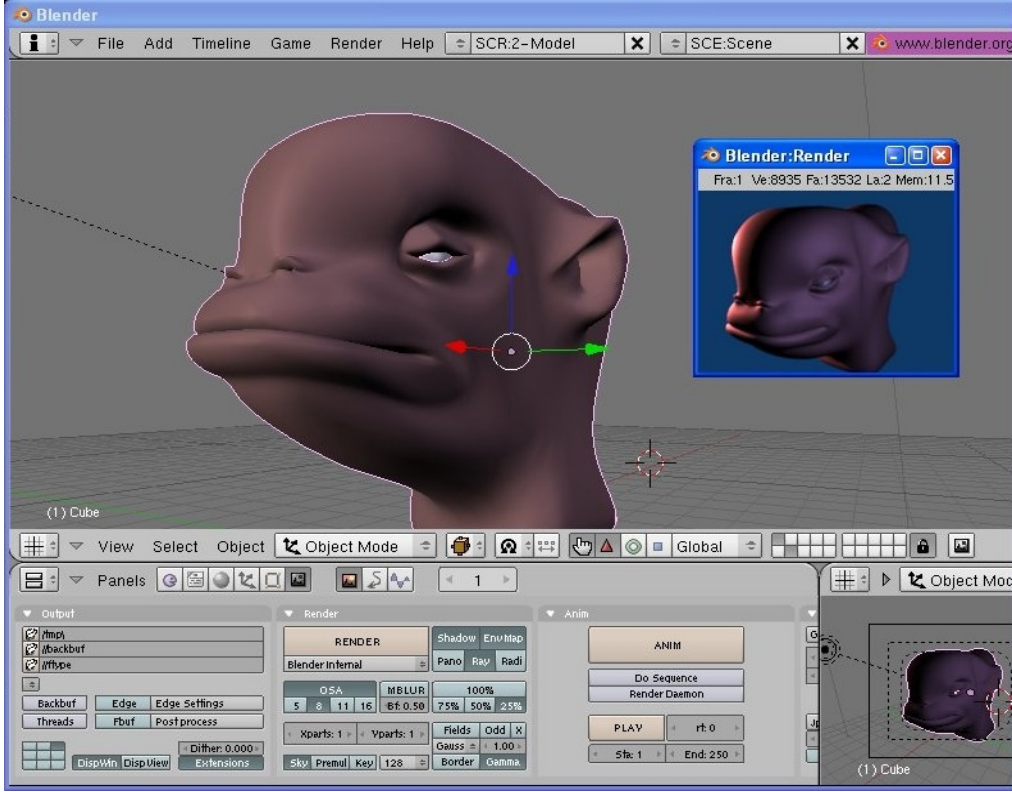


.citizen designs



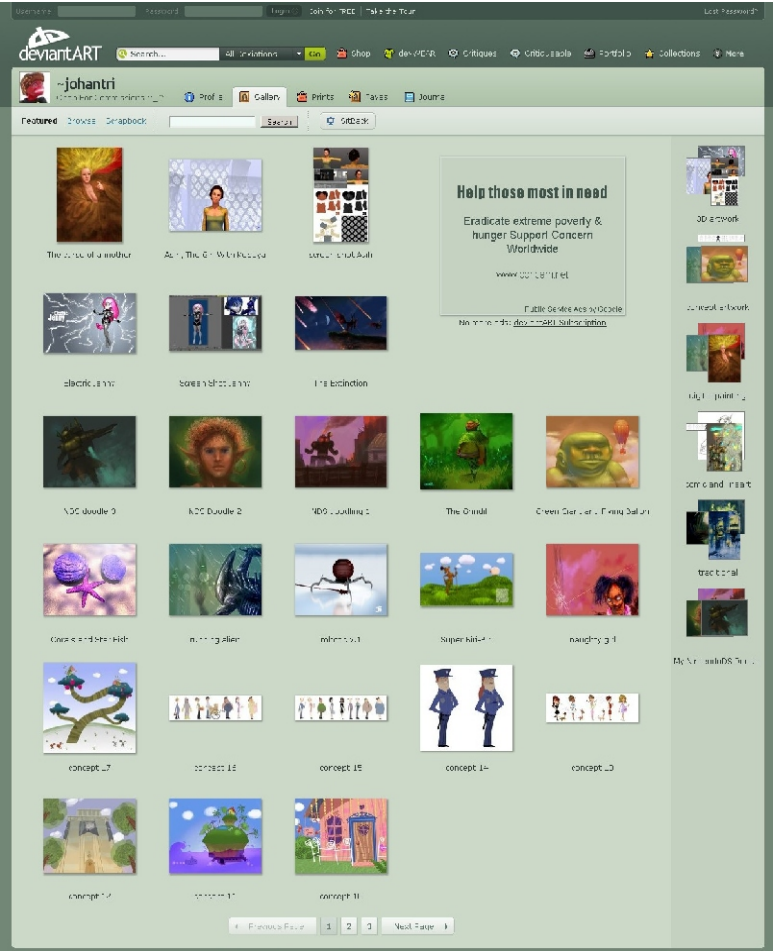
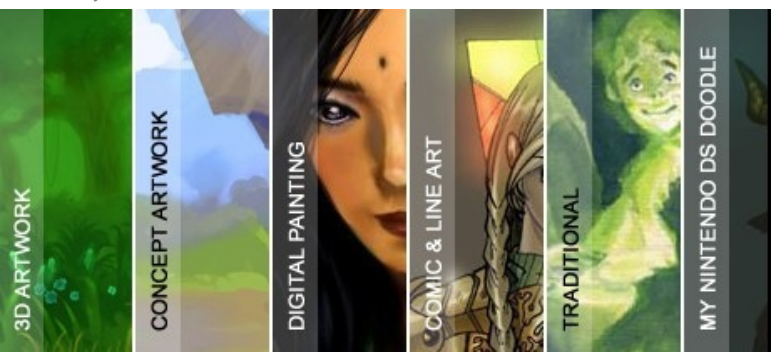
johantrigaleri





.desktop screen shoot

johantri.com thumbnail



johantrigaleri

.DA gallery



studio
asiah



OpenSource Studio
www.studioasiah.com



Tidak banyak studio animasi yang berani berkomitmen Menggunakan OpenSource sebagai tool utama dalam mengerjakan Berbagai project. Salah satunya Studio Asiah.

Walau terbilang baru, studio ini mempunyai cerita tersendiri Dalam pengelolaan dan mencari pasar. Berikut hasil wawancaranya.



Hello! Bisa dibilang Studio kalian ini unik. Boleh dong ceritakan awal mula terbentuknya Studio Asiah

Studio Asiah dibentuk tahun lalu, sekitar bulan Februari 2008 (lupa tanggalnya, hehe), oleh Ahmad Rifai dan Yusuf Umar, dua mahasiswa Informatika ITS angkatan 2007. Ketika itu kami masih pakai Flash, belum pakai Open Source. Animasi pertama kami bisa dilihat di StudioAsiah.com, judulnya "Geger Gebang Lor", masih bisa dibilang jelek, bahkan untuk ukuran pemula, haha. Kami buat itu untuk ikutan kompetisi, dan hasilnya sudah bisa dipastikan, gagal total.

Sejak April 2008 kami mulai ingin serius terjun di dunia animasi, lebih tepatnya animasi 3D. Dengan modal nol besar, kami bingung ingin mulai lewat mana. Yang paling membingungkan waktu itu, software apa yang akan kami pakai. Awalnya kami sempat kepikiran pakai 3ds Max, tapi kemudian mengingat laptopnya Rifai cuma laptop Acer jadul yang RAM-nya 256 MB, kami jadi kepikiran pakai software yang lebih enteng. Blender-lah jawaban paling tepat waktu itu. Dengan installer tak lebih dari 10 MB, Blender sangat jauh lebih enteng daripada 3ds Max. Harganya pun terpaut jauh, 3ds Max dibanderol sekitar 40 jutaan rupiah, sedangkan Blender cuma berharga nol rupiah alias freeware. Kemampuan Blender pun juga gak kalah. Tak ada pilihan lain selain Blender lah pokoknya waktu itu

Sejak itu kami baru memulai belajar Blender dari awal. Sambil belajar, kami buat proyek animasi 3D pertama, "Rokok Cinta". Dengan tambahan personel dua orang lagi, Ahmad Dzulfikar dan Hisyam Fahmi, proyek ini selesai dalam waktu sekitar 50 harian, itu termasuk waktu belajar dari nol-nya. Hasilnya memang tidak terlalu memuaskan, namanya juga pertama. Proyek ini juga diikuti ke kompetisi, dan hasilnya gagal lagi.



Setelah itu di 2009, kami buat proyek lagi, judulnya "Contreng Nomer 2". Di proyek ini M.Jamaluddin mulai bergabung dengan kami.

Dengan waktu pengerjaan yang terlalu lama karena banyak terbentur urusan kuliah, proyek ini selesai juga. Ketika diikutkan kompetisi, gagal lagi. Tiga kali gagal berturut-turut. Tetapi alhamdulillah, proyek selanjutnya, "Nikmat membawa Sengsara", sukses di kompetisi Iklan Layanan Masyarakat PIMNAS XXII 2009 di Malang.

Saat ini Studio Asiah tidak hanya fokus ke proyek untuk kompetisi saja, karena proyek-proyek lain mulai berdatangan.

" kami buat proyek animasi 3D pertama, "Rokok Cinta". ... Hasilnya memang tidak terlalu memuaskan, namanya juga pertama. Proyek ini juga diikutkan ke kompetisi, dan hasilnya gagal lagi."

Lalu apa kelebihan (beda) Asiah dengan Studio Animasi lain?

Kalau kelebihan mungkin tak ada, studio kami yang masih perlu banyak belajar lagi. Yang banyak mungkin bedanya. Sejak memakai Blender sebagai software utamanya, Studio Asiah mengkhususkan diri sebagai studio animasi yang sepenuhnya Open Source. Selain Blender, kami juga menggunakan Gimp, Inkscape, Audacity, dan Linux.

Punya trik mengatur team? (proses kerja, ego, disiplin, workflow)

Hmmm... Untuk urusan ini memang agak repot. Karena semuanya masih kuliah, kami harus pintar mengatur jadwal. Saat mengerjakan proyek misalnya, kadang berbenturan dengan tugas kuliah yang segunung, ego masing-masing akhirnya keluar juga. Kami masih perlu banyak belajar untuk soal yang satu ini.



Studio Animasi biasa dihuni 'orang idealis' dan kreatif, nah bagaimana Asiah membangun atmosfir kreatif di studio?

Haha... yang ini juga agak sulit, karena basic kami bukan orang seni. Namun karena kami berani terjun di bidang ini maka mau tak mau harus ada atmosfir kreatif di dalam diri kami. Ya caranya macam-macam sih. Dari baca-baca buku, sharing-sharing ide dan pengalaman. Tapi kebanyakan atmosfir kreatif didapat dari film-film dan animasi lain yang kami lihat baik itu di televisi maupun internet.

Share proses kreatif (Brain Storming) kalian?

Proses brain storming untuk dapat ide biasanya saat akan memulai suatu project. Jadi masing-masing orang diberi kebebasan waktu 1-3 hari buat nyari ide dan referensi, kadang juga nonton film bareng. Setelah itu barulah mulai diskusi saling sharing ide yang udah didapat. Dan inilah asyiknya, saat suatu ide mulai dirasa menarik, maka akan muncul ide-ide baru dan akhirnya terjadilah kesatuan ide yang siap dieksekusi..

Klien Asiah datang darimana saja?

Kami udah punya beberapa klien. Beberapa dapat dari teman-teman kuliah, beberapa lagi dari luar. Biasanya mereka minta dibuatin opening art, animasi profil, dll. Selain itu, kadang kami juga dapat proyek pelatihan.



Next Project?

Saat kami lagi sibuk menyelesaikan proyek opening art buat perusahaan rekaman. Selain itu, rencananya kami akan membuat animasi rutin yang bisa ditonton gratis di Youtube. Sampai saat ini, animasi rutin ini sudah selesai tahap konsepnya. Tunggu aja tanggal mainnya, pasti nanti kami publikasikan.

Why Open Source?

Dengan menggunakan software yang halal, harapannya kami terus dimudahkan jalannya oleh Allah. Amin. Kami juga tak perlu keluar uang untuk urusan software, cukup keluar uang untuk hardware aja. Kelebihan Open Source juga kami bebas mengkustomisasi software semau kami, tidak ada batasan. Cocok sekali dengan kami yang basic-nya Informatika.





Studio Asiah Dream?

Impian terbesar .. hmm .. inginseperti Pixar, studio animasi dengan ide cemerlang, manajemen yang professional, menggebrak dunia animasidengan teknologi-teknologi canggih dibidang Computer Graphic, serta tetap idealis dengan apa yang ingin dicapainya.

Selain itu, karena basic kami Informatika, kami bercita-cita mengamalkan ilmu yang kami miliki untuk perkembangan software open source. Kalo bisa kita support terus Blender dan Gimp sampai lebih populer dari 3ds Max dan Photoshop. Hehe.

Untuk perkembangan kami dapat dilihat di <http://StudioAsiah.com> .

Tentang Portal Blender Indonesia dan perkembangan Blender di Indonesia

Tentunya sangat bagus sekali ya, di tengah dunia peranimasian Indoensia yang masih dianggap sebelah mata dan cibiran disana-sini. Portal Blender Indonesia diharapkan dapat mengakomodasi para pengguna demi mewujudkan cita-cita bersama.. hehe. Dengan begitu kami bisa buktikan bahwa animasi indonesia gak kalah dengan animasi dari luar, serta membuktikan bahwa hasil karya dari software Open Sourcetidak kalah bahkan bisa melebihi hasil karya dari software 3D berbayar.





Selamat Idul Fitri 1430 H
Mohon Maaf Lahir dan Batin

Suksesnya orang berpuasa justru terlihat
setelah Idul Fitri



Utama

Blog

Portofolio

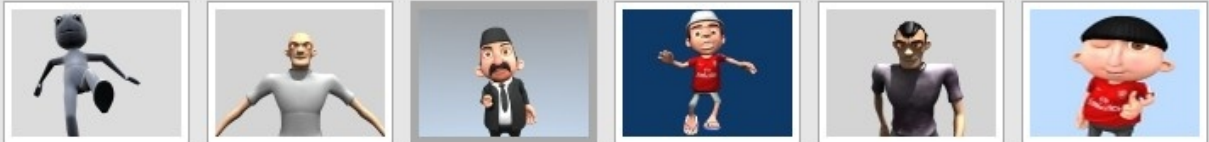
Kami

Kontak

Ngobrol

websitepreview

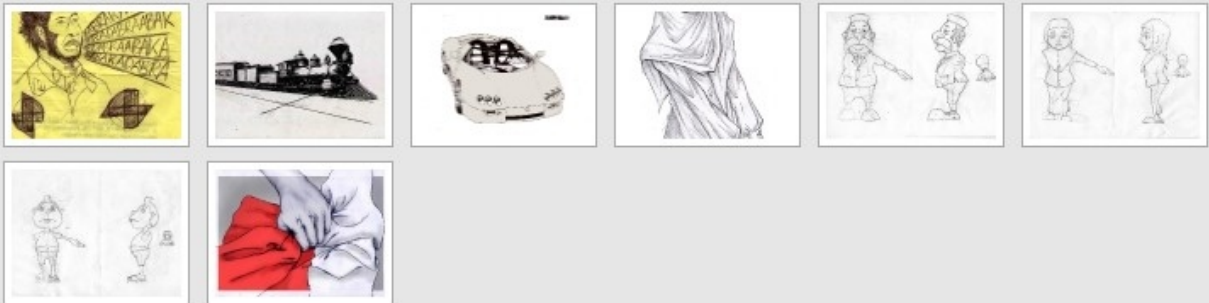
Karakter



Logo



Sketsa



Lain-lain





asiahgaleri



kami menggunakan



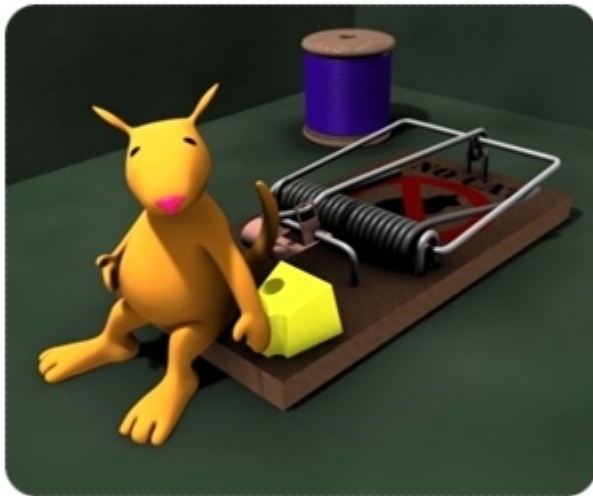


**Adhicipta a.k.a
Mechanimation**
mechanimation@yahoo.com





galerimechanimation



galeri**me**chanimation




blendersitedirectory

Directory website, blogs, galeri, project,
Dari Blender Army di Indonesia




Blendermagz.org adalah blog yang menyajikan segala informasi terbaru seputar software blender berisikan review tutorial blender, video blender, majalah, file2x pendukung dan materi tentang blender yang bisa anda download dan nikmati secara gratis di sini.



Blender News, Tutorial, Magazine and Video

HOME
ABOUT
VIDEO
KONTAK
SITEMAP

game »



Buku GameKit1


Thu, 12/02/09 – 8:43 | No Comment

Blender menawarkan sesuatu yang baru dan unik dalam mengeksplorasi grafis 3 Dimensi. Buku ini akan menuntun Anda melalui beberapa fitur dalam mengembangkan game Anda sendiri dan 3D Interaktif menggunakan Blender. Blender mempunyai banyak fitur untuk ...


[Read the full story »](#)

[More posts from this section »](#)


tutorial blender »



Bayangan lembut dan area sinar
Mon, 23/02/09 – 3:15 | No Comment



Membuat Globe
Tue, 17/02/09 – 16:30 | No Comment



Merender botol parfum
Tue, 17/02/09 – 15:56 | No Comment

[More posts from this section »](#)

download

pada halaman ini kami sediakan link tutorial, majalah, ebook dan file yang berhubungan dengan blender, dan anda bisa download gratis!

game

blender telah dipersenjaitai dengan "game engine" yang sangat powerful bagi para game maker. Di halaman ini kami ulas tentang game-game yang telah dibuat dengan blender. Semoga menjadikan pencerahan...

modeling

3D modeling adalah proses pengembangan matematis, wireframe yang mewakili setiap obyek tiga dimensi (baik mati atau hidup) melalui perangkat lunak khusus. Di sini kami tampilkan berbagai contoh desain modeling 3D dari software blender.

tutorial blender

Kategori tentang tutorial dan panduan menggunakan software blender dilengkapi dengan foto-foto dan artikel pendukung yang siap untuk anda download.

rigging »

Blender 3D Tutorial : Rigging

Fri, 31/07/09 – 9:45 | No Comment

Tutorial ini merupakan dasar pembuatan tulang pada karakter animasi atau game anda. Dengan menggunakan fasilitas 'Armature' pada Blender 3D, anda bisa menggerakkan karakter seolah karakter tersebut mempunyai tulang dan persendian. Dengan menggunakan fasilitas 'weight painting', ...

Tutorial Blender »

posting terbaru

- [Blender 3D Tutorial : Rigging](#)
- [Bayangan lembut dan area sinar](#)
- [Animasi sederhana](#)
- [Gratis! Model 3D](#)
- [Membuat Globe](#)

Recent Searches


car game texturing rendering car game blender tutorial manfaat blender blender tutorial langga free 3d manfaat blender manfaat blender blender tutorial armature free 3d animasi karakter source karakter tangga car game

Translator

By N2H

Animasi sederhana

Tue, 18/02/09 – 3:45 | No Comment



Membuat sebuah animasi baik itu film atau iklan, kedengarannya sangat repot dan susah lebih lagi bagi seorang pemula yang belum berpengalaman. Tutorial disini akan menjelaskan bagaimana membuat animasi kubus bergerak sederhana menggunakan Blender.

Dalam tutorial disini ...

Gratis! Model 3D


Tue, 17/02/09 – 17:35 | No Comment



Terkadang kita sangat memerlukan beberapa obyek 3Dimensi untuk melengkapi scene animasi atau game yang akan kita buat. Dan banyak sekali dari kita sangat malas untuk membuat obyek yang didalam game hanya sebagai obyek pelengkap. Hal ...

Blender Mag #19


Mon, 16/02/09 – 10:00 | No Comment



Majalah digital tentang semua hal dari Blender. Sekarang sudah mencapai edisi yang ke-19 dengan mengangkat isu "Rigging and Constraints!". Blender telah melalui beberapa perbaikan sebagai salah satu perangkat lunak animasi. Dalam isu "Rigging and Constraints!" ...

Perbandingan Blender

Wed, 4/02/09 – 5:43 | No Comment




Blender yang hadir sebagai software 3D Open Source alias gratis, mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan software 3D lainnya yang berbayar. Tapi tidak menutup kemungkinan juga Blender mempunyai kelemahan.

Link dibawah ini menunjukkan hasil perbandingan antara Blender ...

Big Buck Bunny

Tue, 3/02/09 – 4:06 | No Comment




Sebuah film yang dibuat dengan menggunakan sebuah software open source, Blender. Dengan munculnya "Big Buck Bunny" ini, menunjukkan bahwa Blender merupakan software yang tidak bisa dianggap remeh.

Berawal ketika proyek Orange "Elephant Dream" mencapai kesuksesan, Blender ...

Generi karakter rig untuk komunitas Blender

Sat, 31/01/09 – 4:16 | No Comment



"Generi" karakter rigging untuk software 3D, Maya oleh Andrew Silke yang sekarang dibuat dan bisa Anda edit menggunakan Blender 2.46 keatas. Sekarang bisa Anda gunakan secara gratis untuk komunitas animasi Blender.

Karakter berikut merupakan karakter yang ...

halaman

- [About](#)
- [kontak](#)
- [Sitemap](#)
- [Video](#)

kategori

- [Animasi \(1\)](#)
- [download \(8\)](#)
- [game \(8\)](#)
- [modeling \(3\)](#)
- [riging \(2\)](#)
- [source \(13\)](#)
- [texturing \(2\)](#)
- [Tutorial Blender \(16\)](#)
- [Uncategorized \(3\)](#)

Tag Cloud

Animasi animation armature car game downlo
download free 3D model **game** karakter lighting
magazine modeling rendering rigging shadow
source tekstur texturing **tutorial**

arsip

- [July 2009](#)
- [February 2009](#)
- [January 2009](#)

Blogroll

- [Blender 3D Tutorials](#)
- [blender.org](#)
- [blendernation](#)

Blog dari Budip ini Sudah ada jauh sebelum Portal Blender Indonesia Berdiri.

Selain lengkap dengan tutorial dan Dokumentasi galeri artwork blender karya Blender Mania, blog ini terlihat cukup serius dalam hal share dan update. Terbukti dengan PDF dokumen yg bisa Anda download ke desktop pribadi, serta kumpulan links dari berbagai sumber.

The screenshot shows a Blogger-style blog page for 'inblender.blogspot.com'. The main content area features a post from August 20, 2009, titled 'nunggu release blender 2.5'. The post includes a thumbnail image of a character with a speech bubble saying 'tutorialx nunggu release blender 2.5'. Below the post is a video player for 'blender glare atom' with a play button and a progress bar. The right sidebar contains a list of categories like 'tutorial (38)', 'blender model (8)', and 'blender game (1)'. There are also sections for 'blendemation news', 'Durian Movie', and a 'Job freelance - Blender modeller' advertisement. The bottom of the page features a 'Get Updates by Email' subscription form and a 'Follow' button with a list of followers.

home | MyTumblr |

20 agustus 2009
nunggu release blender 2.5
Diposkan oleh budip di 17:26 | Label: [info link](#)

26 mei 2009
glareAtom
Diposkan oleh budip di 19:11 | Label: [blender model](#)

membuat animasi atom yang berbahaya dengan menggunakan glare node blender compositor
... [download GlareAtom blend files](#)

27 januari 2009
srinkwrap modifier 2.48
Diposkan oleh budip di 17:12 | Label: [tutorial](#)

kali ini kita akan memanfaatkan Srinkwrap modifier blender 2.48 untuk menempelkan topeng mata ke objek kepala yang berkontur, download [Srinkwrap pdf & blend files](#) tutorial

22 januari 2009
Boids partikel system
Diposkan oleh budip di 18:28 | Label: [tutorial](#)

pada partikel seri ke-3 ini kita akan belajar membuat gerombolan objek bergerak dinamis dan saling berinteraksi satu sama lain seperti halnya burung yang terbang dengan menggunakan boids partikel system blender 2.48a, [download boids partikel tutorial](#)

Post
Semua Komentar

- tutorial (38)
- blender model (8)
- info link (6)
- blender game (1)
- free renderfarm (1)
- manual (1)
- movie (1)

★ **blendemation news**
Commercials for the India Post 10/8/2009
Rajiv Mudgal makes Ads and Documentaries and also made two animated serials as well as several short animated films. He...
Sequence Made for TV Show Klaas Vaak 10/7/2009
We recently delivered a 3d sequence made in Blender for a new TV show on Dutch television for the Efteling...
HEADLINES BY FEEDBURNER

★ **Durian Movie**
Bus Blues 10/8/2009
Before I flew over to Amsterdam to start work on Durian, I traveled a bit to visit friends and...
Kick-off days 10/6/2009
Phew, second day of Durian already! Things are crazy fun and hectic here, we spend ages in meetings it...
Arriving in Amsterdam 10/3/2009
Quick update: last thursday - October 1 - Lee and Soenke arrived in Amsterdam. Today Angela and Nathan dropped...
HEADLINES BY FEEDBURNER

Job freelance - Blender modeller
from Blender Artists Forums - News & Discussion
Commercials for the India Post
from BlenderNation
Little idea about Curves for 2.5x
from Blender Artists Forums - News & Discussion
Smoke: Wind
from Blender Development - by Daniel Genrich
2.5 tour #9 part 5: Cache editing
from Blender Artists Forums - News & Discussion
makehuman.org blocked by norton ?
from Blender Artists Forums - News & Discussion
2.5 tour #9 part5 :Cache editing
from Blender Labrat
[View all >>](#)

★ **Get Updates by Email**
Enter your email address:

with Google Friend Connect

Followers (9)

Already a member? [Sign in](#)

★ **svn Blender**
scons - ignore removing _tkinter.so when its not there
menus are now global (like

1 online

Durian Open Movie
Get your credit!

ShoutMix
andi: gan kok gw gak bisa install bledernya...
YM: dan_Denmark mohon dibantu gan
2009-10-06 4:18 PM #
budip: @mana: coba link video ini >>>[link](#)
2009-09-28 10:09 AM #
nana: saya pemula di dunia blender, gimana cara memulai membuat wajah pakai blender.
Makash
2009-09-27 7:23 PM #
chui: jalan2 niy...salam kenal
2009-09-26 7:08 AM #
2009-10-08 7:48 PM
Name:
Website:
Message:

[Mdimistic@gmail.com](#)
Chat with budip

26 readers
BY FEEDBURNER

photos 34
contacts
sets 3
blendergaleri

A note by Sangguru

SangGuru.com adalah site untuk memberi pencerahan tentang free software untuk Computer Graphics (baik freewares, opensource ataupun free edition commercial software).

Why?? karena Sang Guru merasa di Indonesia kurang banyak informasi mengenainya. Lihat saja... di toko buku, di sekolah, di tempat kursus, website, dll amat sangat jarang membahas, mengajarkan, dan memberi informasi tentang free software ini.

SangGuru.com
Because I love to Share

FREE VIDEO TUTORIAL
Open Source - Computer Graphics

HOME PERANTI LUNAK GRATIS **TUTORIAL** SANG GURU





Tutorial © Jun 17th, 2007

This is free tutorial page.
Karena banyak email yang meminta agar tutorial nya dibuat dalam bentuk interaktif atau video (sekarang pada malaes baca kali yah...) maka **tutorial sang guru di rubah format nya dari pdf file menjadi video**. Untuk kepentingan online, format asli (quicktime) dirubah menjadi swf guna memperkecil filesize.

Jika ada kesulitan dalam mendownload (koneksi terbatas, dsb) silahkan imel ke freetutorial@sangguru.com untuk format dalam bentuk CD.

3D Tutorial:

[Google SKETCHUP Essentials - SKETCHUP using Indigo: Render, Light, and Materials](#) - [Sketchup Tips and Tricks: Drawing a House](#) - [SKETCHUP using Vray](#)



COMPUTER GRAPHICS GURU

Print :: Web :: CD :: 3D

PAGES

- Peranti Lunak Gratis
- Tutorial
 - Blender Character Animation part 1: Modeling
 - Blender Essentials (30)
 - Blender for Engineering: Drawing precision models (18)
 - Blender in Action: Build a House in Step by Step (19)
 - CAD Drawing Essentials
 - Easy Web Dynamic Content (using NVU/Kompozer n PHP)
 - GIMP 2.6 Essentials (new)
 - Gimp Essentials (16)
 - GIMP in Action (17)
 - Inkscape Essentials (7)
 - Inkscape in Action (9)
 - NVU: Web Easy (21)
 - SKETCHUP Essentials (12)

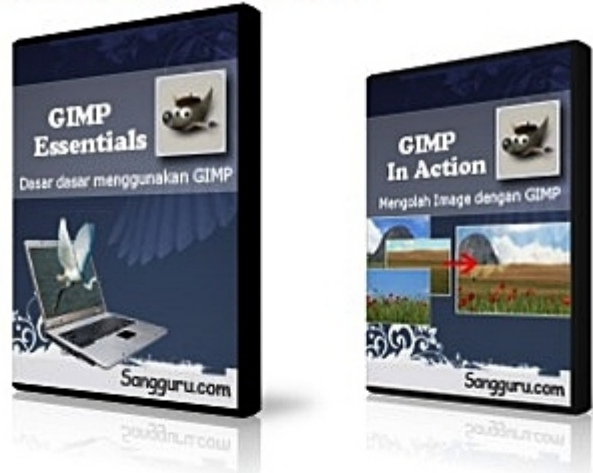
SangGuru.com bukan mengecilkan arti commercial software ataupun membandingkan kemampuan freesoftware dengan commercial software, seperti Gimp dibandingkan Photoshop. Tidak!! Sudah jelas sekali commercial software mempunyai keunggulan-keunggulan (oleh karena nya harus bayar!). Tapi SangGuru.com berusaha mencari alternatif... Bagaimana menggunakan, menggali apa yang bisa didapat dari software gratis.

Semoga saja SangGuru.com dapat bermanfaat untuk siapa saja yang ingin mempelajari Free Software ini.

About 'who is Sang Guru' is not important. I'm just ordinary person who loves to teach, primary in Computer Graphics. It's been 15 years of experience and a carrier as Computer Graphics Guru.

sangguru.com

GIMP Essentials - GIMP in Action

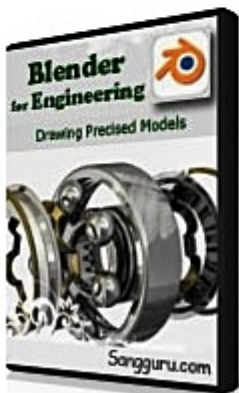
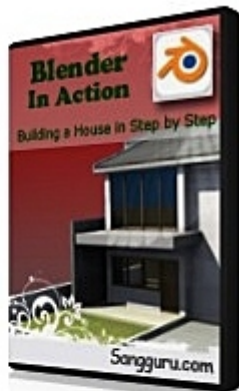
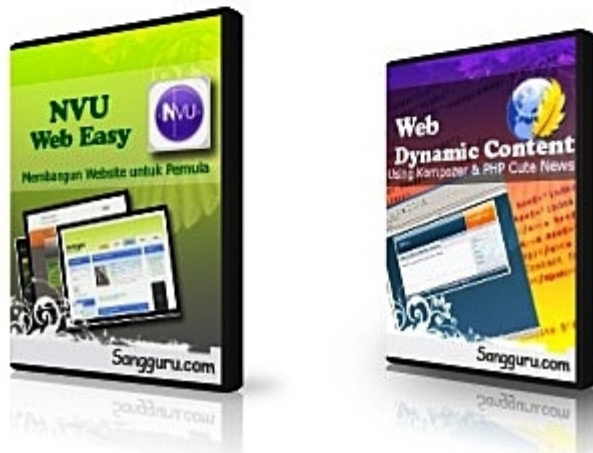


Inkscape Essentials - Inkscape in Actions



WEB Tutorial:

NVU: Web Easy , Easy Web Dynamic Content



showcase.

about

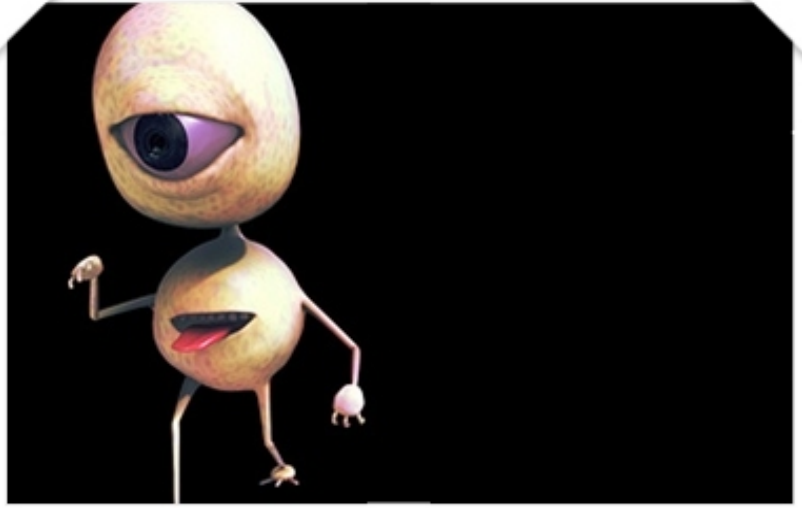
Berisi kompilasi artwork Blender Army di forum Blender Indonesia.

Blender, Gimp, Inkscape, sculpting, mixed media, dll.

blenderarmygallery

!allimagecopyright
@blenderarmyforum



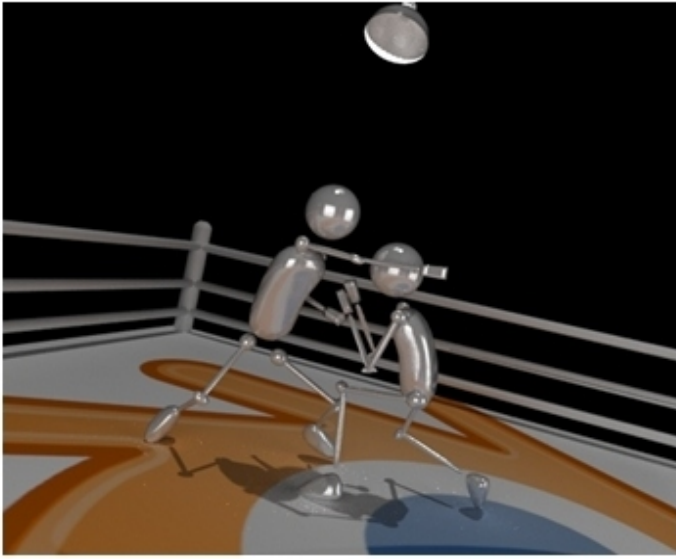


galeri blender army

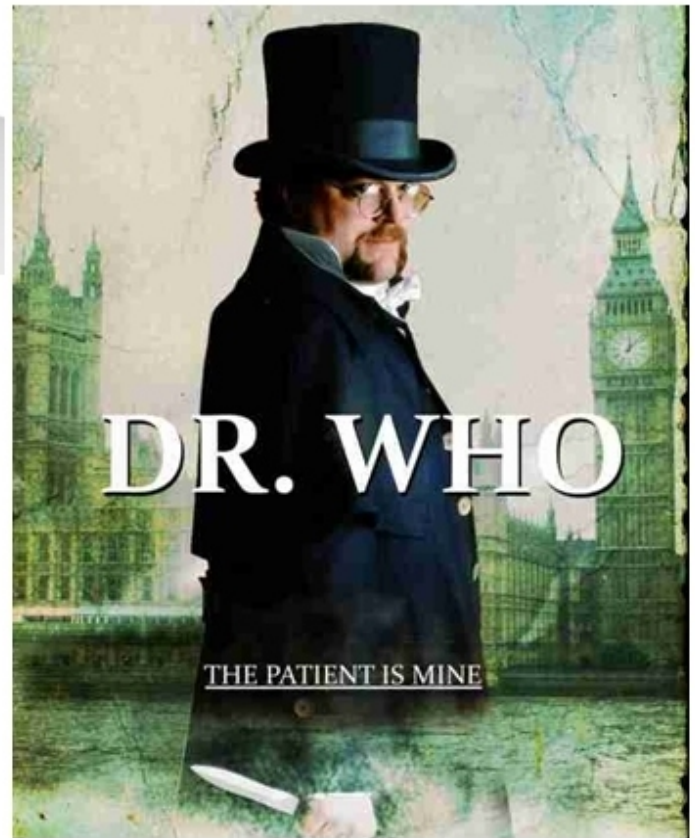


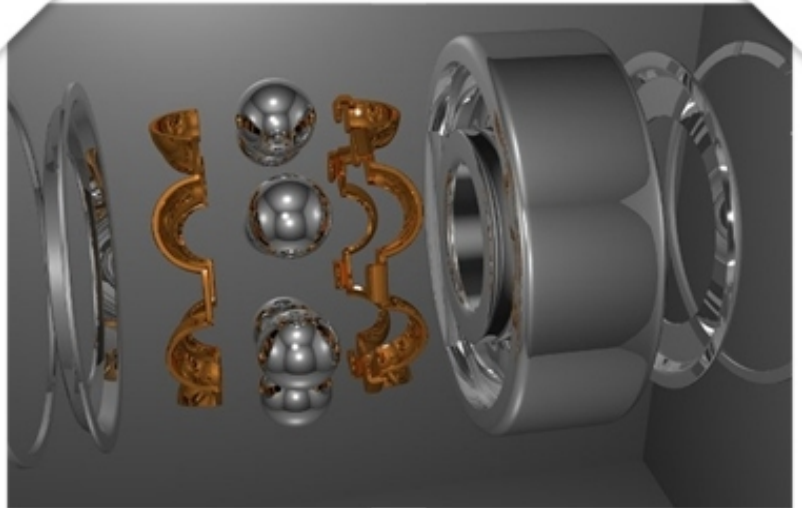
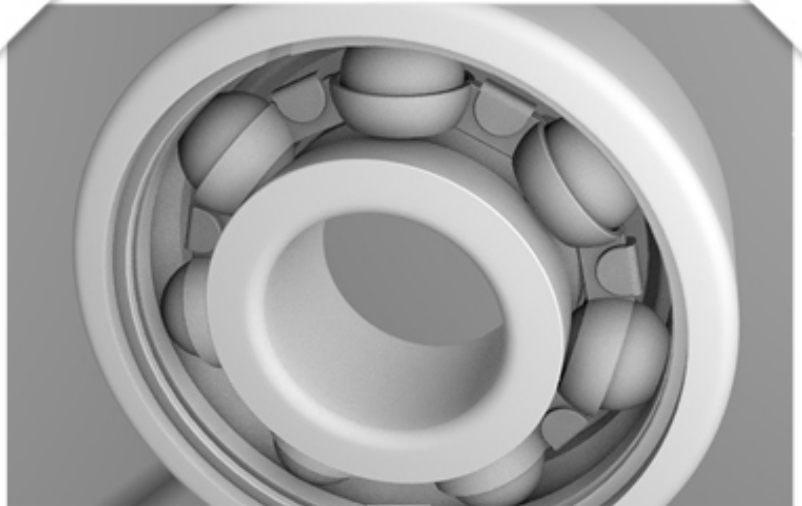
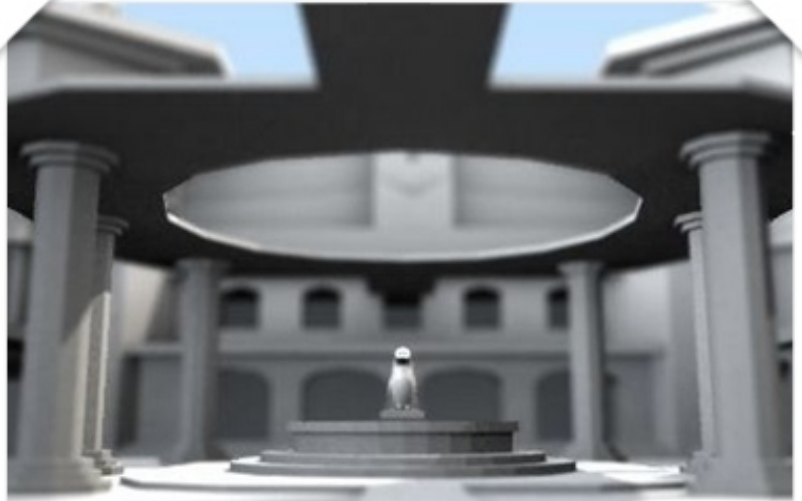






galeriblenderarmy





next issue

LOCAL POWER!

submit your artwork,
tutorial, article, event,
project, etc.

[dot]BlendMagz 02
OPEN SUBMISSIONS

Tema:

LOCAL POWER bercerita ttg segala bentuk obsesi, mimpi, dan patriotisme Budaya Indonesia. Bentuknya bebas [karakter, concept art, animation, dll]. Tujuannya adalah mengapresiasi kebudayaan lokal untuk GO internasional Melalui Blender dan OpenSorce.

Rules:

Kirim artwork, artikel, tutorial, project, liputan event, gathering, dll.

Artwork

Maksimal 4 karya. [render]

Size dimensions:

918 x 648 pixel JPG image / landscape

459 x 648 pixel JPG image / portrait

Sangat disarankan menyertakan **FILE** [Blender, Inkscape, GIMP, dll]

Artikel

Format MS Word, TXT, OpenOffice, atau LINK WEBSITE.

Usahakan tidak berformat PDF agar bisa diedit, kecuali terpaksa. Sertakan Picture, Photo, lengkap dengan biodata & credit title.

Save dalam satu folder (7zip, rar, zip) beserta :

Avatar (logotype atau Foto kamu // ukuran bebas, format.JPG)

Biodata: nama lengkap, jenis kelamin, umur, kota, website dan email kategori karya (ilustrasi, digital art atau Photography)

Kirim ke:

helloworld@gmail.com dengan subjek " [dot]BlendMagz 02 "
deadline **30 November 2009**.



blenderindonesia.org



twitter.com/kaptenblender



[facebook.com/
pages/Sabang-Merauke/
Blender-Indonesia/
125375501576?ref=ts](https://facebook.com/pages/Sabang-Merauke/Blender-Indonesia/125375501576?ref=ts)

PLACE YOUR ADS

For Help Us!

Contact us:

helloblender@gmail.com
kaptan@blenderindonesia.org

Phone +62 8811 50 4639

Price:

Single Page	IDR 100.000
Double Page	IDR 150.000
½ Page	IDR 50.000

Package:

3 edition package	
Single page	IDR 250.000
Double Page	IDR 350.000
½ Page	IDR 100.000

