

.03

FEB-MARCH EDITION

[dot]BlendMagz
Blender Army
Indonesia Magazine



character by Alvin Saputra Komala

HELLO! army

Tahun 2010 adalah tahun Open Source. Gaung kampanye open source yang sudah dimulai makin terasa legitnya di tahun ini. Tak ketinggalan pula berbagai event online maupun offline membanjiri internet dan terasa menggiurkan. Blender Indonesia menyemarakkannya dengan menggelar sebuah project open movie bernama **SERULING**.

AYO! Kita dukung dengan semangat kekeluargaan, komunitas, dan bersinergi untuk membangun ekosistem Animasi Open Source Indonesia. Sebuah tempat dimana ide-ide kreatif disalurkan, sebuah surga tempat bernaungnya seniman digital yang berbudaya baru, dan bersatunya spirit of human being yang memposisikan keterbukaan sebagai dalih utama.

Terus berkarya dan pertahankan integritas. Maju, Jaya, Semangat, Bergerilya, Disiplin, dan Rendah Hati. Salam :)

KAPTEN BLENDER ©2010

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

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

CONTACT:

helloblender@gmail.com
kapten@blenderindonesia.org
HizaRo | 08811 50 4639
Adhicipta | 0812 311 0935

DONASI

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

FORUM TEAM

Adhicipta Wirawan (SURABAYA)
Efaz Zikra (ACEH)
Edi Surachman (JAKARTA)
Chris Vian (JAKARTA)
Ariana Luberto Fauzi (BANDUNG)
HizaRo (JOGJA)
Udey (SEMARANG)
Ndundupan (SURABAYA)
Voidark (MALANG)
Johantri (BATAM)

CREATIVE

Hiza Ro

TOOLS

Blender 2.51
Open Office 3
Inkscape 0.46
GIMP Studio
UBUNTU KARMIC KOALA 9.10

.03
FEB-MARCH EDITION

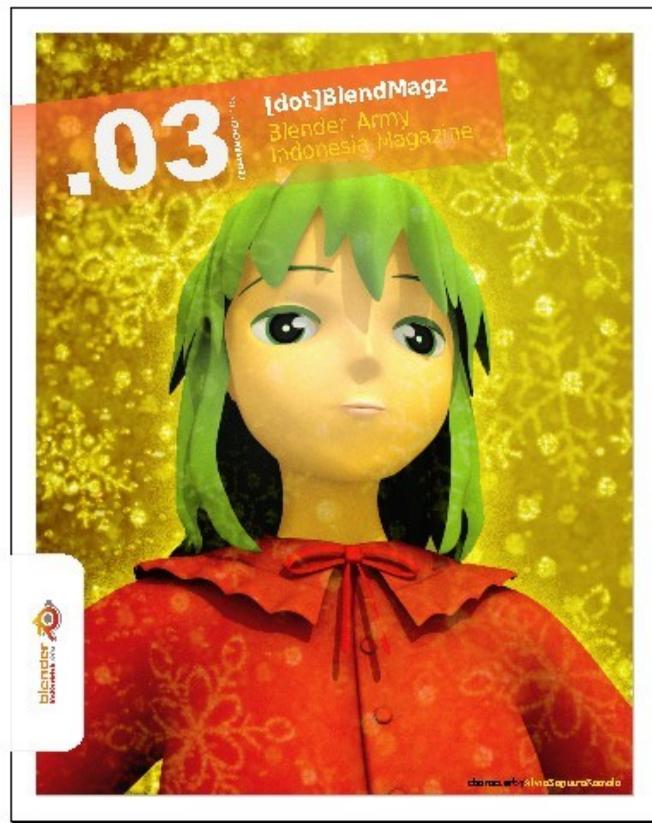
[dot]BlendMagz
Blender Army
Indonesia Magazine

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.

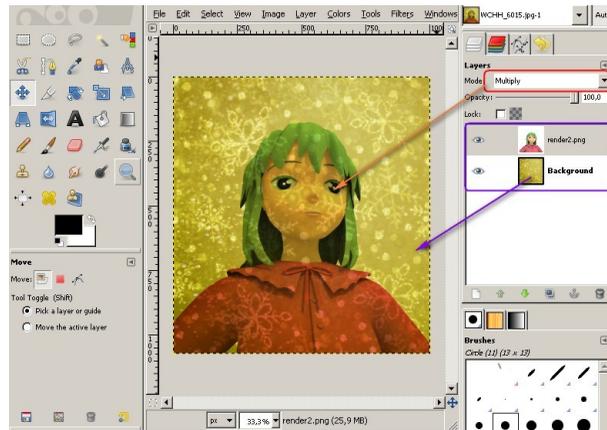
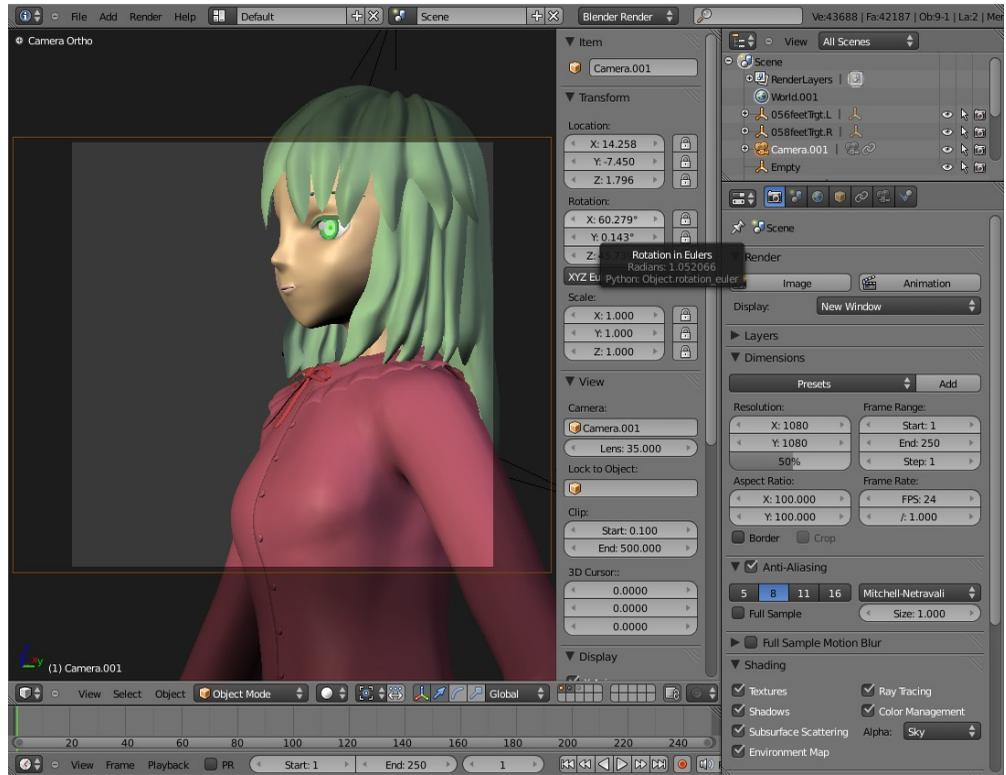


COVER DESIGN



Character by **Alvin Saputra Komala**
Design by **HizaRo**

Behind The Scene of Cover Design



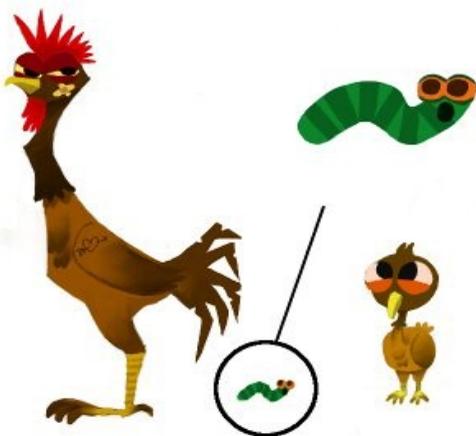
About

Karakter kazamiyuka ini adalah WIP buatan Alvin a.k.a mpu.bater. Sebenarnya karakter ini belum sempurna, begitu bilang pembuatnya. Terbentur masalah armature dan hardware yang belum cukup kuat untuk menyempurnakan si cantik ini. Namun dengan sedikit sentuhan render dan compositing di GIMP, bisa berpose begitu menawan dan terlihat cantik. Pas untuk tema edisi ketiga ini, Karakter. Thanks Alvin untuk share karakternya :)



blender
indonesia.org

Seruling Project adalah project open movie pertama dari Blender Army Indonesia. Proses interaksi, penemuan hal-hal baru, dan pembuktian adalah hal yang akan kami temukan secepatnya. Disini kita berbagi, belajar, diskusi, hingga menghasilkan sesuatu yang berguna bagi perkembangan Animasi Open Source di Indonesia



Seruling project

blenderindonesia.org/seruling

Seruling Project

Pencapaian setahun belakangan adalah sebuah motivasi bagi kami, forum Blender Indonesia, untuk membuat sebuah project yang menantang secara produksi. Perkembangan Blender yang mengalami revolusi sangat cepat dan hasil yang semakin sempurna membuat kami sangat terinspirasi. Lewat interaksi yang cukup intens dengan banyak animator di kota-kota yang tersebar, dan perkembangan forum Blender Indonesia yang semakin kuat, maka inilah sebuah persembahan dari kami. Sebuah Open Movie yang kami namakan Seruling Project.

About

Seruling

Ya, seruling atau suling bambu adalah sebuah alat musik khas Indonesia. Dalam perkembangannya alat musik ini tersohor berkat promosi mutlak panggung ke panggung melalui iringan musik dangdut. Walaupun sederhana dan terbuat dari bambu, seruling Dapat di-orkestrasi dengan sekian puluh, ratus atau ribu pemain dan sangat unik karena sebuah Orkestra yang tidak dimainkan dengan Instrumen Barat, tapi dimainkan dengan instrumen yang didominasi oleh suling bambu.

Nama Seruling diharapkan bisa mewakili komunitas animasi Open Source di Indonesia. Khas, unik, dan memiliki ekosistem lain dari yang lain. Dan project ini diharapkan dapat menjadi pionir dalam perkembangan animasi open source di Indonesia, sekaligus membuka mata kita dengan eksistensi dan integritas, keselarasan dalam perbedaan, kebersamaan dalam satu komitmen, dan berbagai maksud positif lain.

Target Produksi

Sebuah film pendek animasi 3d berdurasi 5 menit-an. Akan di kemas dengan standar produksi kualitas DVD. Sebuah buku The Making of juga akan di tulis untuk mendokumentasikan proses produksi lengkap dengan segala masalah dan solusinya. Kami juga menargetkan publikasi dalam bentuk komik 3d dan merchandise yang akan diatur lebih lanjut. Menarik, karena semua source akan kami bagikan dan dapat diunduh dengan cuma-cuma. Kami mengutamakan proses dalam Project ini, tentu saja hasil yang maksimal dengan kualitas yang tidak mengecewakan.

Tentang Blog

adalah situs produksi dari proyek film animasi pendek 5 menit. Selama berlangsung, kita akan update tentang proses dan teknis, berbagi info tentang tantangan membuat film pendek yang terbuka dengan perangkat lunak bebas (open Source). Kami juga akan memperbarui media galeri dengan sketsa, storyboard, render dan video prosesnya.



blenderindonesia.org/seruling

Timeline

Desember

Brain Storming

Januari (Pra Produksi)

Start Seruling Project

PRA Produksi (budgeting, design, storyboard, teamwork, dll)

(10/01) Script Selesai

(30/01) Concept Art, Character Fix Selesai

Draf Storyboard

Februari-Mei (Produksi)

(1/02) Start produksi

(1/02-14/03) Modelling

(15/02-31/03) Rigging

(1/02-30/04) Matte Painting

(1/02-31/03) Encironment Modelling

(1/03-30/04) Layout

(1/04-31/5) Animation

(1/04-31/5) Shade & Lighting

(1-31/05) SFX (Sound & Effect)

(1/03) Start penyusunan Behind The Scenes

Juni-Juli (Pasca Produksi)

(1/06) Start (rendering, compositing, dll)

(1/04-30/06) Sound Production

(1-30/06) Compositing

(20/06-31/07) Final Rendering & Touching

(4/07) Start produksi Buku dan Komik

(31/07) Deadline Seruling Project!

Agustus (Launching)

(1/08) Premiere

The Team

Producer

Blender Indonesia ORG



HizaRo :: Director (Jogja)

Hiza adalah founder Blender Indonesia ORG sekaligus menjadi sutradara Seruling Project. Serius mendalami animasi sejak 2004 dan Blender sejak 2007. Karir profesional dimulai sejak 1998 sebagai desainer di beberapa studio dan agency, pengajar di sekolah multimedia, dan animator. Ikut mendirikan game developer & publisher dan mengembangkan ROSE Online Indonesia (2007-2009). Saat ini total mengembangkan konsep industri animasi open source di Indonesia, aktif di forum Blender, workshop, seminar, dan komunitas animasi di beberapa kota. Sebagai sutradara di Seruling Project, banyak hal yang harus di pelajari dan menantang untuk di pecahkan. Selain koordinasi team yang terpisah, pipeline yang tidak standar, waktu, budget dan keterbatasan lainnya sangat menarik baginya untuk bisa digali agar suatu saat bisa menjadi standar bagi open movie berikutnya.

Edy Surachman :: Original Concept & Scenario (Jakarta)

Edy adalah salah satu pionir komunitas Blender di Indonesia (Blender-an). Memulai kariernya di dunia digital art sebagai desainer grafis dan animasi 3d untuk visualisasi arsitektural juga sebagai salah satu penggerak independen untuk penggunaan software legal, opensource khususnya dibidang grafis dan animasi. Selain itu ia juga seorang pengajar lepas untuk berbagai course dan workshop grafis dan animasi berbasis opensource, baginya software opensource adalah peluang untuk mendapatkan kebebasan dalam berkarya dan berbagi ilmu, banyak tutorial yg telah dibuatnya dan disa di download secara gratis. Sekarang opensource grafis dan animasi telah menjadi bagian yg tidak terpisahkan baik dari pekerjaan maupun sebagai media perjuangan, inspirasi, ide, konsep dan cara pandangnya. Sebagai penulis cerita di Seruling project, Edy merasa tertantang untuk mengasah storytelling dan mewujudkan impian Open Movie ini.





Johantri :: Art Director (Batam)

Johantri saat ini bekerja di IFW Batam sebagai animator 2D. Sejak kuliah di Bandung sudah awam dengan Blender sampai sekarang. Di sela kesibukannya, Jo aktif sekali mendukung perkembangan animasi open source lewat FBI. Pernah menggagas Open Movie Super Biri-Biri beberapa tahun lalu lewat Blender-an. Seruling project ini merupakan project pembuktian dirinya sebagai Art Director. Sebagai lead, Jo bertanggungjawab untuk style, concept arts, desain, dll. Pengalaman berproduksi dan teamwork di beberapa project besar sangat membantu proses produksi di Seruling Project. Totalitas dan semangat berbagi dan bekerjasama online merupakan tantangan baru baginya.

Ramdhan :: Lead Animator (Jakarta)

Animator jebolan IFW Batam ini sekarang bekerja di Agency Post Pro di Jakarta. Mengerjakan berbagai project TVC dan animasi dengan agency besar. Beberapa software animasi professional sudah Ia terapkan, dan Blender adalah keunikan tersendiri baginya. Kecintaannya pada dunia animasi membuat Ia tetap fun walaupun dunia ini akrab dengan deadline. Seruling Project salah satu challenge baginya. Sebagai Lead animator, Ramdhan makin seriusngulik Blender dan semangat bekerja dengan OSS. Keterbatasan team dan tools tidak mempengaruhi moodnya untuk bersama-sama mewujudkan impian dengan Blender.





Adhicipta :: Manager Co. (Surabaya)

Bekerja sebagai Dosen Akuntansi di Ubaya dan aktif menulis buku bersama Elex Media. Ketertarikan di dunia Animasi dan games sudah sejak kecil, namun hasratnya untuk ikut mengembangkannya muncul bersama Forum Blender Indonesia. Blender Army yang militan dan memiliki passion untuk mewujudkan impian membuat animasi open source maju di Indonesia. Keahliannya di bidang akuntansi ternyata tidak sia-sia, di Project Seruling ini selain ikut berperan sebagai modeller, Adhicipta mempunyai sumbangsih besar dalam mengelola dan mengatur keunikan sistem keuangan dan manajemen team secara remote. Ia berharap Seruling Project ini menjadi awal kebangkitan animasi open source dan menjadi standart bagi komunitas FBI.

Lukman :: Lead Modeller (Bandung)

Lukman adalah kreatif Modeller dan animator di Pongo studio, Bandung. Style dan kerapihan modelingnya sangat kuat dan berkarakter. Seruling project menjadi tantangan tersendiri baginya. Selain antar team tidak pernah bertemu langsung, pipeline dan workflow yang berbeda membuat ia bergairah untuk mewujudkannya. Saat ini Lukman masih terlibat aktif di project Pongo studio dengan team yang cukup tangguh. Sebagai lead ia mencoba mengajak berbagi dan bekerjasama dengan beberapa modeller di Bandung maupun di kota lainnya.





Udey :: Technical Director (Semarang)

Udeystar bekerja di Jakarta sebagai Drafter sebuah perusahaan internasional. Ketertarikan dengan Open Source khususnya Blender membuat Ia aktif di komunitas FBI. Ia banyak melakukan riset dengan Linux serta mencari ide-ide secara teknis untuk di kembangkan di Seruling project. Pembawaannya yang aktif sangat menguntungkan untuk bekerjasama dengan team. Saat ini risetnya dalam teknik sangat kita nantikan. Pencapaian di Seruling Project ini diharapkan bisa menghasilkan konsep-konsep baru hingga menjadi inspirator bagi perkembangan animasi open source di Indonesia.

Rizal :: Lead Compositing & Rendering (Surabaya)

Blender adalah tantangan bagi Rizal. Spesialisasinya adalah animator. Namun rendering team di Surabaya sangat membutuhkan lead untuk memimpin proses render dan compositing bersama Blender Army di Surabaya. Saat ini Rizal mengerjakan beberapa project animasi bersama teamnya di sela-sela kesibukan kuliah di ITS. Ia adalah animator berbakat yang haus akan experience, salah satunya adalah Seruling Project.



Support Team

Arts.

Berto (Bandung)
Boyel (Jakarta)

Rig & Animator.

Chrisvii (Jakarta)
Budip (Jatim)
Riefky (Surabaya)

Modeller.

Reko Agung (Bandung)
Charles David (Surabaya)
Mambow (Bandung)
Alvin (Tangerang)
Adhicipta (Surabaya)

Technical.

Edy (Jakarta)
Agung (Bandung)

Programer Python

Edi Firmansyah (Jakarta)
Adhi (Purwokerto)

Compositing & Rendering.

Studio Asiah (Surabaya)
Blender Army Surabaya

Admin Blog.

Pandu (Surabaya)

Sound

Oki Kukuh Basuki (Jakarta)



Cerita

Metafora sederhana tentang perlawanan terhadap arogansi menggunakan konsep "bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh" atau "together we can".

Bulan desember 2009 kami mulai brain storming bersama Edy, Udey, & Hiza. Kemudian sepakat bahwa cerita akan dikerjakan oleh Edy dalam beberapa minggu. Kami mensiasati berbagai kendala teknis dan main power yang mungkin muncul dalam proses produksi.

Karena masih baru dengan sistem ini, jadi kami pilih cerita yang ringan tetapi cukup menggambarkan misi kami dalam komunitas. Film ini nantinya tanpa dialog, minim karakter, dan menonjolkan cerita dengan setting Urban. Sekali lagi target utama lebih ke proses kolaborasinya.

Sinopsis

Ayam kecil memulai harinya dalam keadaan lapar ditengah aturan siapa kuat dia menang, akankah ia mengalah pada realita dan mengakhiri harinya dengan perut kosong?

Sebuah kisah pendek tentang pentingnya kerjasama dan kebersamaan ditengah kerasnya persaingan yg menggunakan kekuatan.

Setting

Kandang ayam di sebuah tempat/pemukiman urban warga kota.

Teamwork

Tim produksi adalah Blender Army yang tersebar di berbagai kota dan studio, tergabung dalam forum Blender Indonesia, dan lain-lain. Kami berharap bahwa sistem kerja remote ini tidak mempengaruhi proses produksi animasi yang lumayan rumit. Kami adalah para penggiat animasi open source dan bertemu di forum Blender Indonesia ORG. Beberapa dari kita adalah animator di berbagai studio CG, Freelancer CG, pengajar animasi, dan artist CG di berbagai studio animasi dan games di Jakarta, Bandung, Jogja, Surabaya, Batam, dll.

Bagaimana?

Keajaiban internet dan perangkat lunak sumber terbuka membuat semua ini menjadi mungkin. Kami akan bekerja secara remote menggunakan berbagai fasilitas Free dan Open Source. Untuk manajemen project kami menggunakan layanan Google Apps yang menyediakan fitur Gtalk, Documen, Site/Wiki, dengan basis email. Beberapa layanan hosting gratis juga kami manfaatkan untuk membantu proses tranfer file, DropBox misalnya. Sedangkan untuk produksi film pendek ini kita akan menggunakan BLENDER 2.5 sebagai software utama dan didukung software canggih lain seperti GIMP, Inkscape, MyPaint, CeltX, dll.

Next

Budget

Terdengar impossible ketika berbicara tentang budget di Seruling Project ini. Kami mengasumsikan Rp. 0,- sebagai awal. Dalam proses produksi masing-masing team secara sukarela akan bahu membahu untuk mewujudkan produksi dengan segala keterbatasan tool dan operasional. Kami akan berusaha mencaikan sponsor dan outsource dana seiring berjalannya project ini. Namun harapan tidak kami gantungkan disini, team akan berusaha maksimal secara mandiri dan inilah keunikan sekaligus kekuatan kami.

Outsource

Idealnya sebuah proses pembuatan film 3d animasi team bekerja dalam satu atap. Namun kami mencoba membuat pipeline dengan pengertian atap disini adalah 'jaringan'. Proses kami akan sangat membutuhkan sukarelawan dalam hal:

Online Artist: Online artis yang tidak termasuk dalam team adalah sukarelawan yang dengan sadar diri memberikan bantuan ide-ide, komentar membangun, dan bantuan proses modeling, animasi dll. Umpan balik yang inten akan sangat memperlancar proses. Kami sangat menunggu hal ini dengan mengirimkan email kepada kami.

Outsource: Kami akan sangat butuh referensi texture, model, dll dalam proses produksi nanti. Bantuan dalam bentuk photo referensi, texture photo, bahkan hardware dan tool lainnya bisa diajukan ke team kami.

Berbagi [sharing]

Hasil project 'Seruling' berlisensi di bawah Creative Commons Attribution 3.0. Ini termasuk semua data yang akan dan sudah diterbitkan online, dan semua isi di situs ini. Jika ada konten di situs ini yang tidak berlisensi, akan dijelaskan lebih lanjut.

Singkatnya, ini berarti Anda dapat dengan bebas menggunakan kembali dan mendistribusikan konten ini, selama Anda memberikan atribusi yang tepat.

(c) copyright Blender Indonesia ORG | blenderindonesia.org/seruling

Untuk pertanyaan tentang hak-hak lisensi konten Anda dapat mengirim email di: kapten@blenderindonesia.org



ARTICLES

johantri.com



12 prinsip animasi

Mengenal lebih dalam tentang
12 prinsip animasi.

Bagi teman2 yang menggeluti
dunia animasi tentunya sudah
mengenal kata keramat ini.
12 prinsip dalam membuat
sebuah animasi.

Dalam pekerjaan saya sebagai animator, ke 12 prinsip tersebut punya peranan yang sangat penting. Seringkali saya melihat animasi yang dibuat oleh animator baru sampai pada tahap membuat karakter yang 'bergerak'. Padahal lebih dari itu, seorang animator seharusnya bisa membuat karakternya menjadi *believable*, lebih 'hidup' dan bisa menjembatani komunikasi antara cerita dan penontonnya. Cara yang paling ampuh untuk mengerti tentang 12 prinsip animasi adalah dengan latihan dan latihan. Saya sendiri baru terjun dalam industri animasi selama 3,5 tahun dan untuk mendapatkan gerakan yang *believable* dan 'hidup' masih membutuhkan latihan yang sangat banyak.

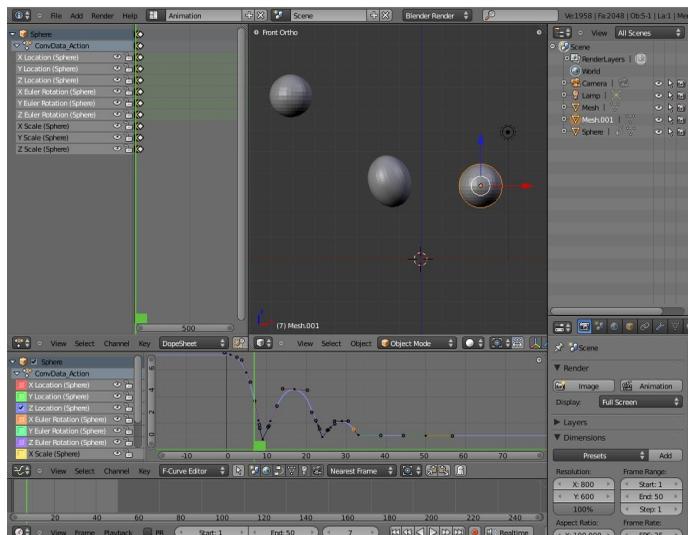
Walaupun dalam sejarahnya ke-12 prinsip ini diciptakan di awal '30an oleh animator di Walt Disney untuk keperluan animasi 2 dimensi, namun tetap relevan untuk diaplikasikan dalam animasi 3 dimensi. Bahkan kini sudah ada 28 prinsip animasi yang menjelaskan tentang gerakan secara lebih komprehensif. Tapi saya kira 12 prinsip sudah cukup untuk membuat 'kenyang' pikiran banyak orang, tidak terkecuali saya :) selain itu dengan mengenal ke 12 prinsip animasi tentunya sangat berguna untuk komunikasi dan penyamaan istilah, sehingga bila teman2 masuk ke industri animasi tidak kebingungan mencari istilah untuk hal yang sebenarnya sama.

Sebagian besar prinsip yang saya tulis ini dirangkum dari berbagai sumber, tetapi untuk menjelaskan lebih detail tentang animasi akan lebih mudah bila menggunakan contoh visual. Saya sudah menyiapkan beberapa file .blend dan .avi untuk dilihat dan dipelajari. Selamat menyimak.

.01 Squash and Stretch

Tujuan dari prinsip squash and stretch adalah untuk menghasilkan gerakan yang elastis dari objek. Contoh yang paling umum dalam dunia animasi adalah gerakan bola jatuh dan memantul. Silahkan lihat pada file `bouncing_ball.blend` yang disertakan.

Gerakan squash and stretch yang ekstrem bisa memberikan efek gerakan kartun dan dilebih-lebihkan.



.02 Anticipation

Anticipation atau dalam bahasa indonesianya adalah an-cang-ancang adalah gerakan untuk menyiapkan karakter untuk gerakan aksi selanjutnya, contoh ketika karakter hendak meloncat, kakinya akan menekuk terlebih dahulu. Silahkan lihat contoh pada file anticipation_and_exaggeration.avi

.03 Staging

Yaitu penempatan posisi karakter dengan lingkungannya dari sudut pandang kamera. Staging yang baik akan membuat penonton untuk fokus dalam adegan tersebut, hal ini bisa dilakukan dengan penempatan posisi karakter, penata cahaya-an atau sudut pandang kamera tertentu sehingga bisa menonjolkan aksi, ekspresi atau mood yang diinginkan sutradara.

.04 Straight Ahead & Pose to Pose Animation Techniques

Dalam animasi 2 dimensi dikenal 2 macam teknik menggambar animasi seperti ini; straight ahead, yang berarti animator menggambar dari frame awal sampai akhir dalam satu adegan. Dan Pose to Pose, yang berarti animator hanya menggambar frame2 tertentu yang menjadi pose terpenting, dan selanjutnya untuk mengisi diantara frame2 yang kosong biasanya digunakan tenaga inbetweener.

Masing2 teknik tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan. Teknik Straight Ahead bisa menghasilkan gerakan yang lebih dinamis, fluid dan baik untuk animasi rotoscoping (menjiplak dari serangkaian gambar bergerak) dan menghasilkan animasi yang realistis. Tetapi kelemahannya adalah akan sulit bagi animator untuk menjaga proporsi karakter dan menghasilkan pose yang terprediksi.

Teknik Pose to Pose dilakukan dengan perhitungan cermat, apakah itu dalam hal staging atau pose karakter. Teknik ini baik untuk membuat animasi dramatis atau adegan yang menonjolkan emosi karakter. Bisa dibayangkan teknik ini yang paling umum digunakan dalam industri animasi, tetapi tidak berarti teknik Straight Ahead ditinggalkan begitu saja. Animasi 3 dimensi yang kita kenal sekarang cenderung untuk menggabungkan kedua teknik tersebut untuk menghasilkan animasi yang diinginkan secara bagus dan cepat. Seperti misalnya ketika ada adegan jalan, pertama2 karakter 3D tersebut kita animasikan berjalan, baru setelah itu kita tambahkan gerakan karakter tersebut misalnya sedang bersiul, menari atau menambahkan atribut2 lain seperti topi, baju dan sebagainya dimana hal ini bisa dilakukan secara mudah dalam lingkup animasi 3D dibanding 2D.

.05 Follow Through and Over Lapping

Dalam hukum fisika, setiap benda bergerak secara berbeda, bisa dipengaruhi berat, angin, gravitasi dan sebagainya. Ketika kita berjalan, tangan dan kaki akan mengayun mengikuti gerakan torso dan selalu dalam waktu yang sedikit berbeda. Di dalam file walkcycle.avi kita bisa melihat ayunan tangan dan kaki berbeda secara timing, ini yang dimaksud dengan overlapping dalam animasi.

Sedangkan follow through adalah gerakan yang mengikuti ketika karakter bergerak lalu menjadi diam. Misalnya gerakan rambut, atau ornamen badan seperti baju atau celana.

.06 Slow in and Slow Out

Slow in dan Slow out digunakan untuk menghasilkan gerakan yang realistis. Karena secara hukum fisika, setiap benda akan memiliki percepatan atau perlambatan dalam gerak. Untuk animasi 2 dimensi slow in dan slow out biasanya dihasilkan dengan cara menambah frame animasi di ujung2 pose dan mengurangi frame di pertengahan. Di dalam animasi 3 dimensi slow in dan slow out biasanya diatur melalui kurva di dalam grafik editor (di Blender 2.49b disebut ipo curve editor).

.07 Arcs

Untuk karakter humanoid atau hewan, bagian tubuhnya akan selalu memiliki titik poros putar, seperti halnya siku pada tangan. Prinsip arcs pada dasarnya mengacu pada bentuk2 yang cenderung memiliki titik poros putar tadi, tidak hanya tangan tapi juga bagian2 tubuh lain.

.08 Secondary Action

Sesuai namanya, secondary action adalah aksi sekunder setelah aksi primer. Misalnya ketika karakter berjalan sambil bicara atau bersiul. Aksi bicara atau bersiul tersebut dikategorikan sebagai secondary action.

.09 Timing

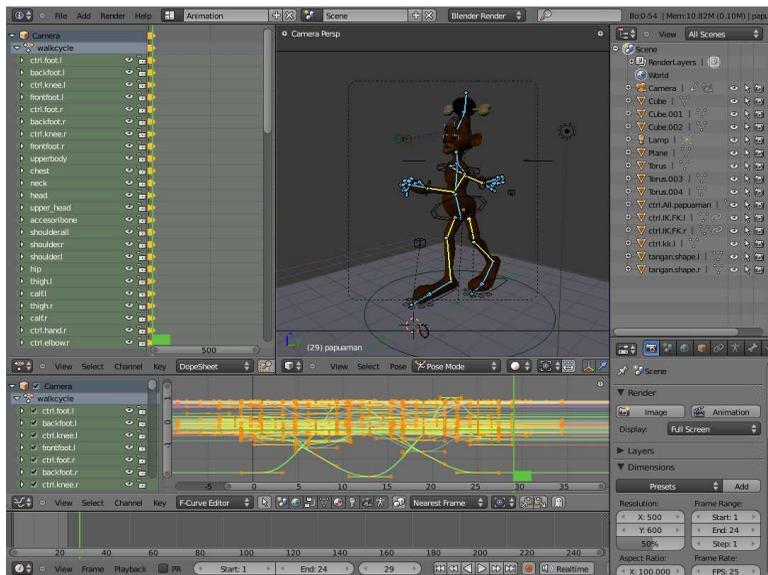
Prinsip timing bisa diterjemahkan ke dalam 2 kategori. Kategori pertama adalah timing menurut teatrikal storyboard, yang berarti karakter harus bergerak sesuai budget waktu yang telah ditentukan di storyboard. Kategori kedua adalah timing menurut hukum fisika, misalnya ketika bola bowling dan bola tenis jatuh akan memiliki timing yang berbeda ketika menyentuh tanah dan sebagainya.

Kedua kategori tersebut mutlak ada dalam setiap animasi.

.10 Exaggeration

Exaggeration adalah efek tambahan dalam setiap animasi. Tidak mutlak atau mesti ada, tetapi kemunculannya membuat animasi menjadi lebih menarik dan lebih kartun, ketimbang animasi yang realistis. Exaggeration dalam bahasa Indonesia berarti gerakan yang dilebih2kan.

Di dalam file `anticipation_and_exaggeration.avi` bisa kita lihat ketika karakter tersebut kaget, kepalanya agak sedikit digelengkan, ini termasuk ke dalam kategori exaggeration.



.11 Solid drawing

Sangat disarankan bagi teman2 yang ingin menjadi animator untuk memiliki basis menggambar yang kuat. Baik dari segi anatomi, proporsi, komposisi, berat, balance, cahaya, bayangan. Apabila ada kesempatan untuk mengikuti kursus menggambar realis, jangan ragu untuk bergabung dan belajar tentang teknik2 menggambar.

.12 Appeal

Appeal bisa disebut sebagai karakteristik dari seorang tokoh. Apakah dia penjahat, jagoan, pria, wanita. Yang paling utama adalah animator harus membuat karakter tersebut menjadi 'nyata' dan menarik di mata penonton. Hal ini bisa didapat dari latihan akting, observasi yang baik atau mencari referensi berupa video atau gambar2 tertentu.



B.A.R.S
Blender Army Regional Surabaya



B.A.R.S - Blender Army Regional Surabaya

Pada hari jumat 12 February 2010, bertempat di XL Cafe Community Lounge - PLAZA MARINA SURABAYA Lt ground, telah lahir BARS (Blender Army Regional Surabaya). Komunitas Ini merupakan sub regional F.B.I (Forum Blender Indonesia) wilayah Surabaya.

Gathering kali ini adalah ketiga kalinya dalam kurun 6 bulan. Sebelumnya mereka mengadakan Gathering di J-Co Cafe Plasa Surabaya (I), lalu di UBAYA 10 November 2009 (II), dan ketiga bersamaan dengan lahirnya BARS.

Pada gathering yang di hadiri sekitar 10 orang ini sekaligus menepis anggapan bahwa selama ini komunitas Animasi Open Source terpecah-pecah. Mereka mempunyai tujuan sebaliknya, menyatukan visi, berkarya, dan membentuk ekosistem Animasi Open Source demi kemajuannya di Indonesia. Semoga kota kota lain termotivasi dengan event ini dan akhirnya lahir di setiap kota di Indonesia. BRAVO BARS.

FACEBOOK GROUP

<http://www.facebook.com/pages/BARS-Blender-Army-Regional-Surabaya/326135202596?ref=mf>



Launching Animafest Jogja Roadshow launching Beoscope Animafest 2009 kembali di gelar di Jogja (15-16/12/2009), bertempat di auditorium Telkom Jogja Jl. Yos Sudarso 9 Kotabaru. Acara ini bekerjasama dengan Telkom dan Blender Indonesia sebagai media partner. Selain di Telkom, pada keesokan harinya dilanjutkan dengan bincang-bincang santai di kampus DKV Modern School of Design, Tamsis. Acara secara umum berjalan lancar dan tertib hingga selesai.





TUTORIALS

TECHNIQUES - TIPS

• node editor journey

by charles david ardian

| jahjavjaz@gmail.com

Untuk membuat karakter imut dan menggemaskan, kita bisa menggunakan efek Fall-Off guna mendapatkan material yang berkesan lembut seperti gambar.

Tutorial ini menjelaskan tentang trik membuat karakter tampil lebih imut menggunakan node editor.

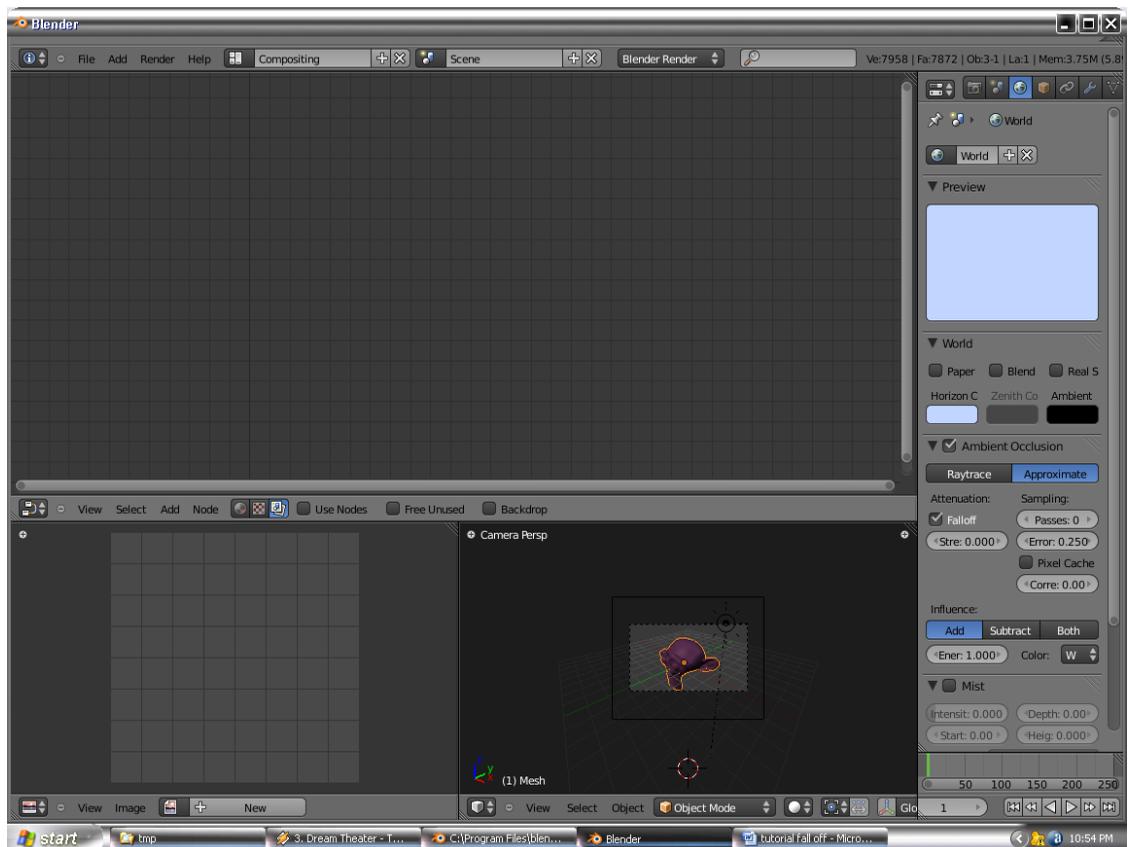
.01 Menambah Material

Tambahkan sebuah material pada karakter yang kita punya, dengan menggunakan Spec 0.000 dan Hard 0.100.

.02 Mengaktifkan Material Node Editor

Ubah tampilan dari Default ke tampilan Compositing seperti gambar di bawah.

Pilih menu “Material Node” setelah itu aktifkan “Use Nodes”.

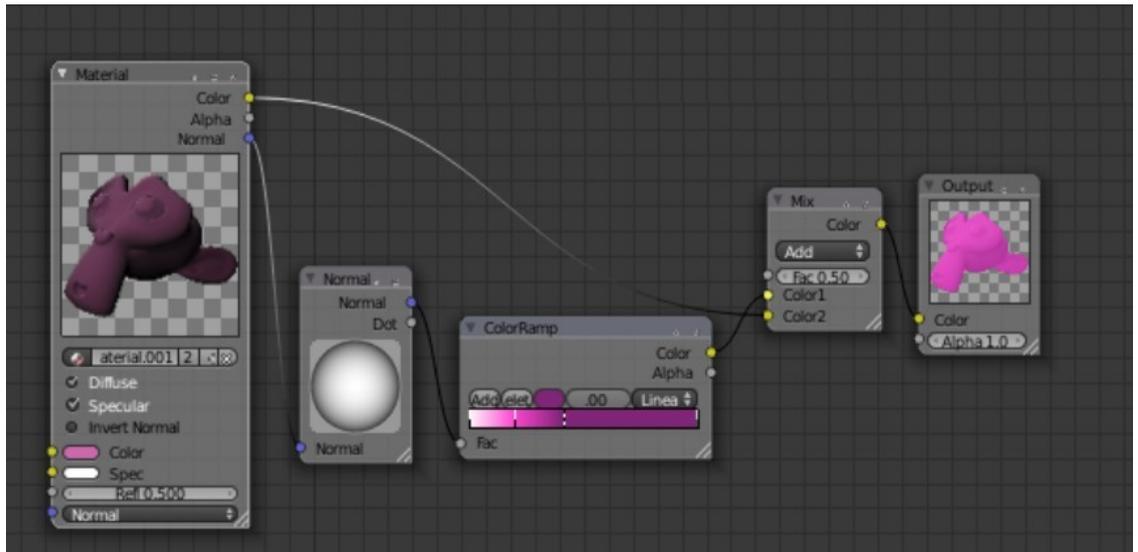


Pilih menu “Material Node” setelah itu aktifkan “Use Nodes”.



.03 Menambahkan Node

Flow chart yang digunakan di bawah mengacu pada flow chart yang digunakan untuk “Venom Lab’s”.



Bagi anda yang belum terbiasa menggunakan node editor mungkin agak bingung dengan gambar di atas.

Namun sebenarnya penggunaan node editor sangatlah mudah semudah memasang kancing baju. Kita tinggal menambahkan efek-efek apa yang dibutuhkan, setelah itu menghubungkan-hubungkannya dan mengatur beberapa parameter, untuk membuat material yang kita inginkan.

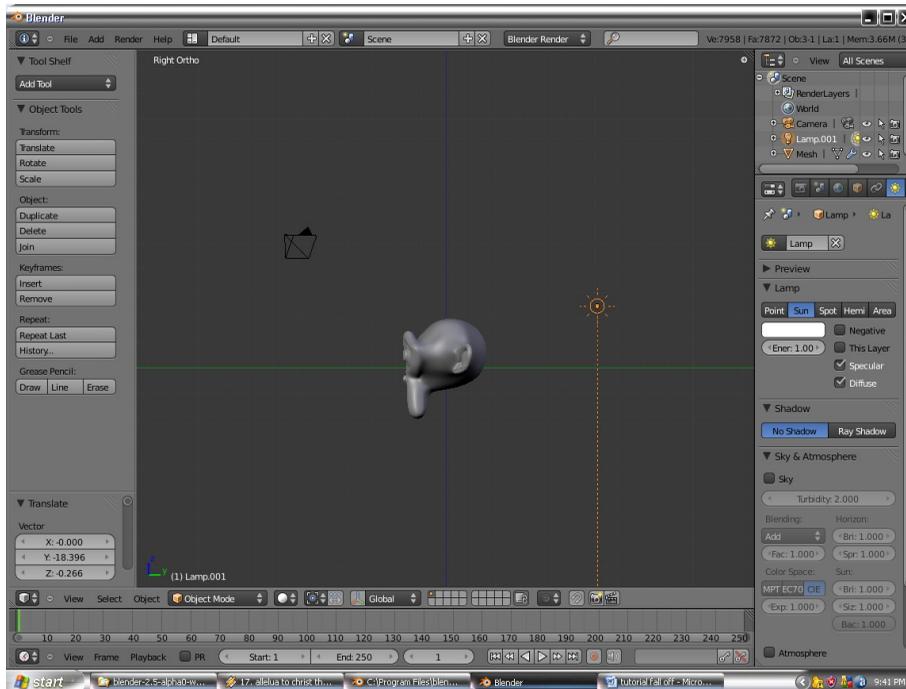
Langkahnya:

- Tambahkan Node Mix, Add>>Color>>Mix.
Setelah itu ubah pop menu yang ada, dari Mix menjadi Add.
Node ini berfungsi untuk mencampur warna material dengan mode Add.
- Tambahkan Node Normal, Add>>Vector>>Normal.
Supaya gradasi warna diaplikasikan pada object berdasar Normal Map.
- Tambahkan Color Ramp, Add>>Convertor>>ColorRamp.
Ubah pita warna pada color ramp sesuai dengan yang kita inginkan. Untuk mendapatkan gradasi warna yang bagus gunakan warna dasar dan warna gradasi yang lebih muda atau menggunakan warna putih.

Bisa juga kita tambahkan warna yang lebih gelap untuk mempertegas warna. Selanjutnya hubungkan node-node tersebut seperti gambar di atas.

.04 Efek Backlight

Tambahkan sebuah lampu (sun) dibelakang object untuk memberikan efek backlight pada hasil renderan dengan settingan default.



.05 Ambient Occlusion

Aktifkan “Ambient Occlusion” pada menu “World”, gunakan “Approximate” untuk menghasilkan gambar yang smooth.



.06 Render

Render image dengan menekan F12 pada keyboard.

basic video editing Blender

2.5

by **pandu aji wirawan** | ndudupan@yahoo.com

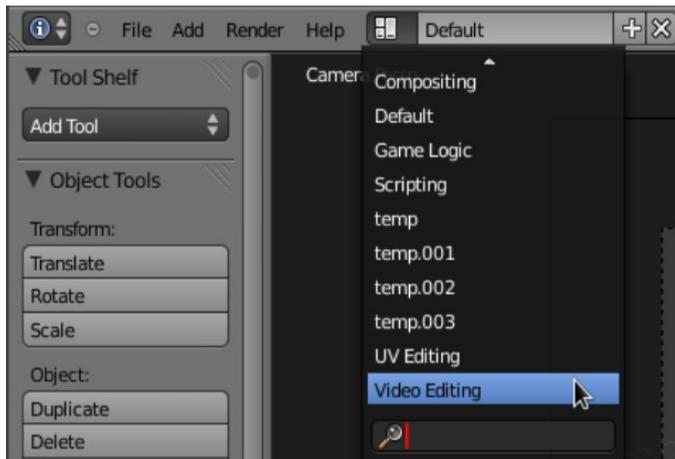
Seperti yang telah kita ketahui bahwa blender bukan hanya sebuah software animasi 3D, namun bisa juga digunakan dalam editing video.

Salah satu kelebihan blender dibandingkan dengan software editing video yang berbayar (ex: adobe premiere) adalah Kemampuan input dengan bermacam macam format video. Misalnya: FLV, MP4, dll. Hal ini tidak bisa dilakukan premiere.

Disini saya mau sedikit share tentang basic editing video dengan blender yang telah saya praktekan saat Tugas Akhir pembuatan Video Company Profile. Kali ini saya menggunakan Blender versi 2.5 dan ini merupakan tutorial pertama saya menggunakan blender 2.5. Semoga tutorial ini dapat dimengerti dengan baik.

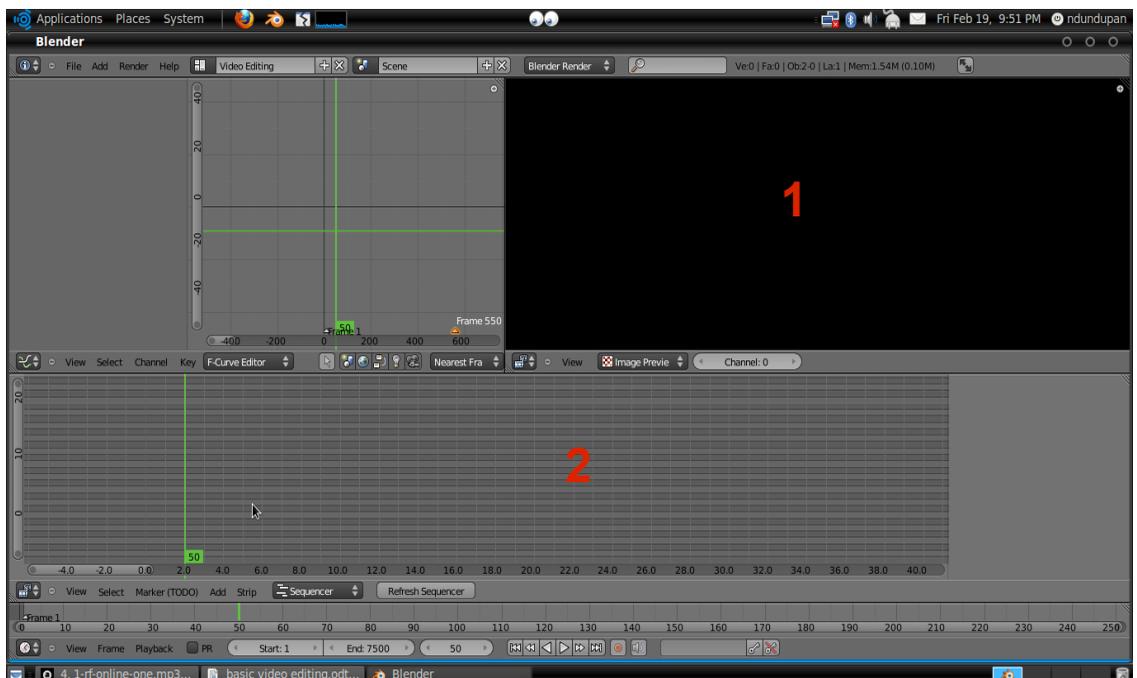
.01 Jendela Sequence

Untuk menampilkan jendela sequence atau editing video kita bisa memilih jendela video editing seperti gambar dibawah ini



Setelah kita klik editing video maka tampilan 3D akan berubah menjadi jendela editing video atau yang biasa disebut sequence editor pada blender versi sebelumnya.

Pada tampilan ini kita dapat melihat preview video kita pada gambar no 1. Sedangkan untuk nomor 2 digunakan untuk menampilkan sequence video / strip strip video.



.02 Shift A

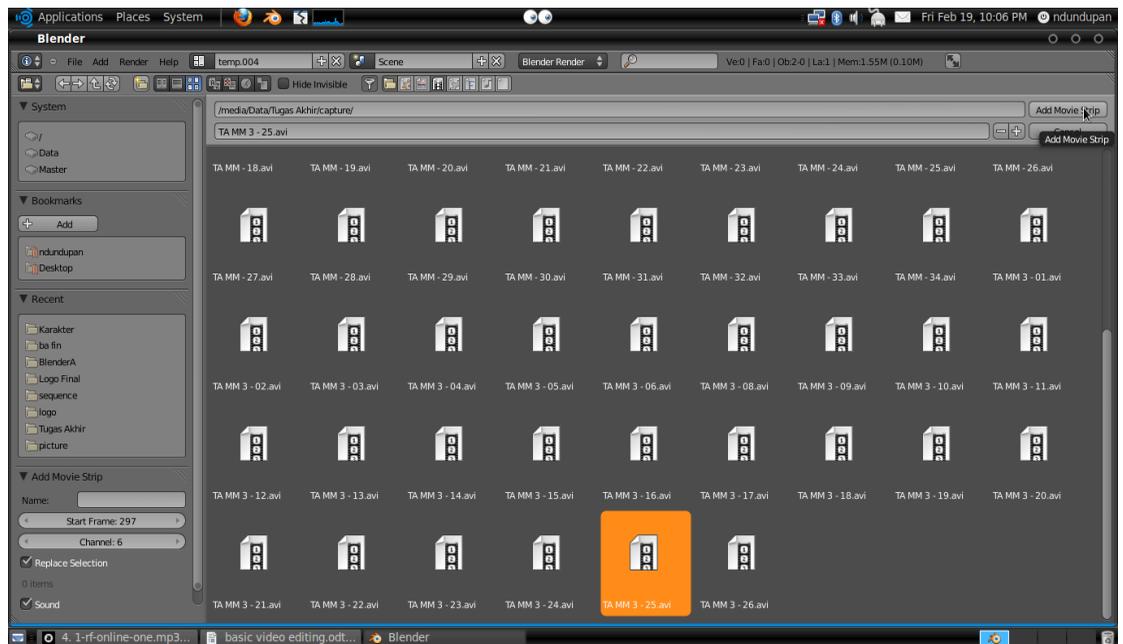
Tekan Shift A (untuk menampilkan add).
Pada gambar disamping merupakan tampilan add ketika kita tekan Shift A



Scene digunakan untuk menambahkan scene dalam sequence
Movie digunakan untuk menambahkan video ke dalam sequence
Image digunakan untuk menambahkan gambar ke dalam sequence
Sound digunakan untuk memasukkan suara ke dalam sequence
Effect Strip akan dibahas di bawah.

.03 Pilih Movie

Pilih Movie karena kita akan menambahkan video.

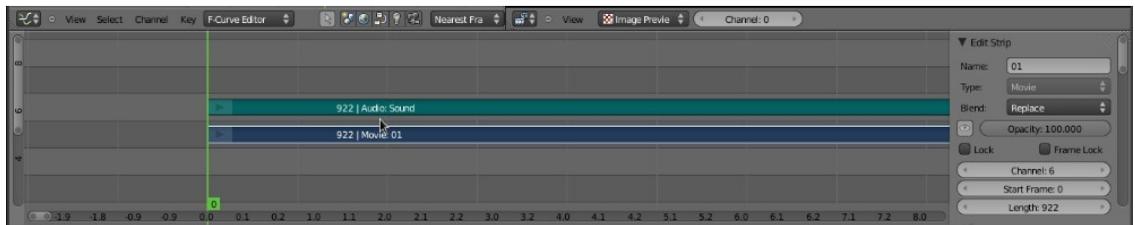


Tampilan file browser 2.5 memiliki kelebihan, satu diantaranya adalah **Bookmarks**. Fasilitas yang memudahkan kita untuk mengakses sub-sub folder dengan mudah. Pilih file video dengan format apa saja yang support untuk diedit>Setelah itu kita klik **add movie strip**

.04 Strip

Pada sequence editor akan muncul 2 buah **strip**. Salah satu stripnya adalah **strip video** dan satu lagi **strip audio**, ini dikarenakan video yang saya masukkan memiliki audio.

Untuk memudahkan kita agar kedua strip langsung menuju ke frame 0, bisa dilakukan dengan cara>arahkan garis hijau pada gambar ke frame 0, dengan kedua strip terseleksi tekan **Shift S (Snap)**.



.05 Memotong Strip

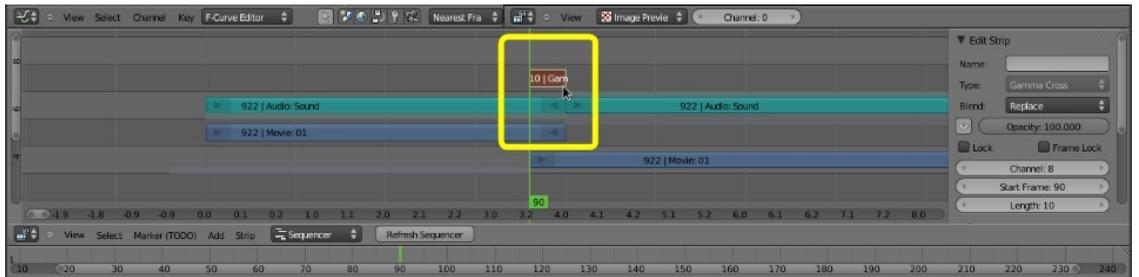
Tentunya dalam editing video tidak semua video yang telah ada kita gunakan. Mungkin ada beberapa bagian yang akan dibuang. Kita dapat membuang potongan video dengan cara arahkan garis hijau ke frame dimana kita akan menghilangkan potongan video. Misal frame 100 setelah itu kita seleksi video mana saja yang akan kita potong lalu tekan K (Knife). Maka gambar video akan terpotong di frame yang kita inginkan

.06 Transisi

Selanjutnya untuk menghilangkan efek jumping pada video kita bisa gunakan transisi. Sehingga dalam perpotongan video ada transisi yang membuat perpindahan antar video terkesan halus. Dapat kita gunakan effect strip. Pada tutorial kali ini kita menggunakan effect strip Gamma Cross.

Pertama kita seleksi potongan strip video yang ke dua. Setelah itu kita drag sehingga strip itu saling bertindihan dengan potongan video yang pertama. (lihat gambar)





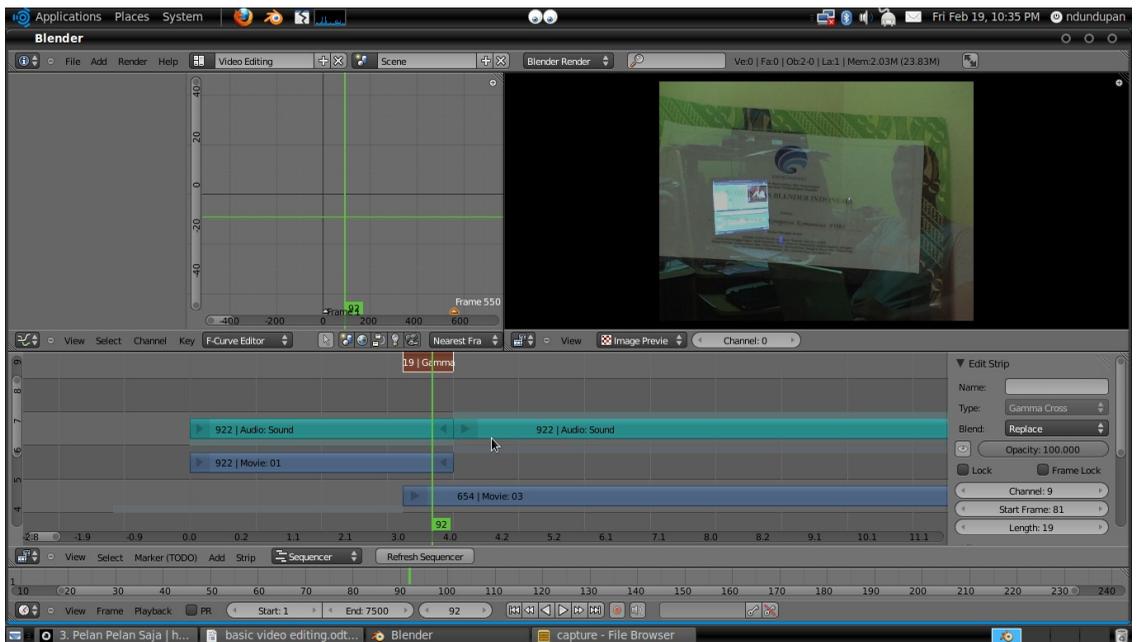
Kemudian kita seleksi kedua strip video tersebut tekan **Shift A (add)** lalu pilih **Gamma Cross**, dalam versi ini masih belum tercantum tulisan **Gamma Cross** karena masih versi 2.5 alpha 0 sehingga kita bisa mengetahui nama effect dari tooltips.

Tooltips muncul ketika kita arahkan kursor kita ke salah satu effect. Maka akan muncul strip baru diatas video tersebut.

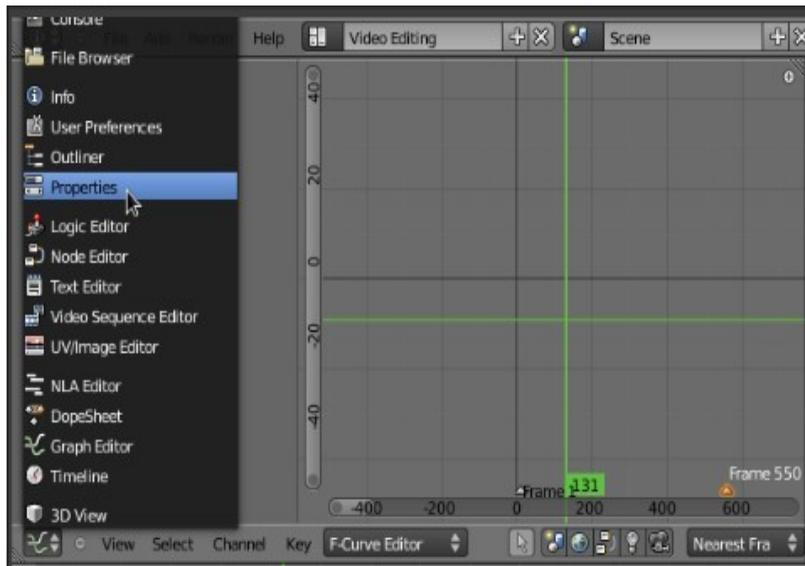
.07 Preview

Ketika kita lihat pada **video preview** maka akan nampak transisi dari video tersebut. Seperti gambar dibawah ini.

Gambar video pertama makin berkurang pada **opacity**, kemudian digantikan oleh video transisi dari video ke 2 yang semakin bertambah.



.08 Render



Setelah bisa membuat efek transisi pada editing video, saatnya kita mengkonvert video kita ke dalam format AVI. Caranya dengan merender sequence tersebut.

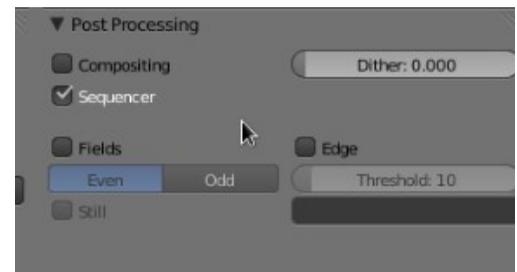
Kita menuju bagian render dengan mengganti window type menjadi properties

Setelah menjadi properties kita pastikan kita pilih bagian render sehingga akan muncul menu menu yang digunakan untuk setting render



Setup

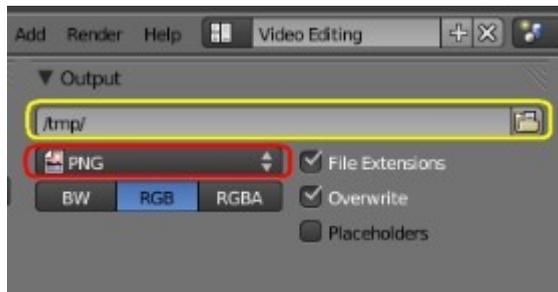
Disini kita dapat mensetting renderan sesuai dengan keinginan kita. Sebenarnya sama dengan saat kita merender animasi biasa, namun ada sedikit yang membedakan dengan rendering animasi biasa. Yaitu dengan mengaktifkan Sequencer pada menu Render - Post Processing - Render seperti gambar disamping. Dengan aktifnya menu tersebut maka blender akan merender yang ada di sequencernya.



Disini kita dapat mensetting renderan sesuai dengan keinginan kita. Sebenarnya sama dengan saat kita merender animasi biasa, namun ada sedikit yang membedakan dengan rendering animasi biasa. Yaitu dengan mengaktifkan Sequencer pada menu Render - Post Processing - Render seperti gambar disamping. Dengan aktifnya menu tersebut maka blender akan merender yang ada di sequencernya.

Setelah mensetting, sekarang kita akan mensetting output dari file yang kita render dengan format/ekstensi tertentu (misal : *.avi).

Langsung saja kita menuju ke menu render - output disitu kita disediakan beberapa menu diantaranya:

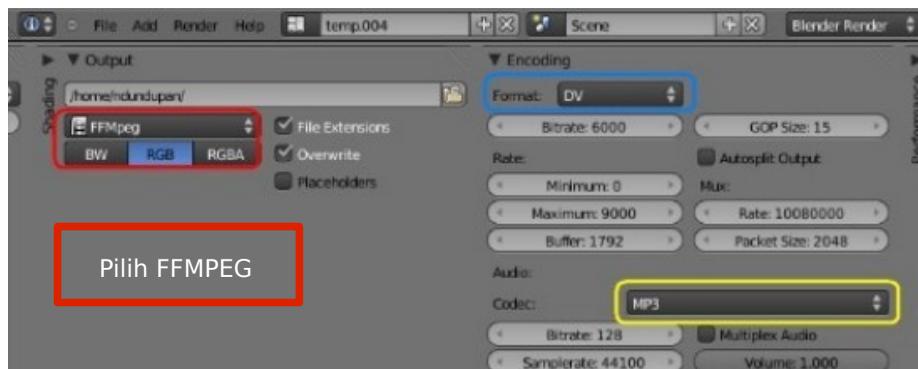


Digunakan untuk memilih direktori dimana kita menyimpan file hasil render. Bisa diganti dengan cara mengklik gambar folder.

Digunakan untuk memilih format file yang akan kita render

.08 Final Output

Sekarang kita akan mensetting renderan sequence menjadi sebuah video yang memiliki ekstensi ***.avi DV**.



Codec ini digunakan untuk memilih codec audio. Digunakan dalam mengkonvert video kita yang memiliki audio (suara)

Dengan format DV ini kita bisa mendapatkan video dengan format AVI DV sehingga hasil renderannya akan memiliki ukuran file yang besar.

Silakan tekan render animation dengan **shortcut F12** atau dengan menekan tombol animation. Tunggu hingga proses rendering selesai.



Sebelum merender hendaknya kita save terlebih dahulu. Dikarenakan di versi alpha ini masih belum stabil sehingga bisa saja aplikasi blender ini nge- close sendiri. Silakan kembangkan sendiri tutorial ini sesuai dengan kebutuhan.

TUTORIALS

TECHNIQUES - TIPS

Blender 2.49

Morphing Object

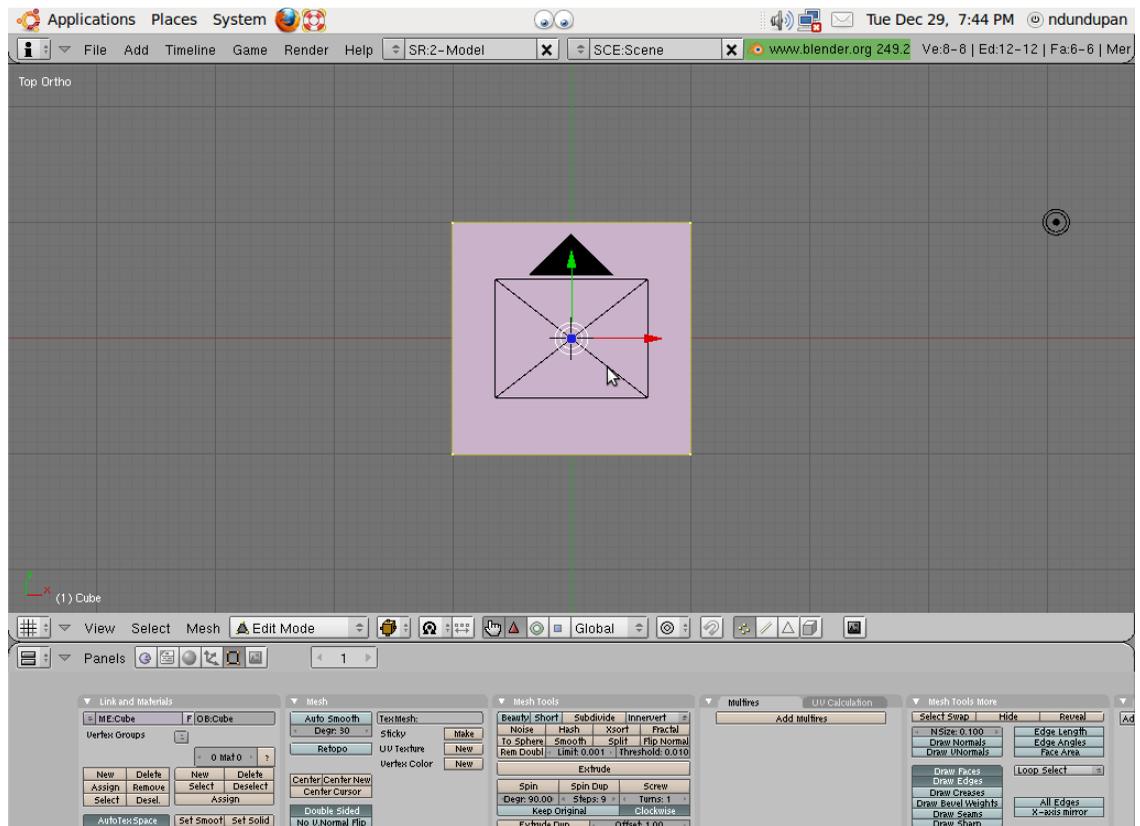
by pandu aji wirawan

.01 Open 2.49

Pertama buka Aplikasi Blender yang sudah terinstall maupun Blender Portable

.02 Cube

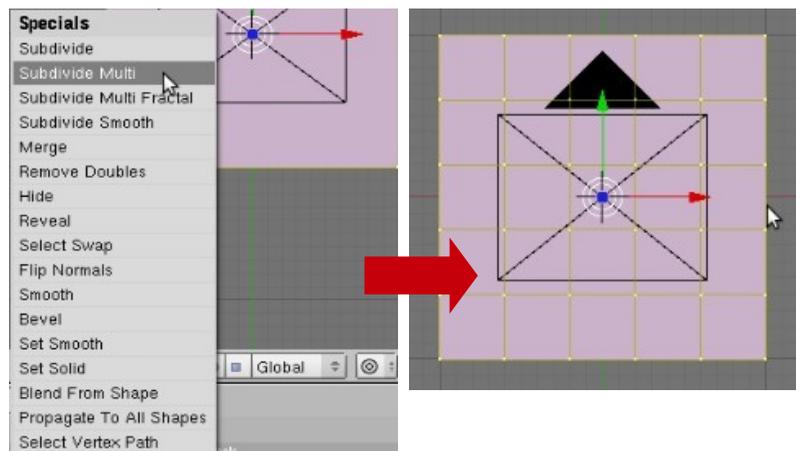
Ketika kita membuka aplikasi blender maka secara default telah disediakan sebuah cube. Langsung saja masuk ke edit mode



.03 Subdivide

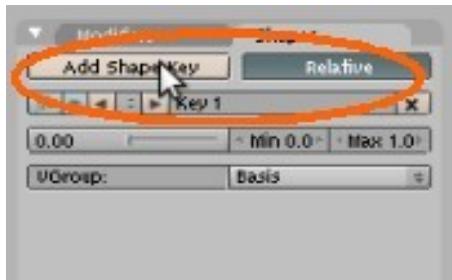
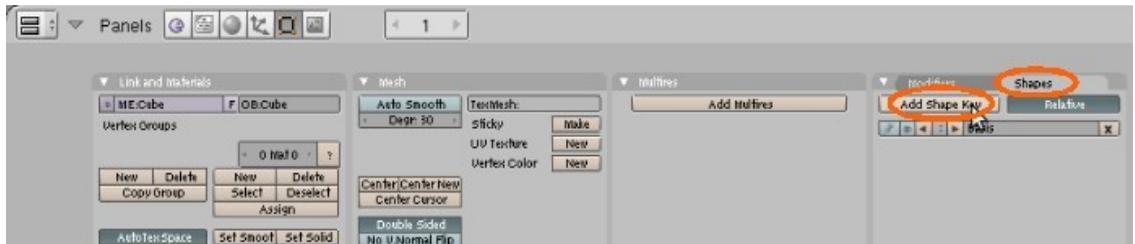
Setelah masuk ke edit mode kita tekan **W** terus pilih **subdivide multi**.

Pilih Number of cut 4 (semakin banyak maka akan membentuk sphere semakin halus)



.04 Open 2.49

kembalikan ke objek mode (**TAB**).
Pilih **Shapes - Add Shapes Key**.
Maka akan muncul Basis di dalam box.

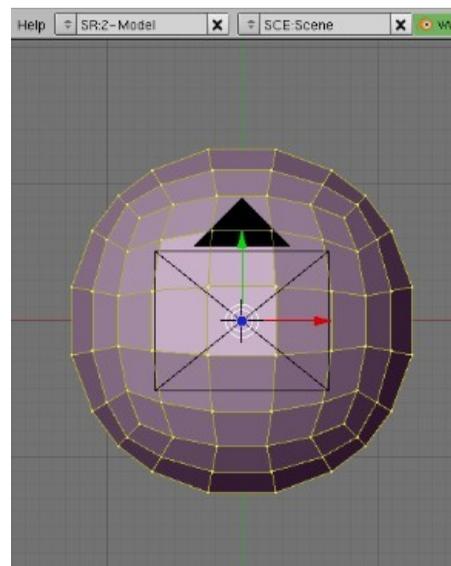
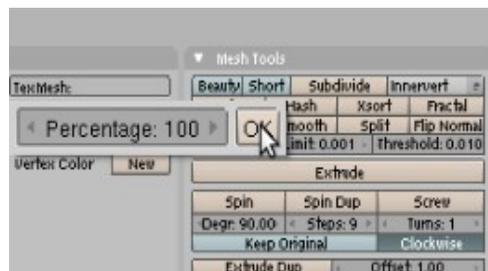


Tekan **Add shape key** lagi
sehingga muncul Key 1

.05 Mesh Tool

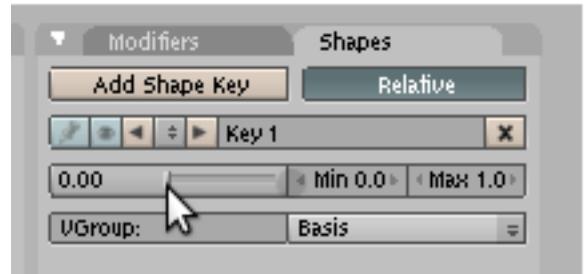
Masuk ke edit mode (**TAB**). Maka akan muncul **Mesh Tool**. Pada Mesh Tool pilih tombol **to sphere**. Pilih **Percentage 100** untuk hasil sphere yang bulat.

Setelah tekan **OK** pada **Percentage 100** maka akan muncul sebuah sphere seperti gambar berikut.

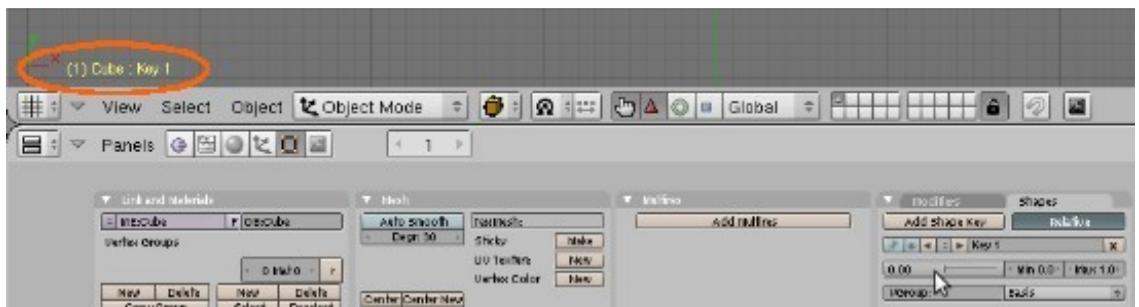


.06 Key Value

Kembali ke object mode (**TAB**), maka sphere akan kembali ke bentuk semula yaitu sebuah cube. Tekan pada **key value** seperti gambar disamping dan arahkan ke paling kiri sehingga muncul angka 0.00.

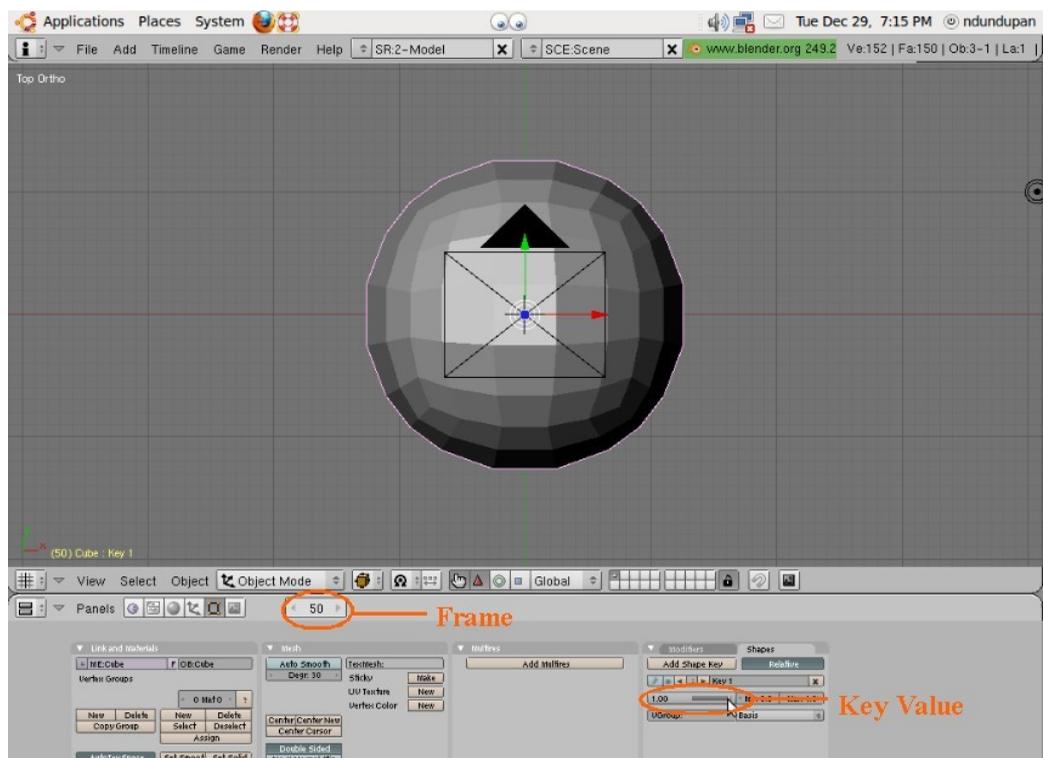


Maka pada frame 1 akan terisi **keyframe** yang ditandai dengan berubahnya warna tulisan frame dan nama object menjadi warna kuning seperti gambar disamping.



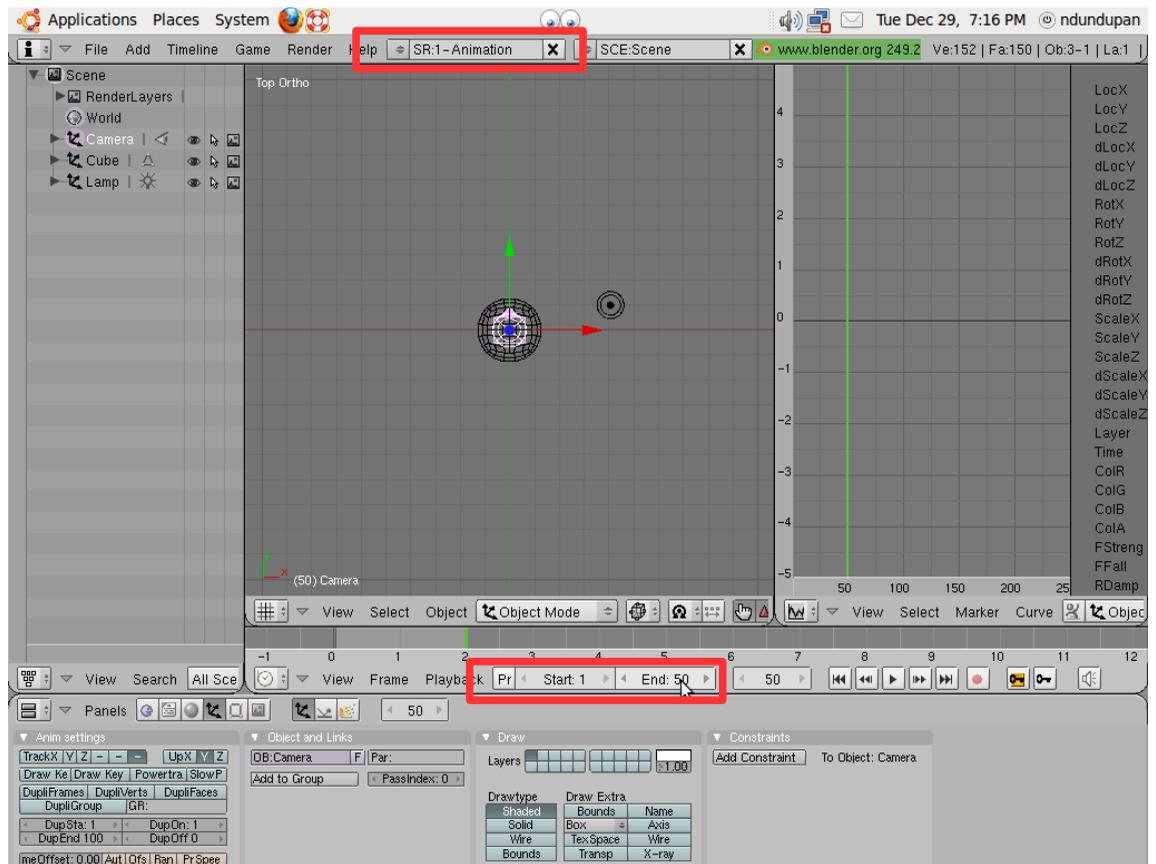
.07 Frame

Sekarang kita pindahkan ke frame 50. Setelah di frame 50 kita atur **key value** menjadi 1.00 sehingga cube akan berubah menjadi sebuah sphere.



.08 Play

Selesai kita pindahkan ke **Animation view**, atur **end** menjadi 50 lalu jalankan animasi. Maka dia akan menjalankan animasi dari frame 1 - 50.



Tutorial ini bebas untuk di distribusikan secara cuma-cuma alias gratis.

Kritik dan saran bisa dikirim ke ndundupan@yahoo.com
Untuk mendapatkan tutorial blender yang lain bisa mengakses langsung ke <http://ndundupan.blogspot.com>
atau kunjungi di <http://blenderindonesia.org/forum>

TUTORIALS

TECHNIQUES - TIPS

by mechainimation

packaging

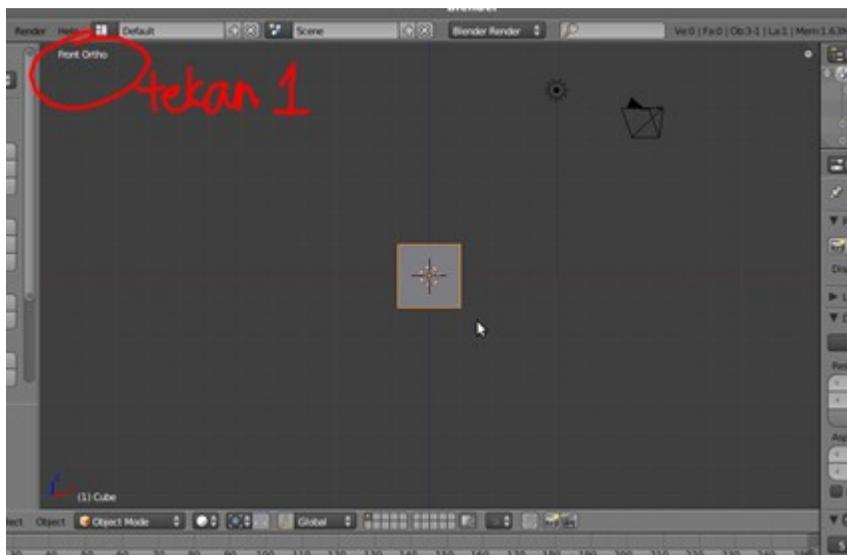
Adhicipta.R.Wirawan@gmail.com

.01 Open File

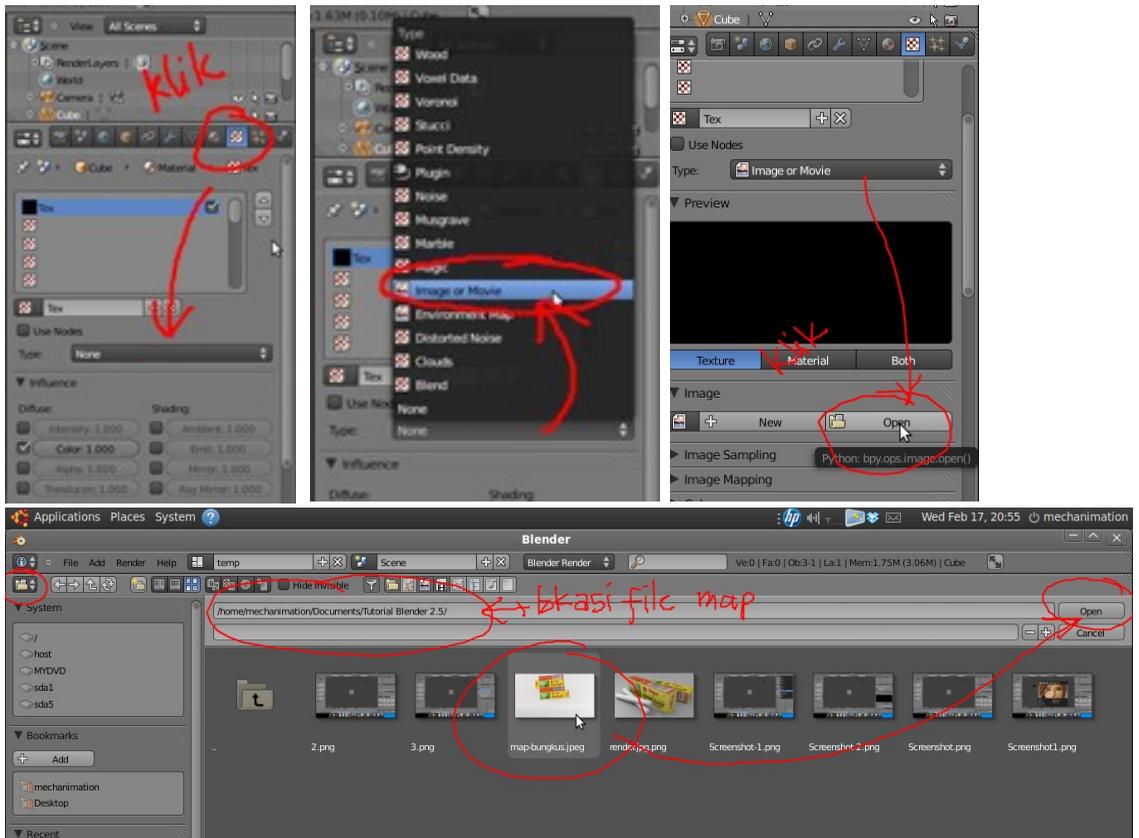
Buka Blender 2.5: Membuat Obyek Bungkus Kapur Ajaib sesuai ukuran map (bungkus yg sudah di scan)



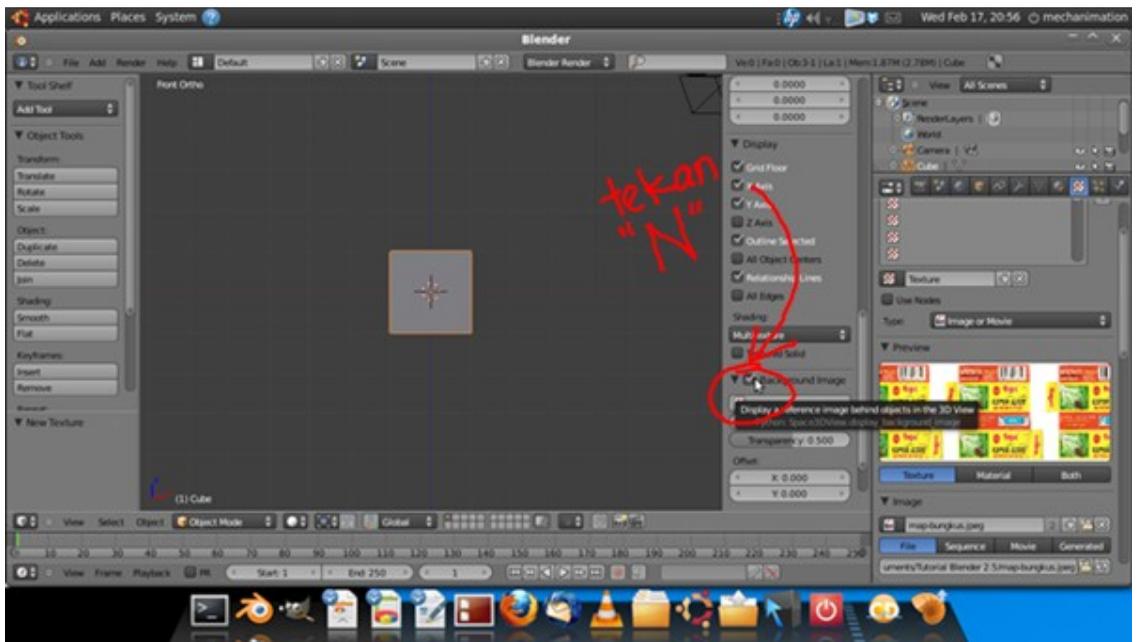
Buka Blender 2.5: Membuat Obyek Bungkus Kapur Ajaib sesuai ukuran map (bungkus yg sudah di scan)

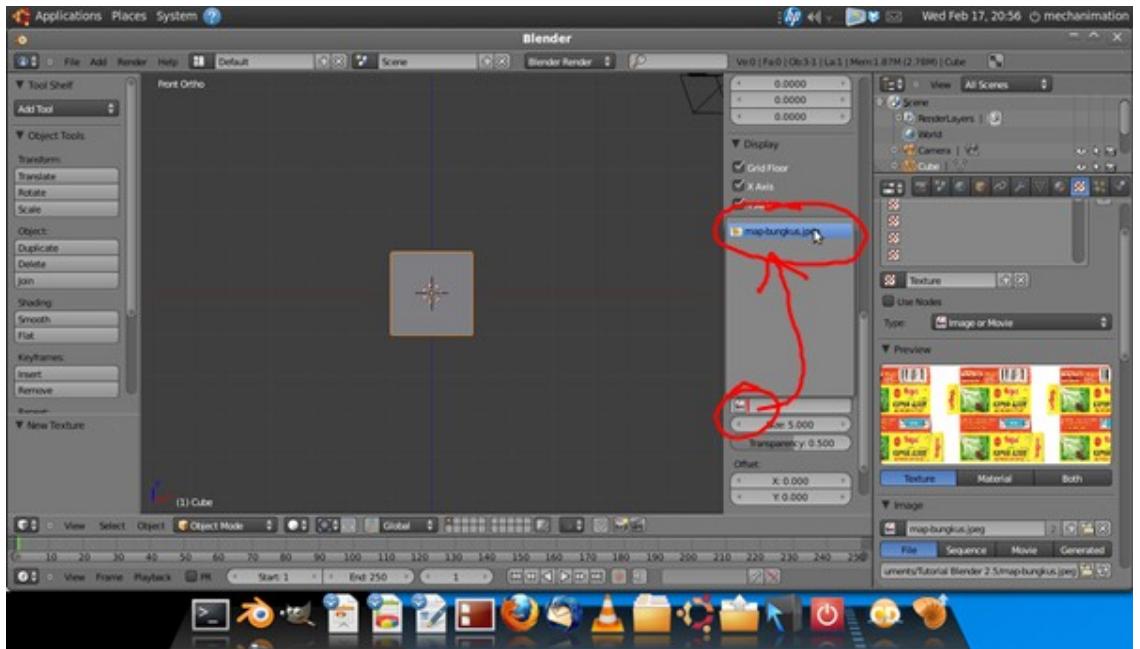


- Klik icon texture>type Image or movie>open file>pilih file sumber

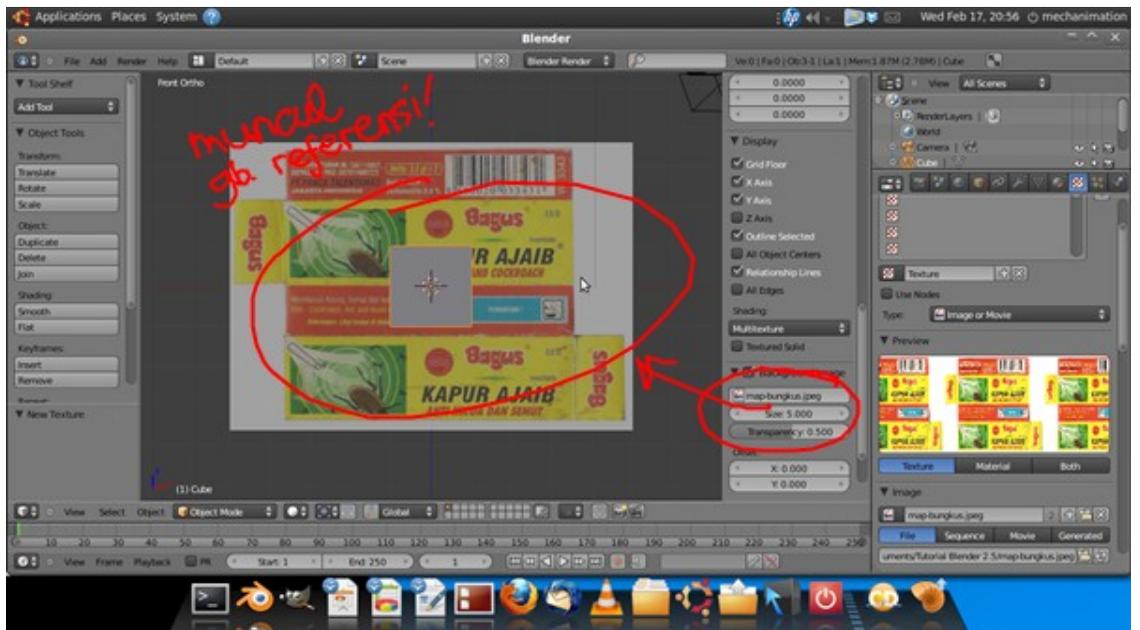


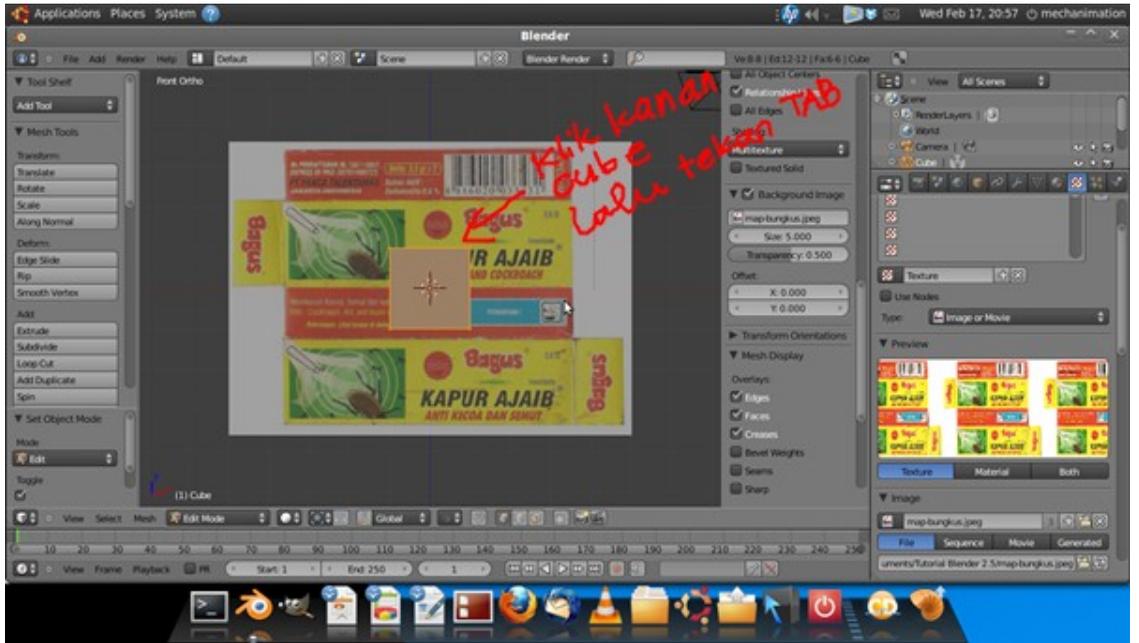
- Untuk menampilkan properties obyek tekan N>centang background images





- Muncul gambar referensi

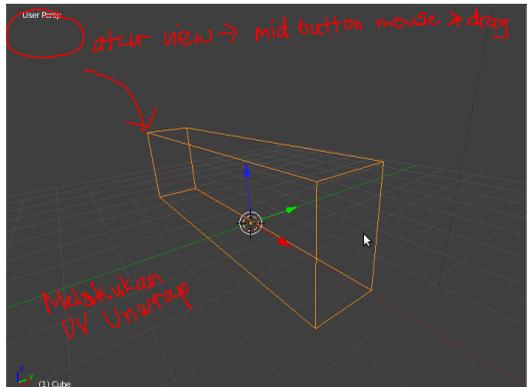




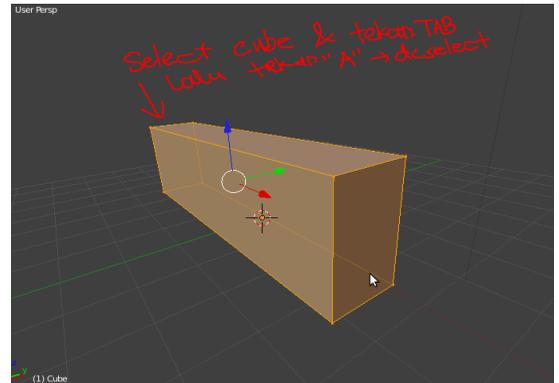
- Klik kanan cube lalu masuk edit mode (TAB)
- Scale (S) dan grab (G) lalu posisikan cube agar sesuai dengan gambar.
- Aturlah posisinya

.02 Unwrap

Lakukan Unwrap Map atau memberikan texture pada obyek

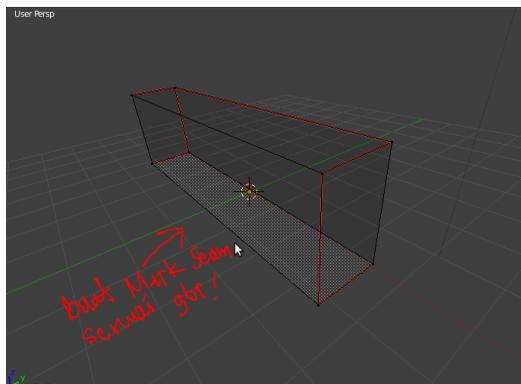


Sebelum memulai unwrap map, aturlah dahulu vieport agar sesuai dengan tampilan, caranya dengan menggunakan **Middle Button Mouse+Drag**



Seleksi cube>tekan TAB>tekan A (deselect)

**tips: wire mode tekan Z*

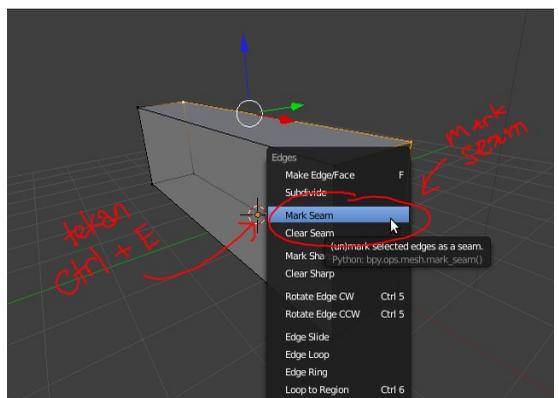
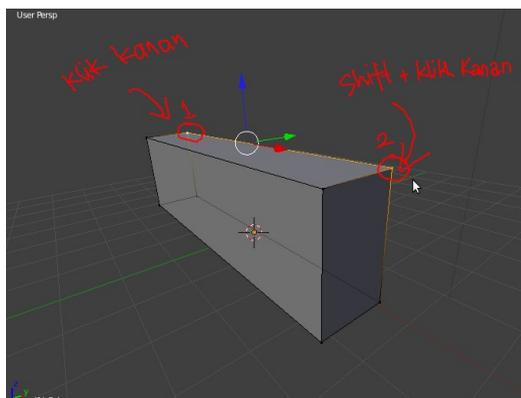


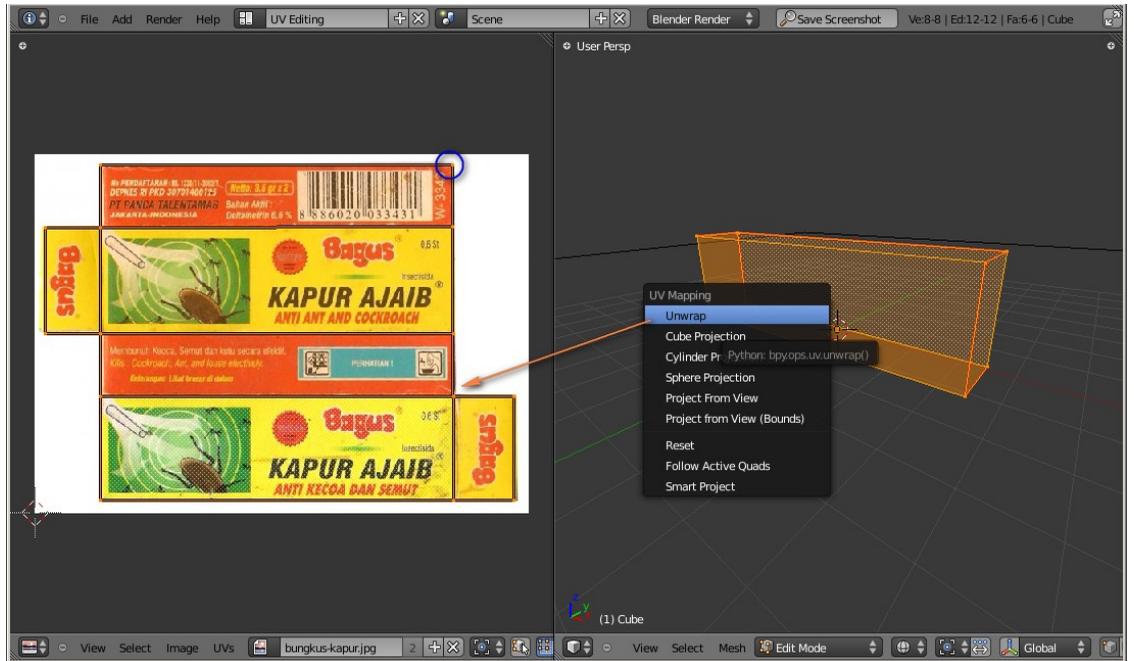
Mark Seam

adalah tanda untuk membuat potongan pola. Gunanya agar pola unwrap menjadi rapih dan tertata dengan baik.

- Lakukan Edge selection
Seleksi edges yang akan di mark seams dengan menekan shift untuk banyak seleksi.

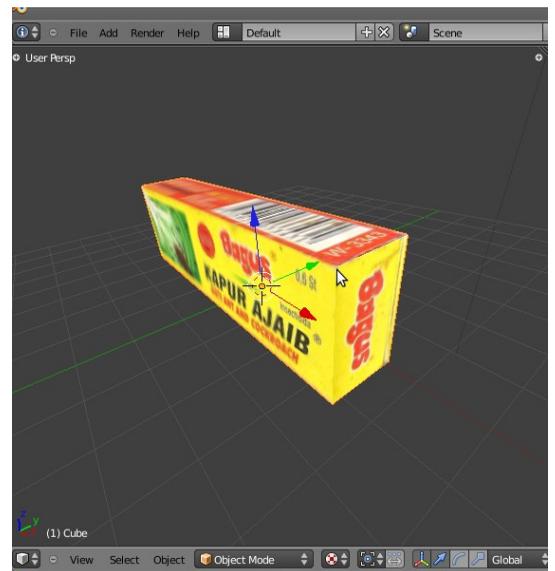
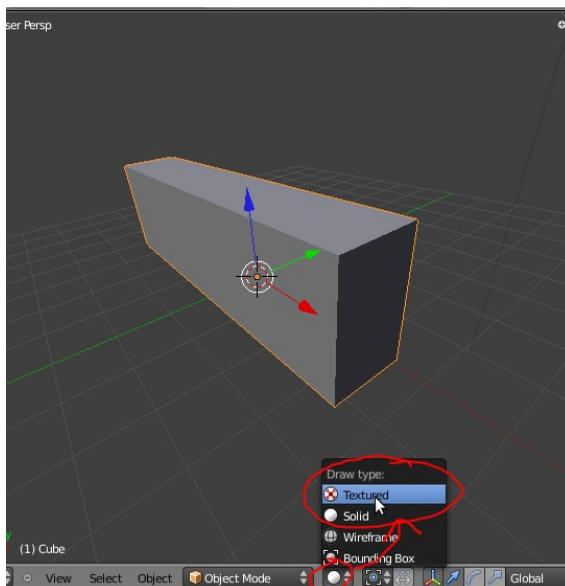
- Tekan CTRL+E>Marks Seams

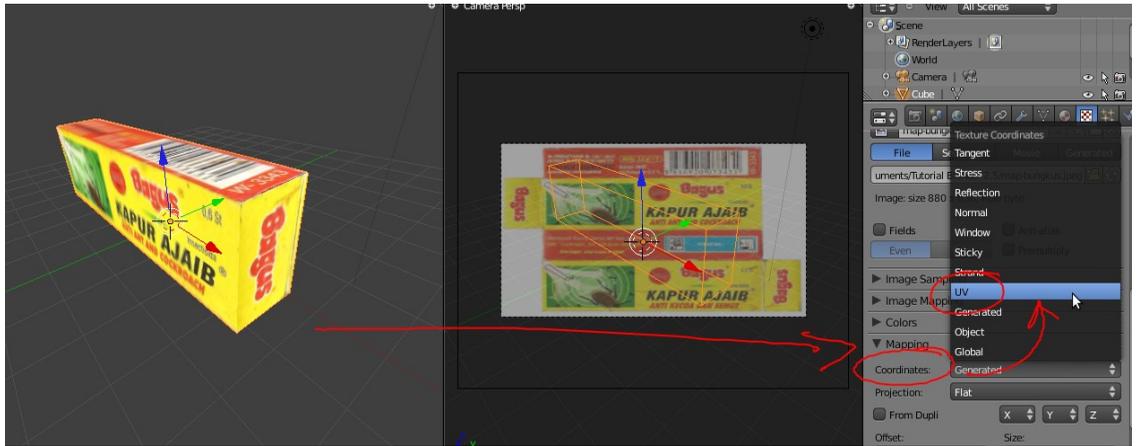




Pada edit mode seleksi (A) edges>tekan unwrap (U)>muncul pola pada image editor

Lakukan edit dengan cara mengeser (G), skala (S), rotasi (R), dll, sehingga sesuai masing-masing potongan pola sesuai dengan sisi map/texture.



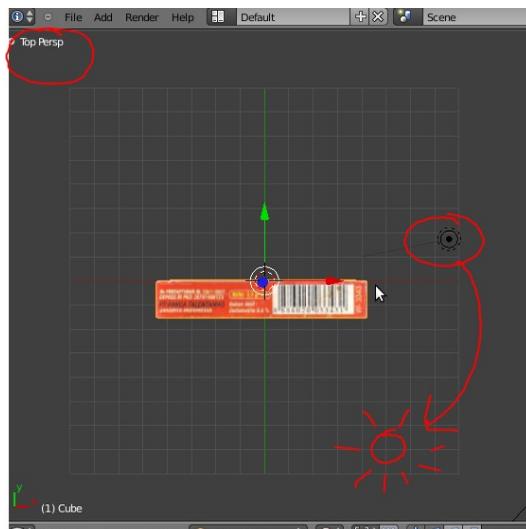


Sampai disini,
lakukan test
render (F12)

Hasil render
sementara masih
gelap karena
setting lampu
(cahaya) masih
default.

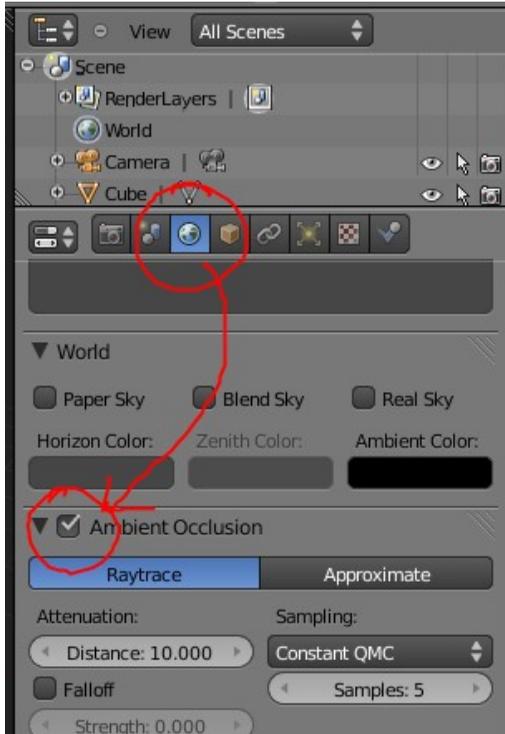
Oke, mari kita
bereskan :)

.03 Lighting



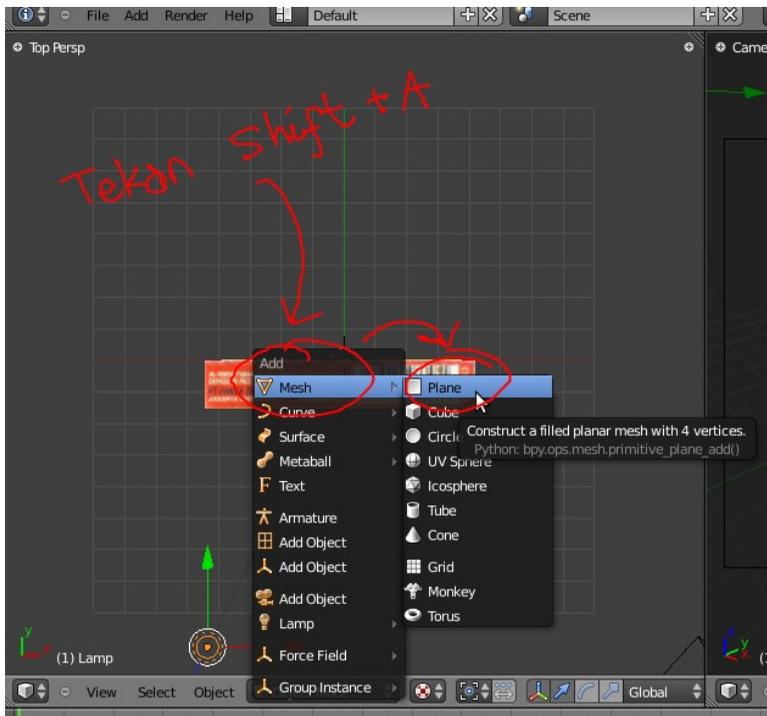
Pada tutorial sederhana ini kita
akan menggunakan fasilitas
Ambient Occlusion.

Seleksi lampu>geser (G)
sesuai dengan arah
kamera agar tampak
terang dari sorot
kamera.



Pada tutorial sederhana ini kita akan menggunakan fasilitas Ambient Occlusion.

Seleksi lampu>geser (G) sesuai dengan arah kamera agar tampak terang dari sorot kamera.



Agar terlihat real dengan shadow, maka kita akan beri ground/alas.

- Shift+A dan add Plane obyek.
- Scale sesuai keinginan
- Posisikan viewport dalam pandangan kamera, tekan 0 numpad.
- Render

.04 Render & Save

Akhirnya kita masuk pada bagian Paling menyenangkan, render :D.

- Tekan render (F12)
- Setelah selesai, save hasil render Ke .PNG pada image editor

Selamat Mencoba!

Info lebih lengkap mari kita diskusikan di:

blenderindonesia.org/forum



.final render



2D

PAKE SOFTWARE
BAJAKAN
KOK BANGGA !!!



mechanimation

2D poster GIMP & Inkscape

designed by Adhicipta R. Wirawan - 2010

**KALO ADA SOFTWARE
LEGAL & GRATIS
KENAPA MASIH PAKAI
BAJAKAN !!!**



**PENGADILAN
AKHIRAT!**

fossid
OPEN SOURCE SOFTWARE UNTUK SEMUA

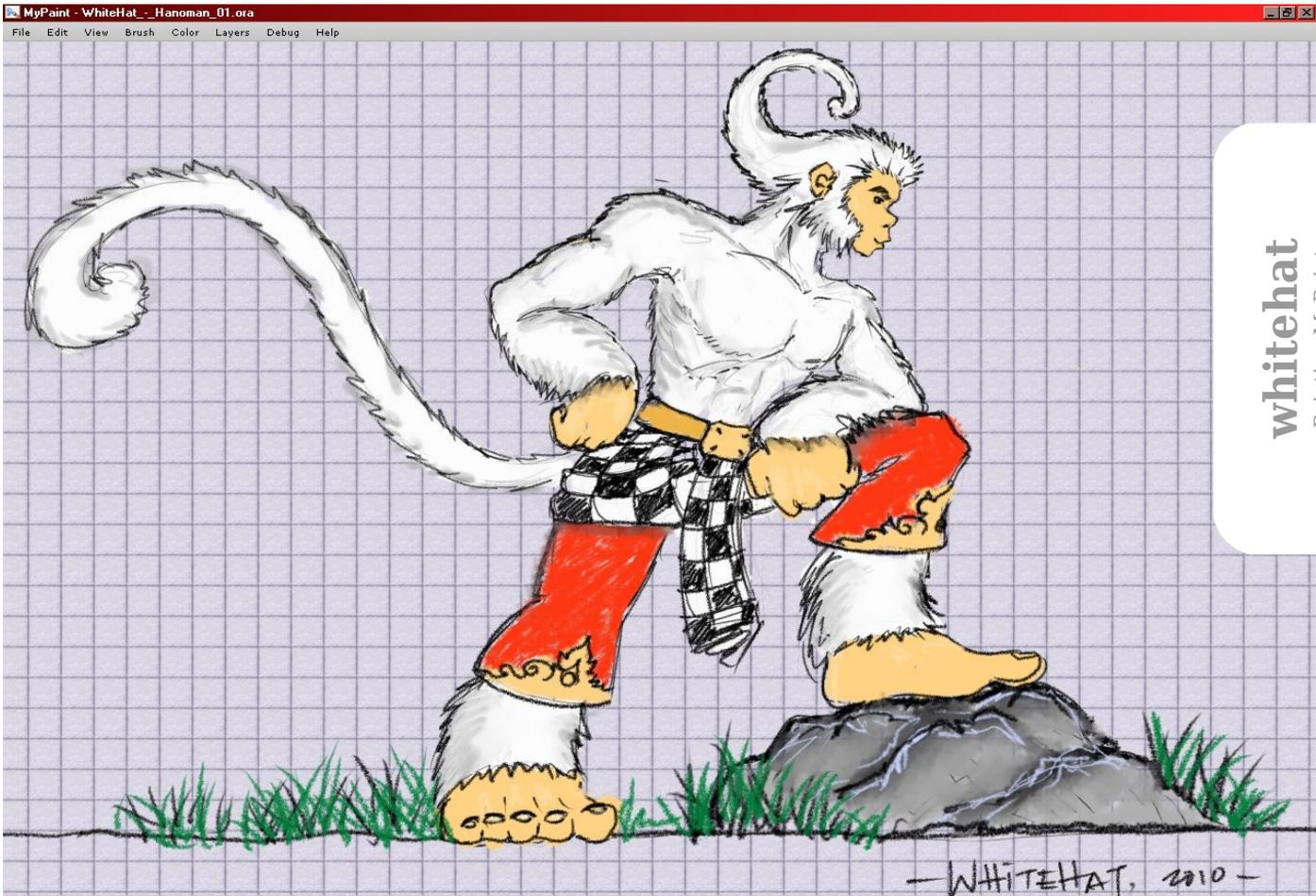
mechanimation
2D poster GIMP & Inkscape

Designed by Adhicipta R. Wirawan - 2010

bek31

2D vektor Inkscape





whitehat
Painting MyPaint

- WHITEHAT, 2010 -



sandi99
Painting MyPaint

Sandi

danny syahban

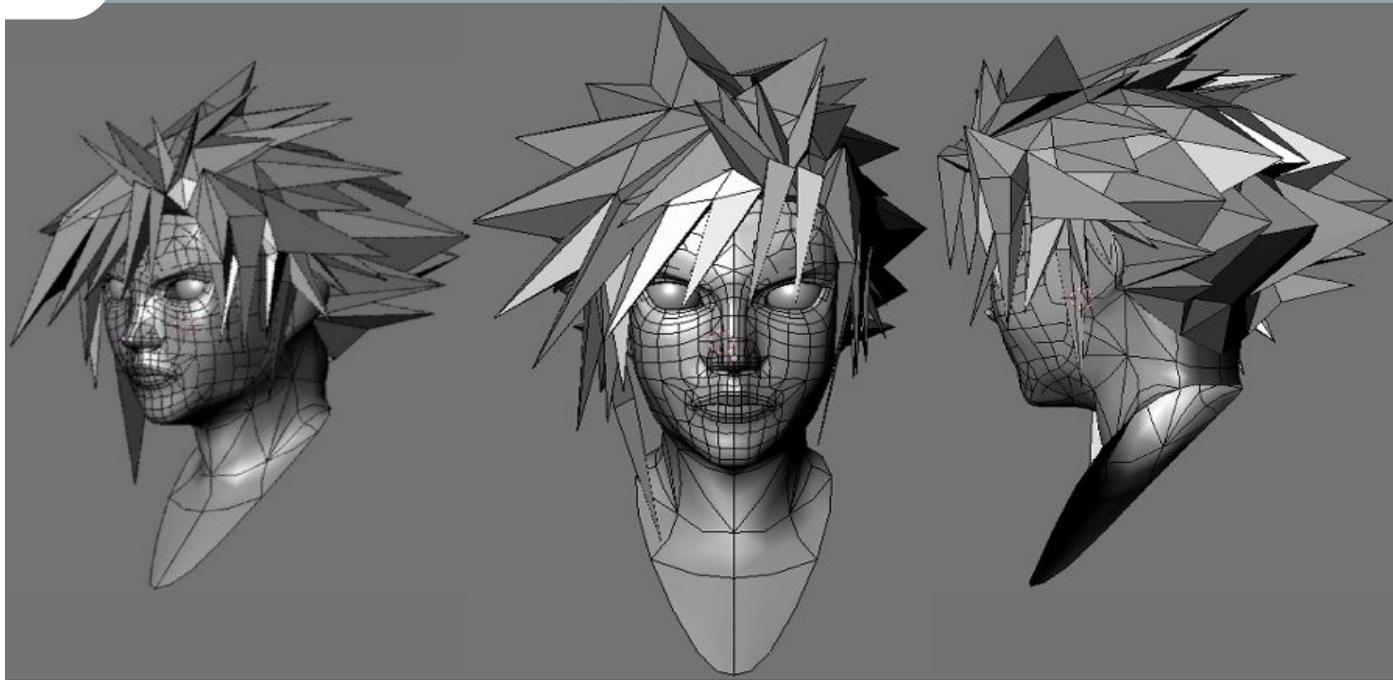
2D Vektor Inkscape

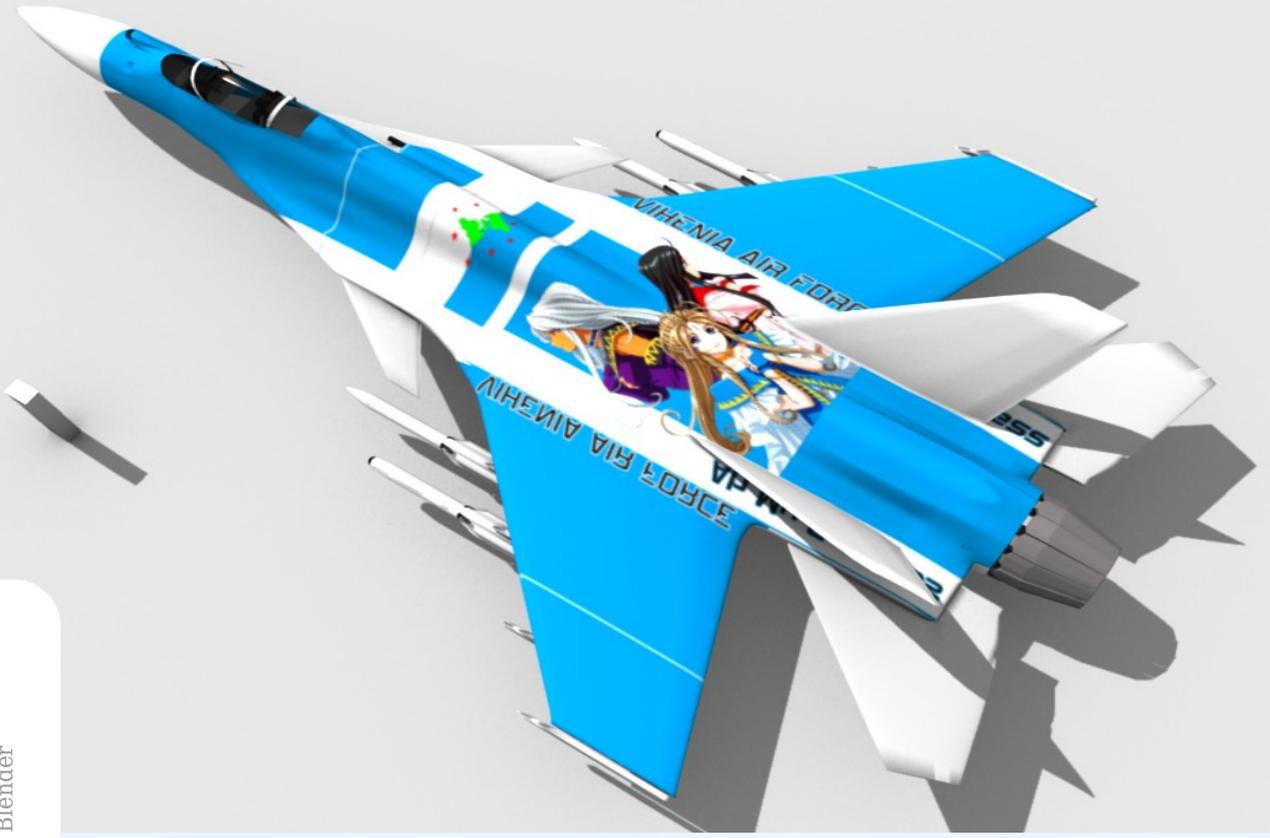


3D

mambow

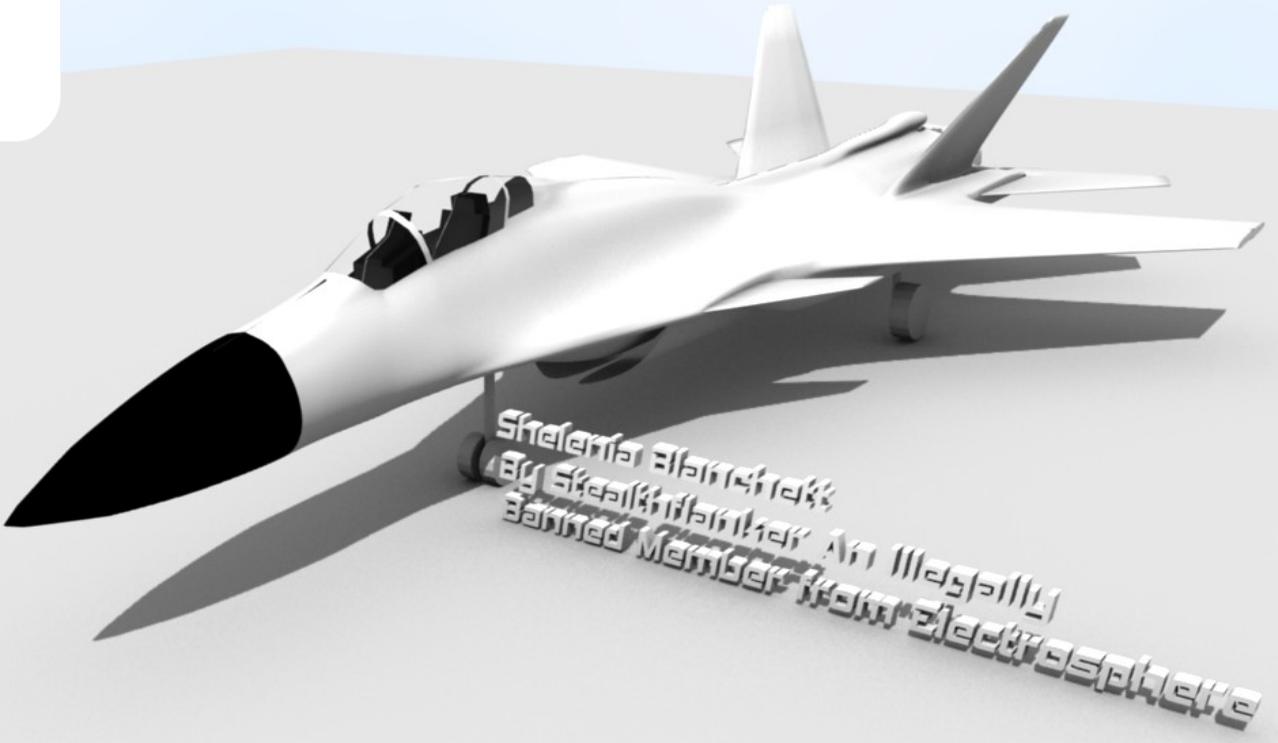
3D Blender





stealthflanke

3D Blender



alfanesta

3D Blender



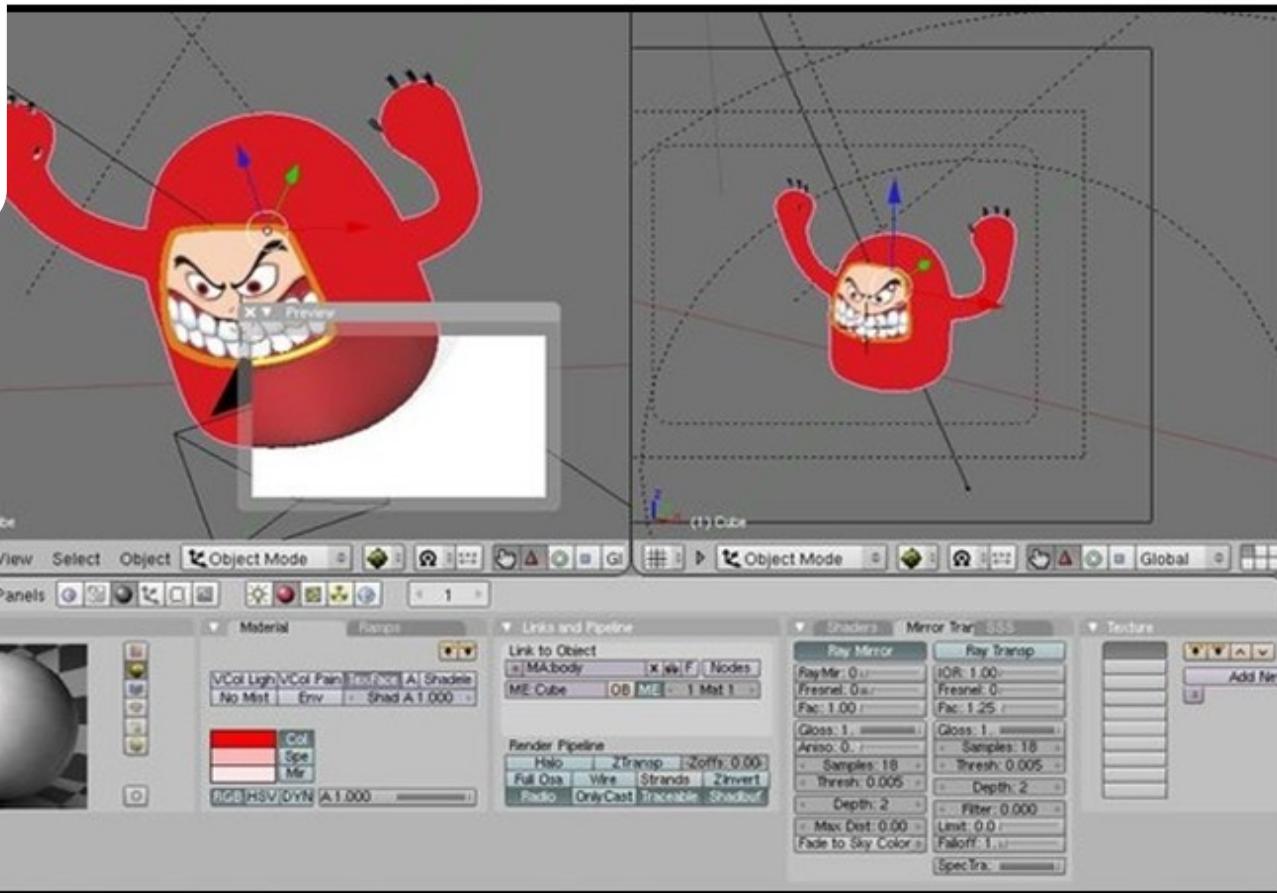


bek31
3D Blender



rijal

3D Blender





chrisvii

3D Blender

mechanimation

3D Blender



by Wisnu Sekty

wisnu sekty

3D Blender



wisnu sekty

3D Blender



wisnusekty



praybob

3D Blender

Model by PrayBob



praybob
Painting MyPaint

Model by PrayBob



Model by PrayBob



Model by PrayBob

praybob

3D Blender



subur 3d

3D Blender





>Saiga Tromix
-Verts : 3543
-texture 1024 x 1024
-Blender, GLSL , BGE

sepeda saurus

3D Blender



gunkz

3D Blender



TIMELAPSE

TECHNIQUES Process



lukman

3D Sculpting Blender

 P O N G O
ANIMATION STUDIO

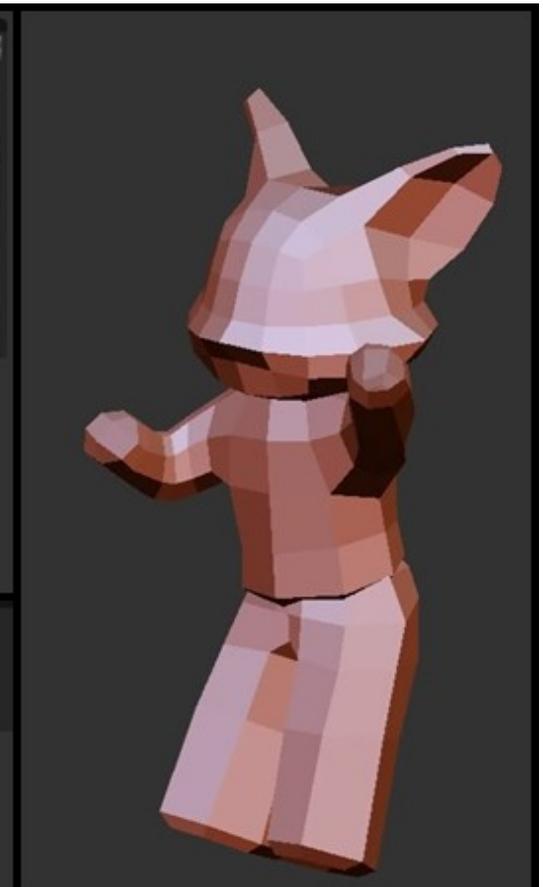
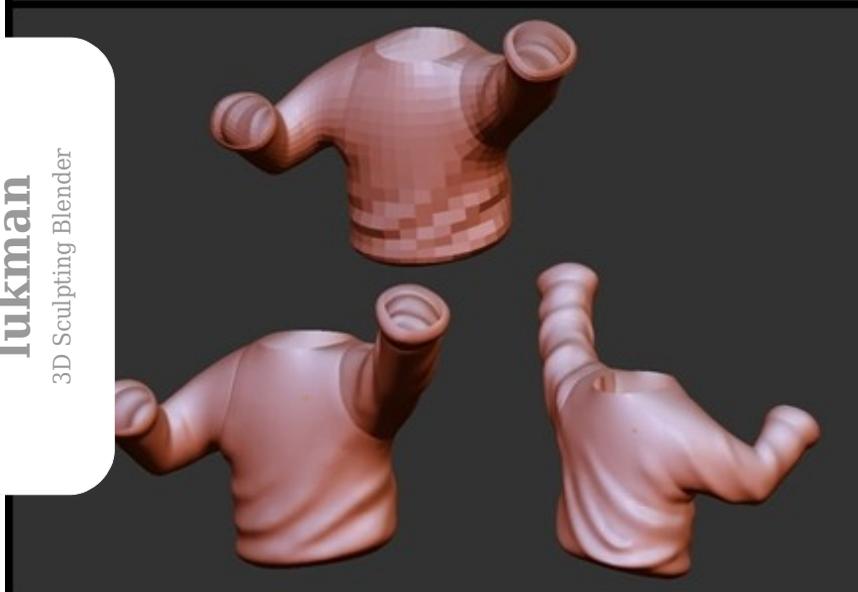
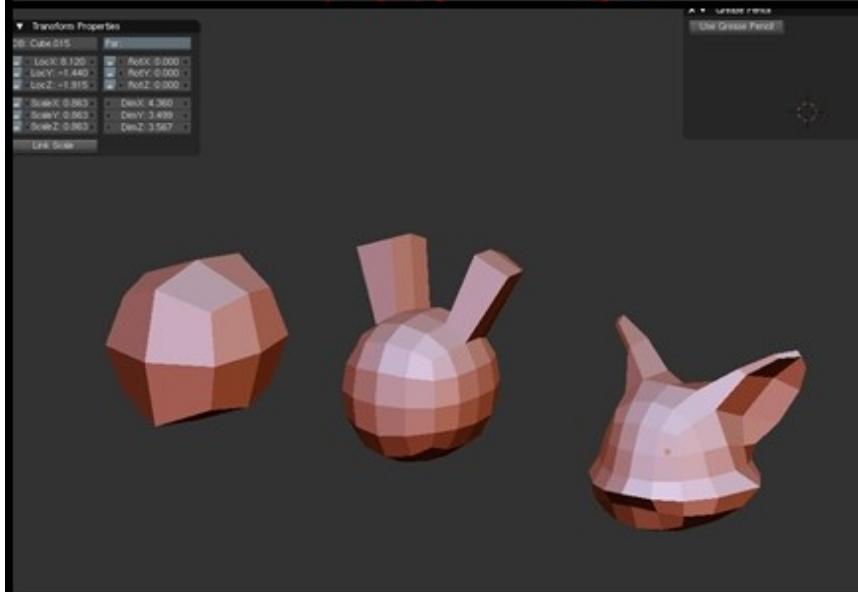
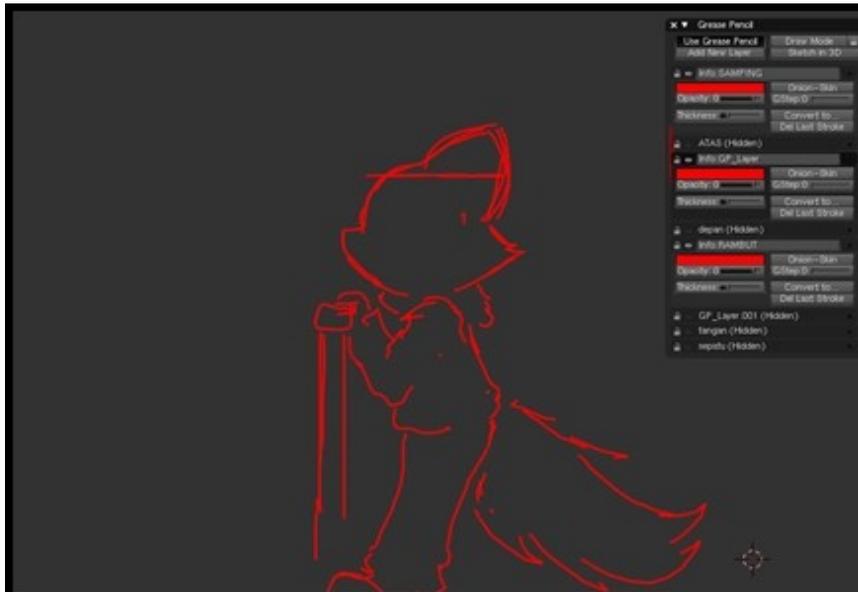
 blender

All right reserved © Alif Fajar Sidiq & Ade Lukmanul Hakim

© <http://pongoanimation.weebly.com>

lukman

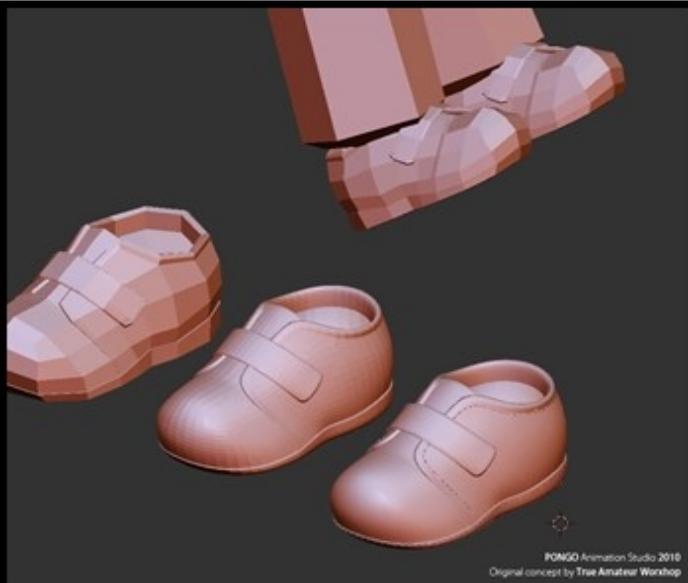
3D Sculpting Blender



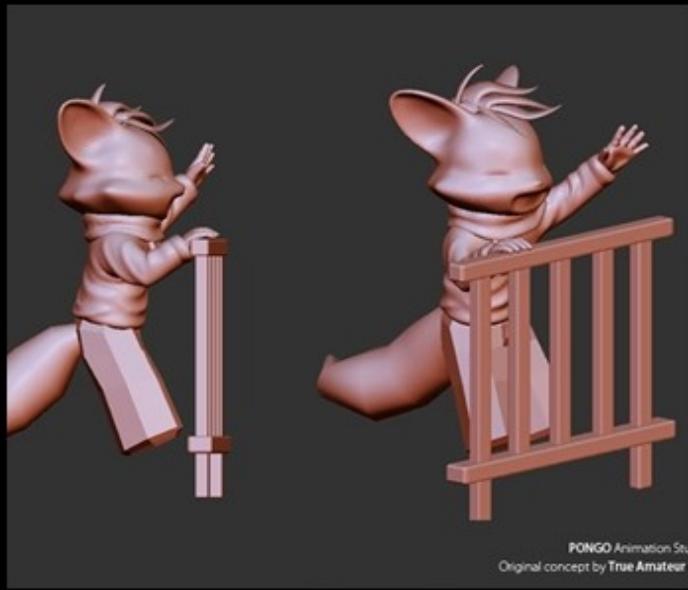
PONGO Animation Studio
Original concept by True Amateur Wor

lukman

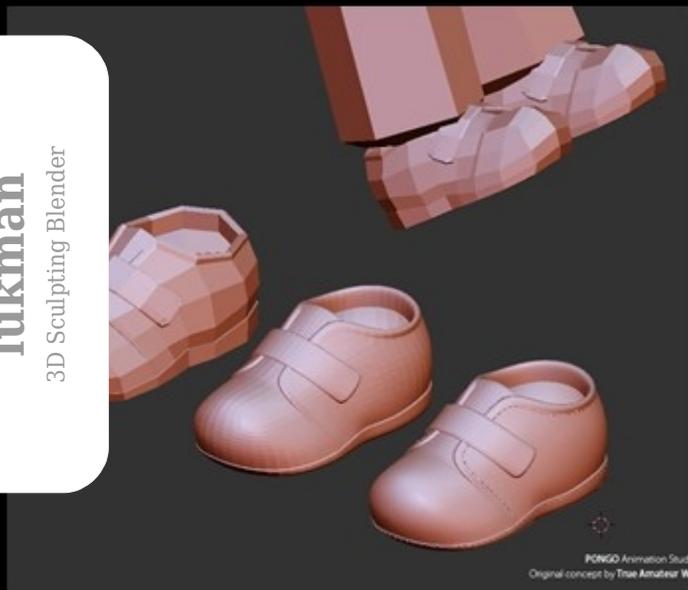
3D Sculpting Blender



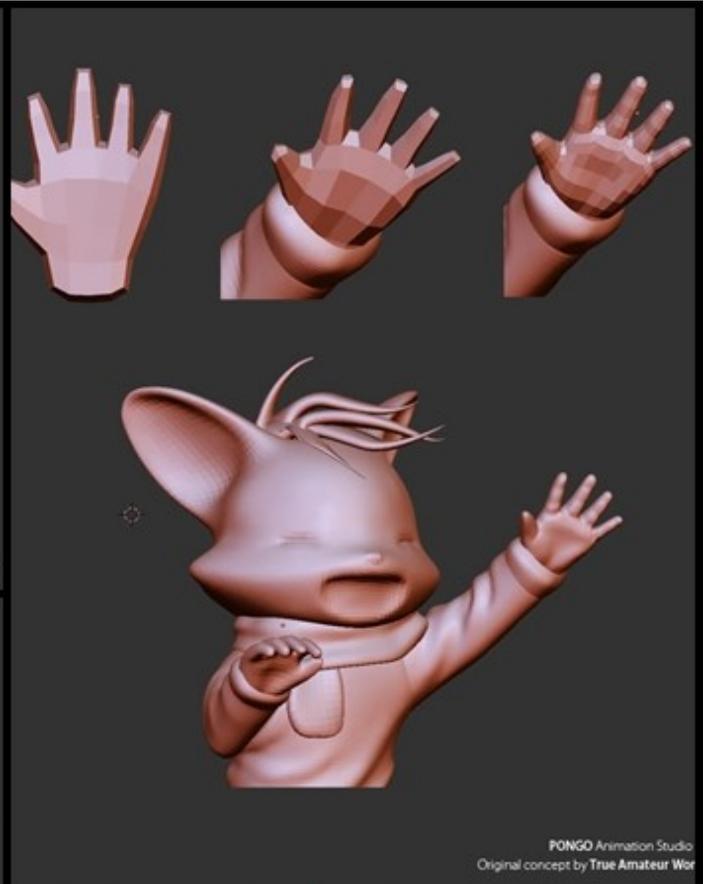
PONGO Animation Studio 2010
Original concept by True Amateur Workshop



PONGO Animation Studio
Original concept by True Amateur Workshop



PONGO Animation Studio
Original concept by True Amateur Workshop



PONGO Animation Studio
Original concept by True Amateur Workshop



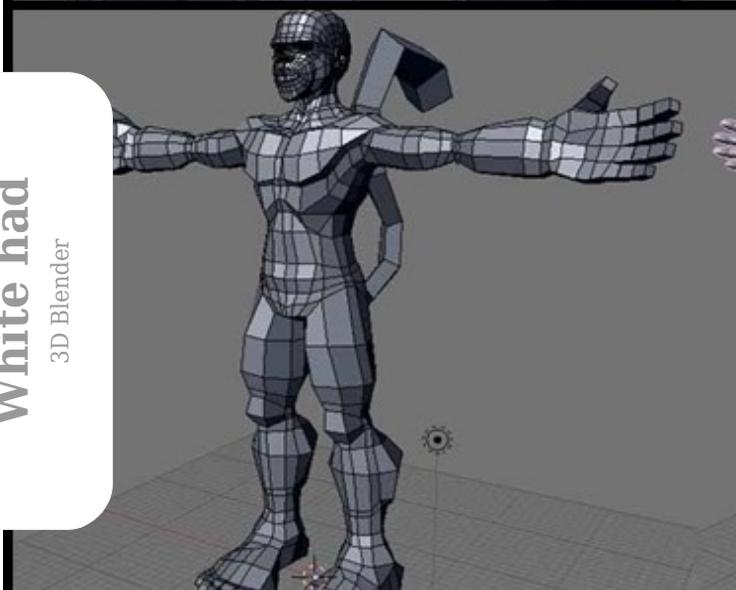
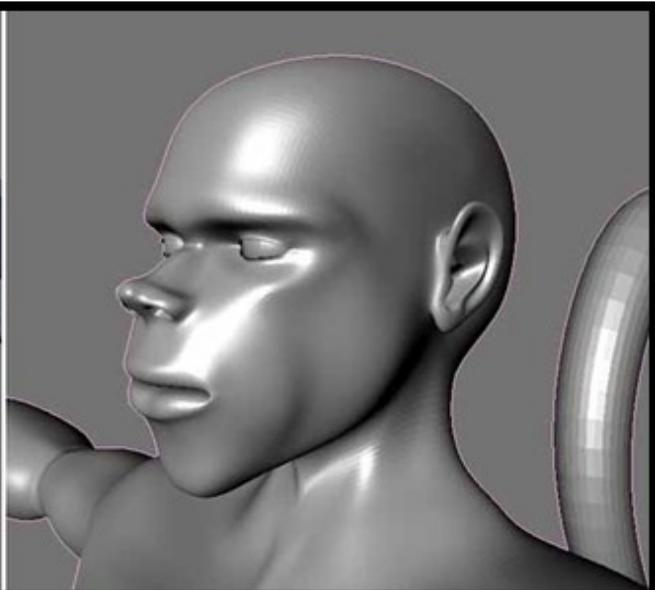
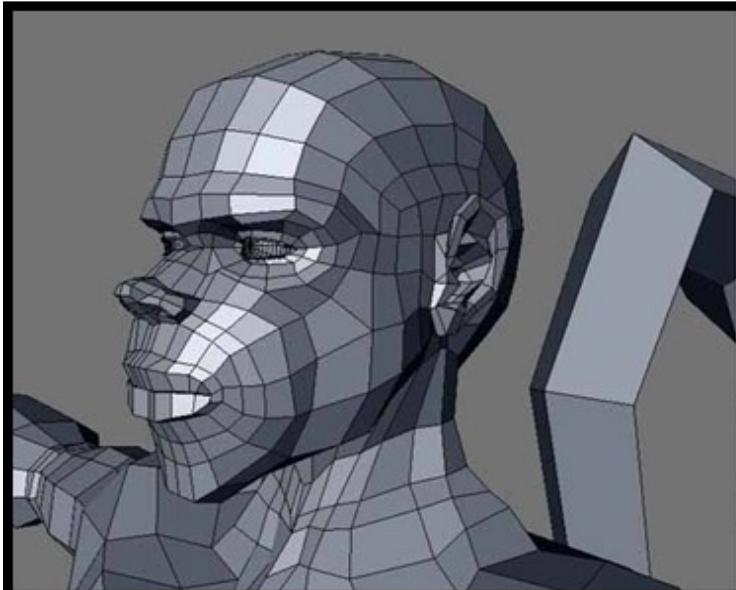
PONGO Animation Studio 2010
Original concept by True Amateur Workshop

White had

3D Blender

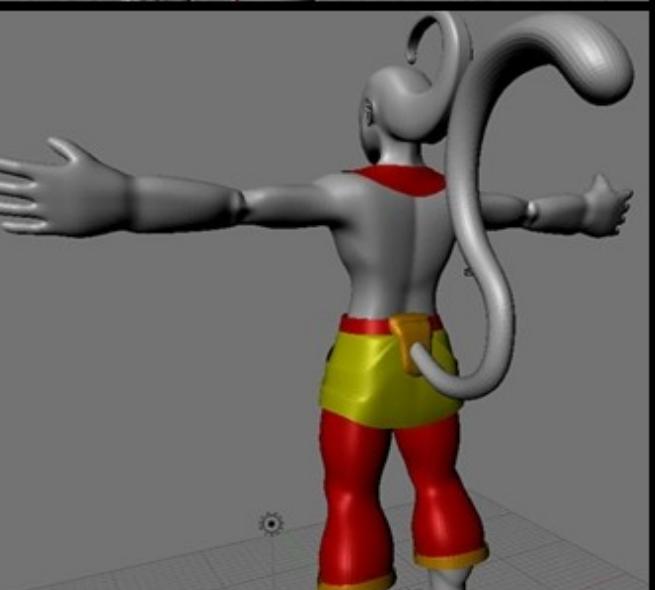
TIMELAPSE

TECHNIQUES Process



White had

3D Blender



tombal

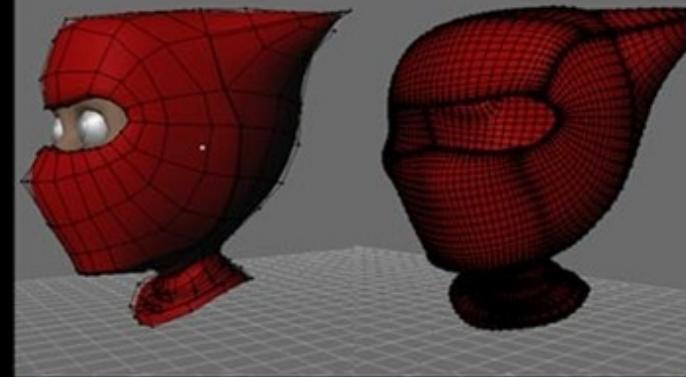
3D Blender



js_05/rig.o6.C - by s3

TIMELAPSE

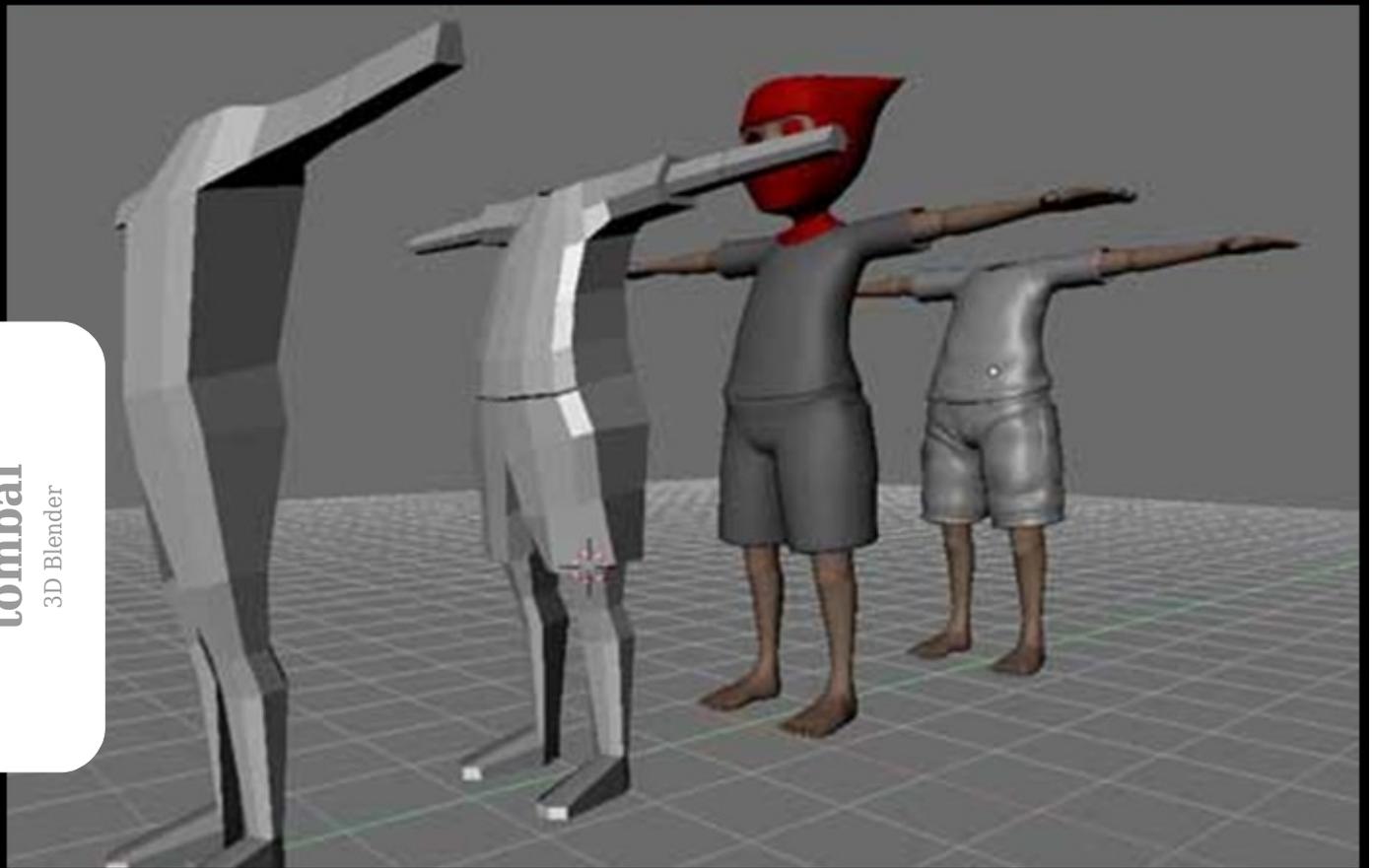
TECHNIQUES Process



Test render - Normal Map on Lowpoly



lowpoly



tombal

3D Blender

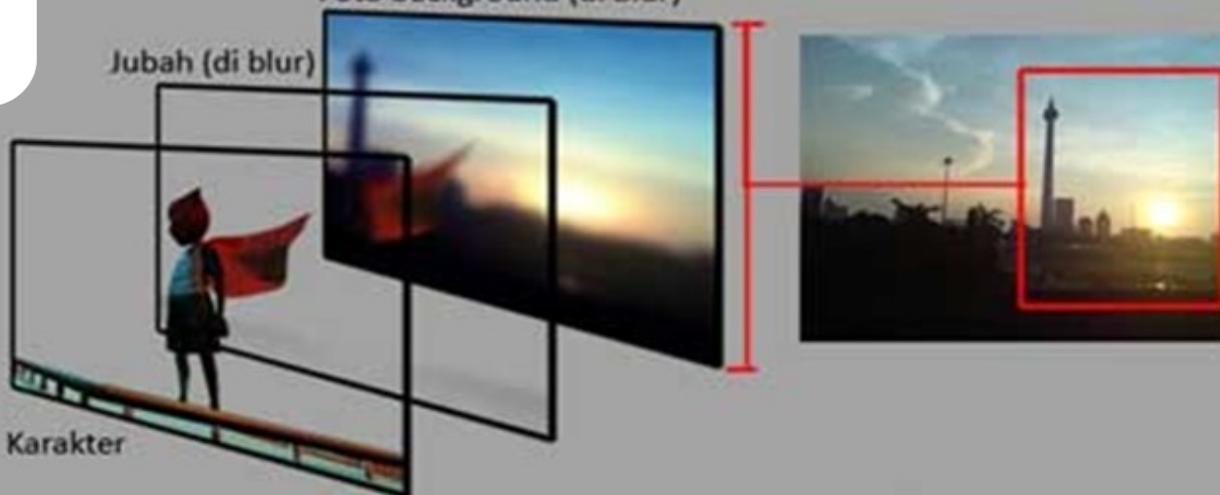
tombal

3D Blender



Foto background (di blur)

Jubah (di blur)



Karakter



Sebelum post pro



Setelah post pro
(Blur, Color Correction, Add sun glow)



blenderindonesia.org
/forum



fan page
blender indonesia



twitter.com
/kaptenblender



Some rights reserved.
This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-Noncommercial
No Derivative Works 3.0 License.

More than **1000** DOWNLOAD!

Edisi [dot]BlendMagz 01 & 02

Berhasil di download lebih dari **1000** copy

Yang tersebar ke seluruh dunia.

Jumlah yang fantastis dan berarti lahan subur

Untuk ber**IKLAN** di Magz kami!

PLACE YOUR ADS

For Help Us!

Contact us:

helloblender@gmail.com

kapten@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



[dot]BlendMagz special thanks to



[dot]BlendMagz adalah Free Magazine [GRATIS!] Bisa didownload oleh siapa saja yang menginginkannya. Boleh dicopy [perbanyak] untuk edukasi tetapi tidak diperjual-belikan dalam bentuk apapun. Pengguna boleh mempublish [embed] ke dalam website, blog, email, atau segala macam jasa share dokumen.

Redaksi tidak bertanggung jawab baik lisan atau tertulis dari segala bentuk isi maupun material yang termasuk dalam artikel atau artwork. Semua isi materi yang tersaji dalam Magz ini diproduksi dengan sepengetahuan dan izin tertulis baik melalui forum, email, messenger, maupun lisan. Masing-masing kontributor berhak atas karya mereka, tugas kami hanya mengemas dan mempublikasikan dalam bentuk PDF atau EXE.



Thank For watching ;)
copyright@blenderindonesia.org