



.04

APR-MEY EDITION

[dot]BlendMagz

Blender Army
Indonesia Magazine

Hello!

Jangan heran dulu apabila Army mendapatkan majalah ini berubah total. Setelah mengalami 4 edisi ini, redaksi belajar bagaimana memfasilitasi artworks dan akhirnya memutuskan untuk mengusung freestyle layout. Yup, selain tidak merepotkan proses, juga supaya tidak menjadikan bosan pengoleksinya.

Gendang animasi open source makin ramai saja. Berbagai event dan workshop telah digelar sepanjang 4 bulan ini. Baik event intern maupun event dari luar forum. Muncul juga para simpatisan FBI di berbagai kota dengan ikatan regional yang semakin mengukuhkan eksistensi kita. Selamat!

Selain hal diatas, kita juga akan menyambut beberapa hal baru dan penting untuk dicatat. 4 Bulan lagi FBI genap berusia setahun dan segera akan berbenah dan kembali membuat sejarah. Siapkan dirimu, tetap semangat dan teruslah mencipta.

KAPTEN BLENDER ©2010

[dot]BlendMagz

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

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

CONTACT:

helloworld@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)
Adhi Hargo (Purwokerto)

CREATIVE

HizaRo

TOOLS

Blender 2.5 Alpha 2
Open Office 3
Inkscape 0.46
GIMP Studio
Scribus 1.33 svn

UBUNTU 9.04
KUBUNTU
MAC OS

.04

APR-MEY EDITION

[dot]BlendMagz
Blender Army
Indonesia Magazine



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.

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.



gallery

event

Army

3d challenge

hobby

timelaps

tutorials



.eventmei2010

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

- **surabaya**workshop
- **balikpapan**workshop
- **medan**workshop

.event**mei**2010

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27		29	30	31		

• **jogja**workshop

• **makassar**workshop



Hobi adalah kegiatan rekreasi
yang dilakukan pada waktu luang
untuk menenangkan pikiran seseorang



[dot]BlendMagz04call4submit

HOBBY



news.event.artwork.blend.tutorial.etc

deadline 5 april 2010!
sendto; kaptan@blenderindonesia.org

Invitation

Central Park
Everyday is an Extraordinary Life

1001 mascot competition
inspiration design festival

WARNING!
Closing date
November 22nd
2009

JOIN 1001 IDF
CENTRAL PARK
MASCOT
COMPETITION 2009

AND WIN
GREAT PRIZES!

Show US what You Got!

- Visit www.centralparkjakarta.com
- www.conceptmagz.com, www.idseducation.com for more detailed information.
- Admission Fee Rp. 50,000,-

ids international design school

concept majalah desain grafis

Central Park
Everyday is an Extraordinary Life



.workshop

Blender Indonesia berkesempatan mengisi talkshow dalam rangka 1001 Inspiration Design Festival Minggu 28 Februari 2010. Acara ini bertempat di atrium Central Park Jakarta dan diwakili oleh Hiza dan Udey sebagai narasumber. Secara global acara berlangsung meriah, inspiratif, dan lancar.

.about

” Mascot Competition - Mascot For central park: Challenge Your Imagination”

Sebagai kompleks properti baru yang megghias wajah Jakarta dengan pendekatan yang inovatif, Central Park bekerja sama dengan Majalah Desain Grafis Concept dan International Design School mengundang semua insan kreatif yang berjiwa muda dan trendy untuk turut meramaikan ajang 1001 Inspiration Design Festival Central Park Masc ot Competition 2009.

Kali ini, kompetisi melombakan desain maskot yang dapat mewakili spirit Central Park sebagai destinasi hiburan, belanja, bisnis dan hunian eksklusif dengan konsep green design.



FOSS-ID COMPETITION 2010

Lomba Desain Poster dan Brosur Promosi Open Source

Untuk merangsang munculnya kreativitas dalam bidang desain grafis dan mengkomunikasikan keunggulan opensource dengan menggunakan aplikasi grafis opensource GIMP dan/atau Inkscape.

Kunjungi dan daftarkan segera di:
WWW.FOSS-ID.WEB.ID

Dengan Total Hadiah:
RP 30 juta

FOSS-ID
OPEN SOURCE SOFTWARE UNTUK SEMUA
WWW.foss-id.web.id

PAKE SO BAJA KOK B...

Artha Gading (MAG)

Blender Indonesia

Jakarta FOSS-ID competition 2010

Kemkominfo dan FOSS-ID bekerja sama dengan BISKOM dan Mal Artha Gading (MAG) menyelenggarakan rangkaian kompetisi pada tahun 2010, yaitu desain grafis, animasi, kompetisi game dan Open Document Format (ODF). Untuk lomba poster ketiganya dimenangkan oleh arek suroboyo yang tergabung dalam forum Blender Indonesia.

BlenderArmy GTHRNG Bandung

Sudah jam satu kurang secepat...saya pikir gak pada dateng. akhirnya makan aja dulu lah berhubung perut dah kerubukan.

Hehehe...tiba2 ada yg nongol dua orang dari CCA (Cimahi Creative Association) mas Tino dan mas Aldi gak nyangka juga karena mereka kebingungan cari2 saya dan gak sengaja liat saya lagi buka page blenderindonesia.org :p kebetulan yg menyenangkan...

Di tengah2 obrolan kami, muncul dua orang lagi dari Pongo Studio. mereka adalah mas Berto dan mas Antony. Sungguh menggembirakan mereka bisa hadir, karena Pongo adalah studio pionir yg full menggunakan blender dan software open source untuk karya2 mereka. Dari situ, saya langsung merasa dikelilingi oleh orang2 hebat karena dari obrolan2 tersebut kelihatan bgt mereka punya visi dan idealisme yg patut saya kagumi.



CCA (Cimahi Creative Association) punya hajatan besar sekitar Juni nanti yaitu peresmian gedung Baros yg disupport langsung oleh pemkot Cimahi untuk digunakan bagi kepentingan perkembangan industri kreatif di Cimahi. Mas Aldi yang menjabat sebagai ketua bidang animasi di CCA punya rencana besar untuk menggiatkan industri kreatif di Cimahi, tidak hanya di animasi, tapi di lini kreatif lain yg lebih luas. Bahkan rencana untuk membuat one stop community service juga akan dirintis di gedung Baros tersebut, diantaranya untuk membuat cafe KASKUS, studio animasi, studio game juga sekolah animasi. that's cool !! ^_^ [\[JO\]](#)



Hello Army! Pelatihan Animasi Blender di Surabaya yang diadakan oleh B.A.R.S. (Blender Army Regional Surabaya) berjalan sukses. Pelatihan yang bersifat free ini di serbu puluhan pendaftar. Alhasil pelatihan yang hanya mampu untuk menampung 24 peserta ini terpaksa membagi peserta menjadi 2 gelombang. Untuk gelombang 2 rencananya akan diadakan pada tanggal 8 Mei 2010. Karena jatah untuk 2 gelombang telah penuh maka pendaftaran peserta ditutup.

Pelatihan Animasi Blender gelombang pertama ini sukses. Peserta yang hadir ada 20 peserta. Yang paling mengejutkan ada seorang peserta yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Pelatihan yang dimulai pada jam 11.30 ini mencakup materi introduction, modelling dan texturing. Tutor dari materi ini adalah mas Adhicipta R. Wirawan. Untuk pertemuan lanjutan dari Gelombang 1 akan membahas Rigging, Animasi dan Editing Video.

Bagi yang ingin mendownload materi pelatihan tersebut silakan download pada link di bawah ini.
<http://www.mediafire.com/?jnzotjzxqjz>
 Silakan download dan bagikan secara gratis. Kami juga tidak akan menolak jika anda berminat untuk memberikan donasi.

B.A.R.S WRKSHIP Surabaya



3D

CHALLENGE

Pablo Vazquez (Durian team: venomgfx.com.ar)

1. Wisnu
2. Voidark
3. Chrsvii

Cak NCOP (desainer: redsoup.deviantart.com)

1. Wisnu sekti
2. Monster
3. Mug

Badung (beoscope.com)

1. Pet
2. monster
3. adhi

Yudi (Illustrator)

1. Wisnu Sekti
2. Monster
3. Wc terbang

Putri (Ex.Game MAster: roseonline.web.id)

1. wisnu
2. monster
3. Kucing

Dhedhe (3D Artist: dhedheahmed.deviantart.com)

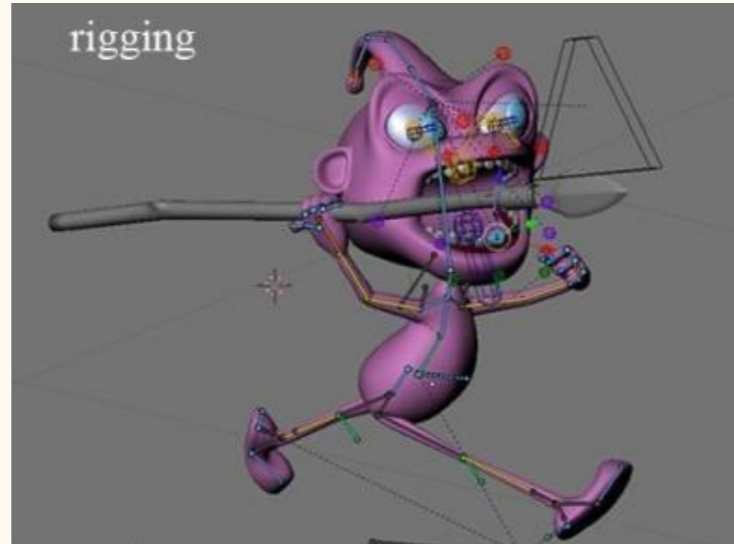
1. Goodboy
2. Kucing
3. Mug

joging

GoodBoy

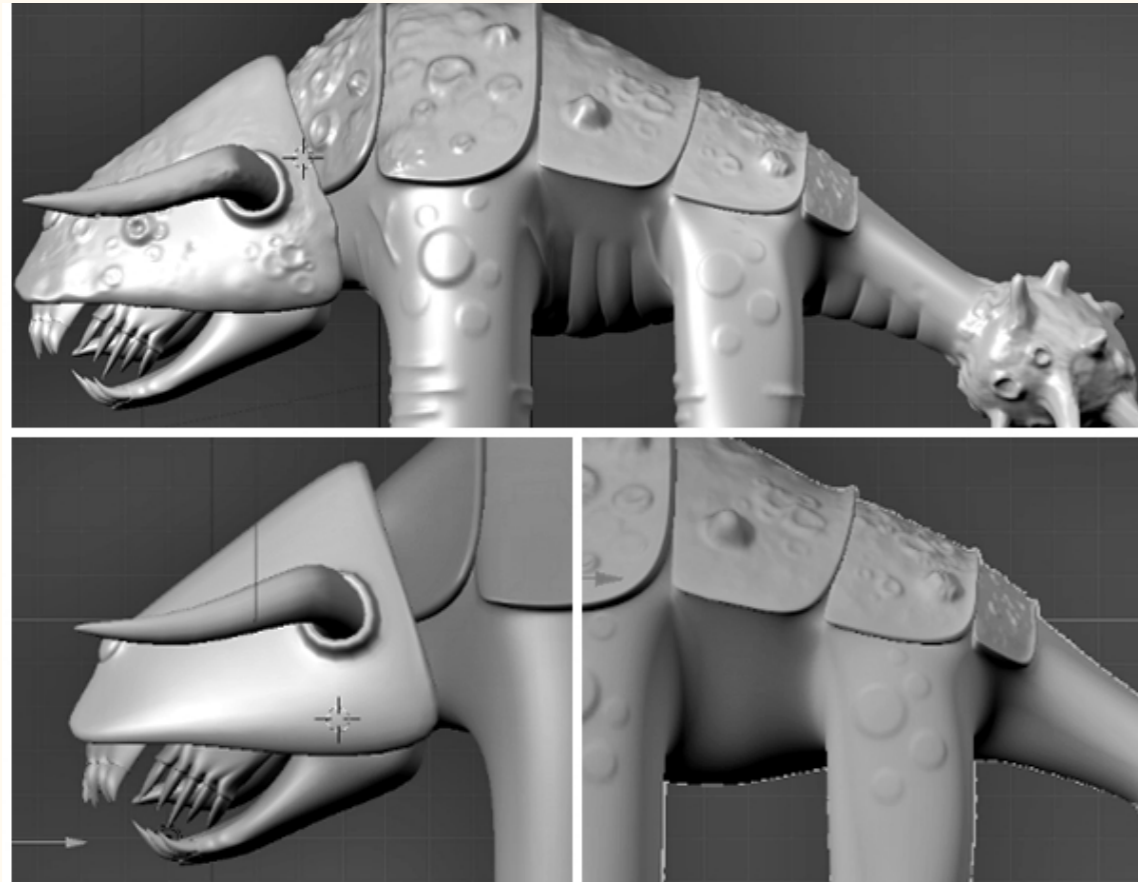


JOGING buatan Wisnu Sekty ini berhasil menyisihkan beberapa saingan. Rapih, kompleks, dan bercerita. Tanpa narasi pun pasti sudah banyak yang bisa menebak gambar apakah ini. Selamat!



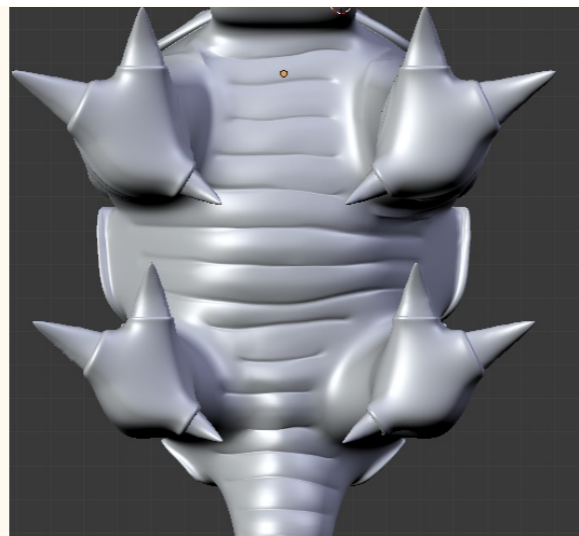
.sculpting

Kaki dan ekor sudah beres, ditambah hasil sculpting. Untuk berikutnya untuk kulit yang masih "mulus" akan diberi tekstur "cloud" dengan normal mapping, agar muncul tekstur kasarnya, ditambah lagi modeling alas untuk si figure.



.modelling

Rencananya membikin moster yang sudah dimulai tempo hari. Modeling di Blender 2.49 (karena masih ketergantungan mouse gesture saat modeling) dan proses selanjutnya menggunakan versi 2.5 alpha 2 (sekalian latihan engan antarmuka yang baru), bagian kaki dan ekor belum sempurna



silver figure monster



READY STOCK !!
12 cm tall good quality metal figure of Greborch Moster from "Elias in Wonderland" movie
-price: IDR 300.000

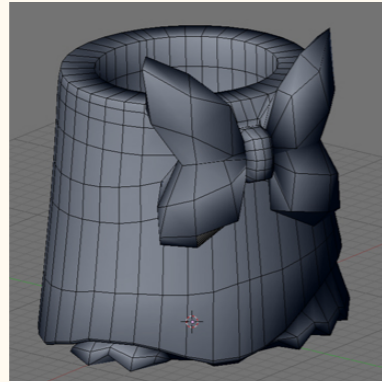
VOIDARK

Teknik sculpting menawan dari voidark. Penguasaan material dan kerapian model menjadikan action figure ini berhak menjadi pilihan juri sebagai pemenang kedua.

GAMBAR REFERENSI

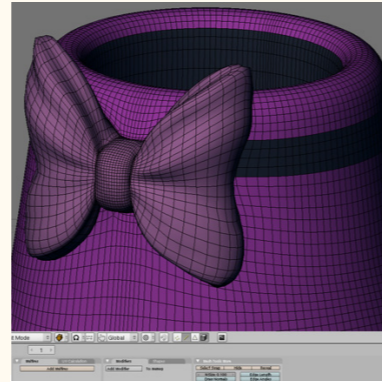
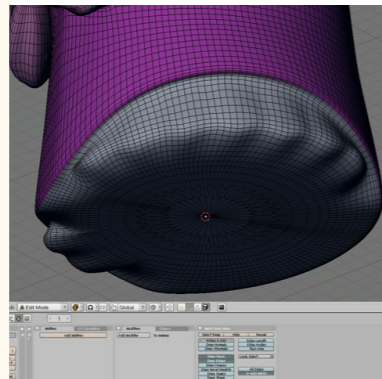


mini mug



.modelling

Mo nyoba bikin mug...skali2 mau bikin something yang girly...haha. Minnie Mug. Modeling dimulai dengan bentuk global obyek mug dengan poly seefektif mungkin.



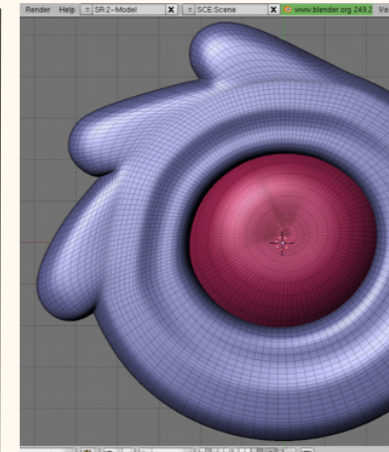
.update

Ceritanya bahannya itu terbuat dari plastik. Di sekitar lingkaran cangkir mug dipermanis dengan hiasan pita, cute sekali.

Tidak ada hiasan lain selain pita. Namun warna yang feminim menjadikan bentuk mungil cangkir terlihat manis.

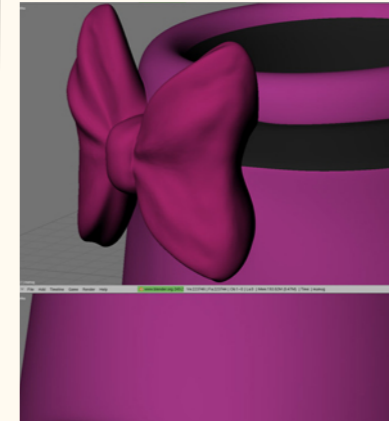
CHRISVI

Mug ini adalah pemenang kedua 3d challenge #1 Blender Indonesia. Tema utama hobby direspon Chris dengan sangat hari-hati. Mungkin ada alasan khusus kenapa ia memilih obyek mug. Hmm... Render hasil akhir sangat menawan dengan internal render. Beberapa sisi mug sedikit di pahat beserta logo blender yang berkesan empuk. Walau sederhana namun kesan bahan terlihat sempurna.



.logo

Logo Blender tidak dibuat seperti biasa. Pada gambar nampak sekali logo dibuat bergaya sesuai dengan bentuk dasar mug yang bulat.

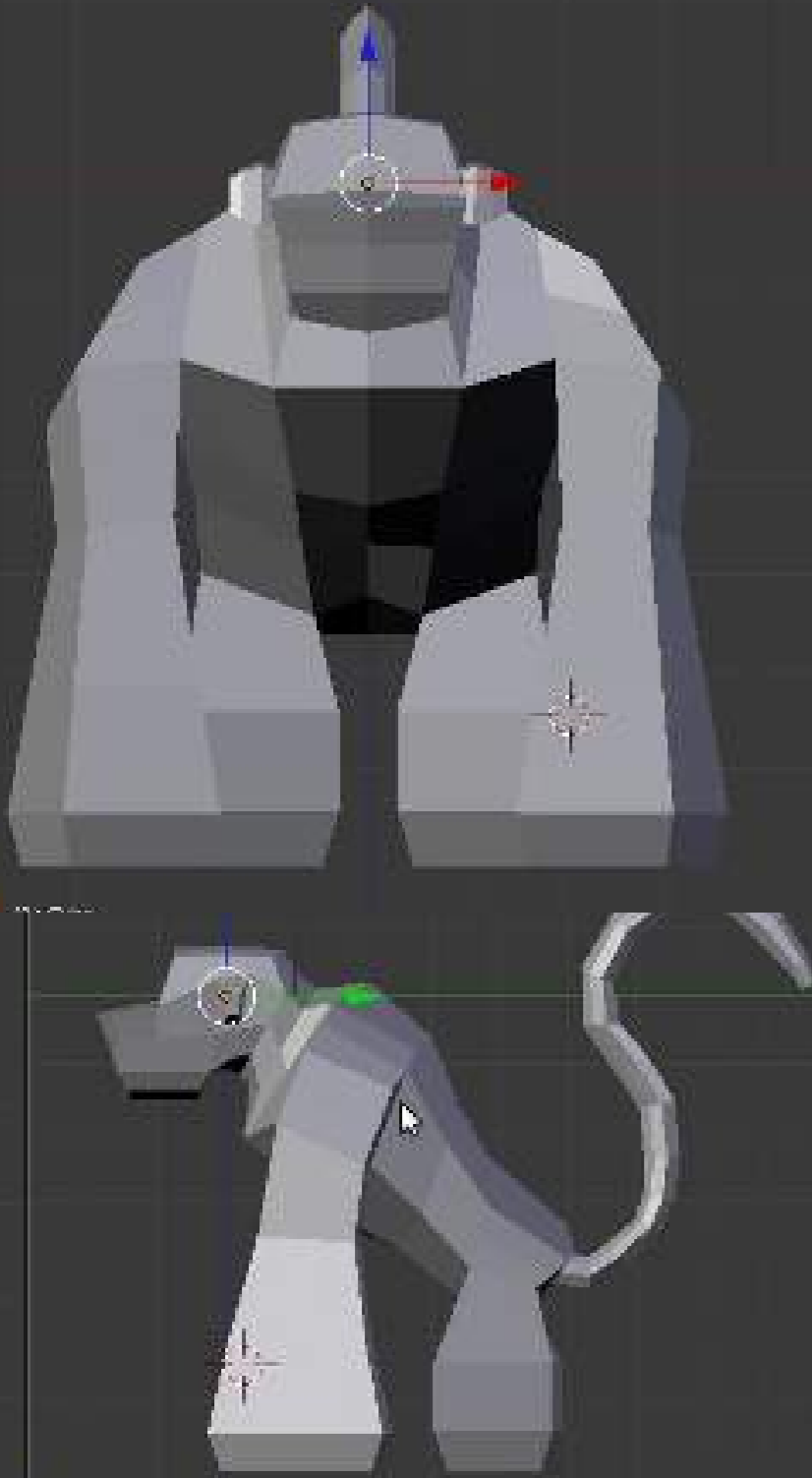


.sculpting

Update: hari ini hari sculpting si Mug, rencananya texturenya mau langsung di blender aja...dan ada tambahan model logo Blendernya. Semoga selesai tepat waktu, semangat buat yang lain :)

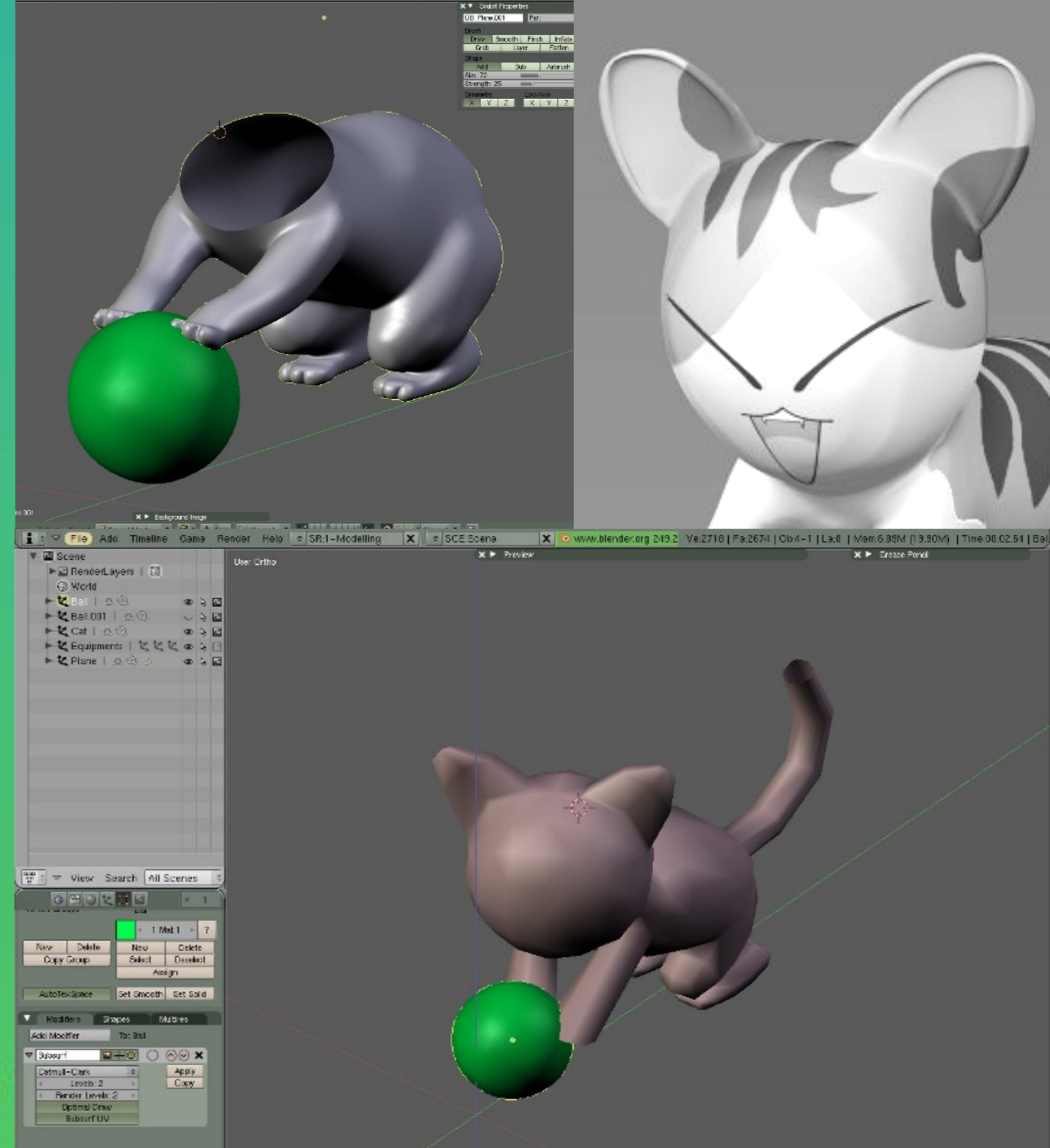


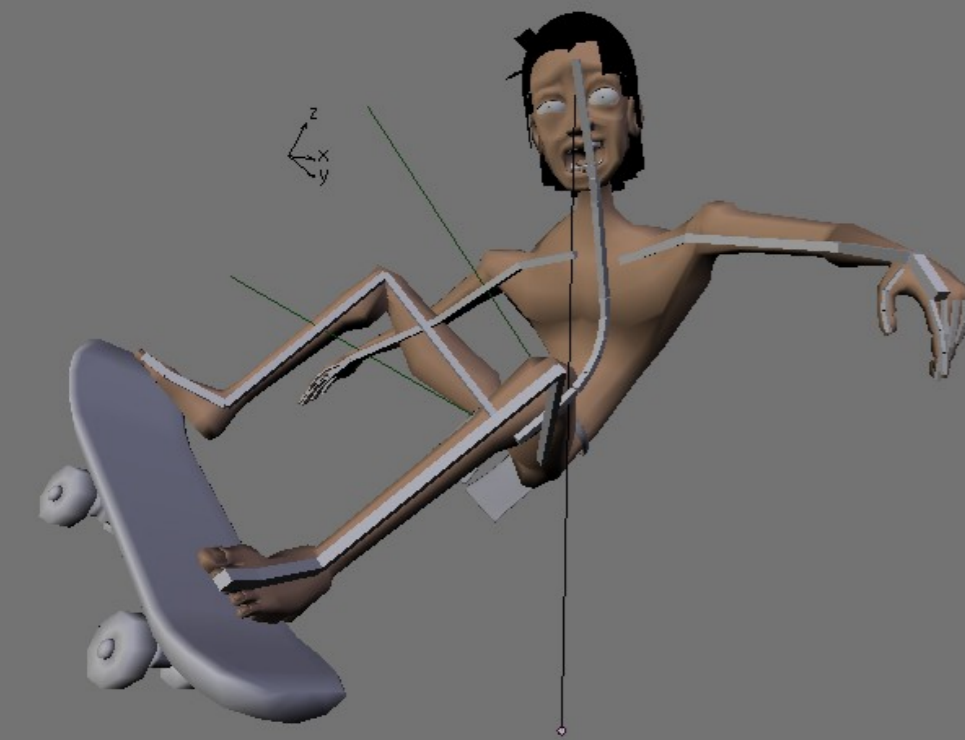
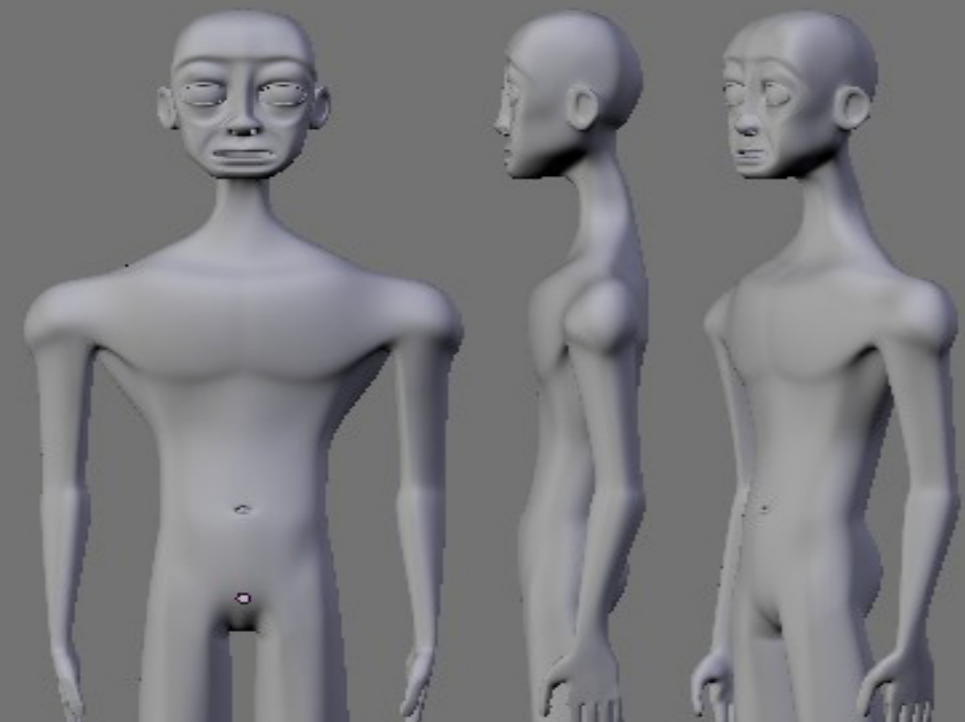
Challenge#1 - HOBBY [2010] "Minnie Mug" by ChrisVii



**challenge#1 - hobby [2010]
by mechanimation**









KASIKALUS



HEBRING





<http://www.youtube.com/user/freakstery>



.video
of the
month
KaskusAnthem



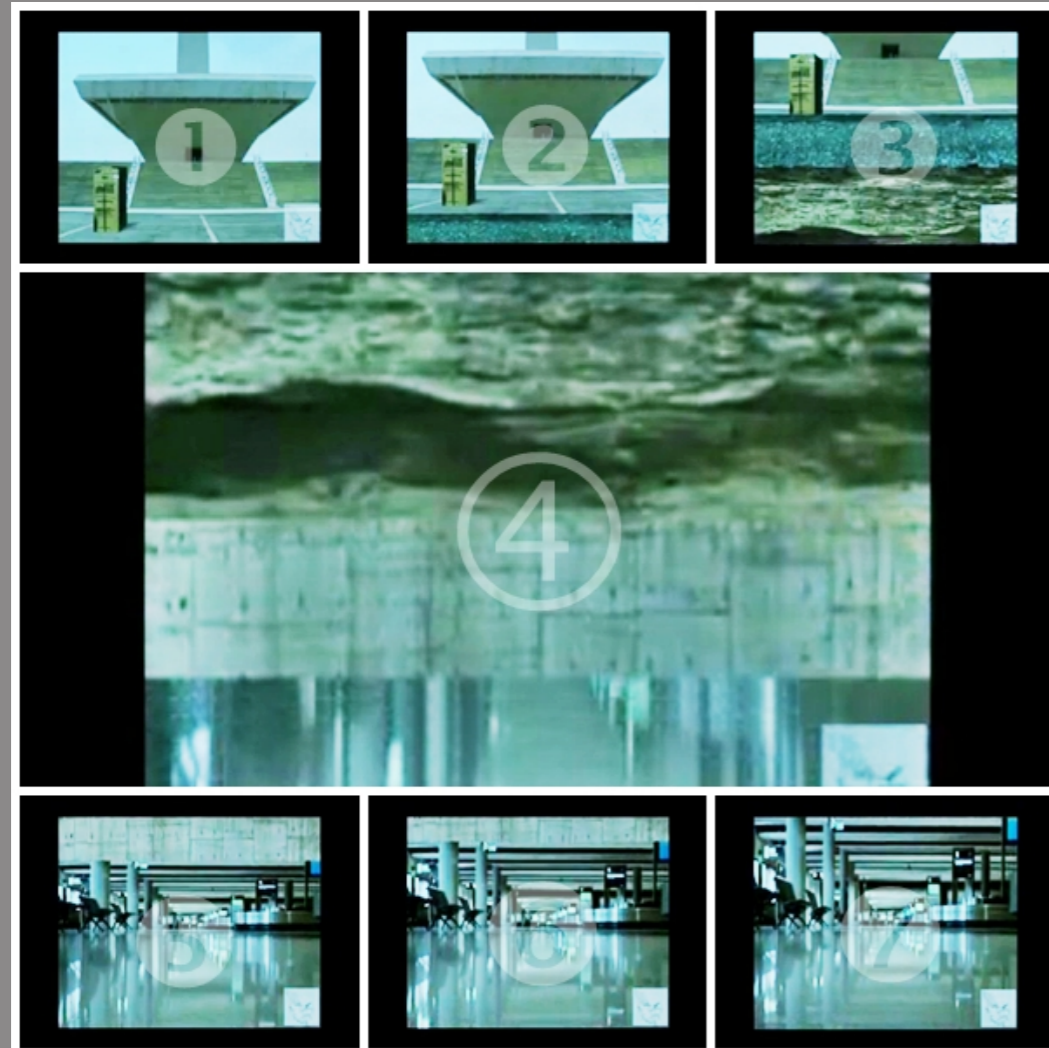
HEBRING

FANPAGE: facebook.com/SiHebring

©MAIN Studio: www.maingamestudio.com



Visual Efek: Dibawah Monas



.deskripsi

Ini bukan video animasi 3D tetapi lebih ke arah visual efek dan cuma 3 detik.

Video ini dibuat dari tutorial After Effect, cuma mau nge-buktiin kalau blender jg bisa digunain kyak AE, hanya butuh kerja keras.

Efek ini namanya submerge jd kamera masuk ke dalam tanah trus nyambung ke ruang yang laen. Memakai modifier uv projection untku membentuk ruangan. Sedang bagian lapisan tanah memainkan uv saja.

YOUTUBE <http://www.youtube.com/watch?v=Q8dPZ7hbOo0>

[wc terbang]

Cerita Nunu Bersama Nu Green Tea



.Cerita

Sebagai seorang pelajar, belajar adalah salah satu kebutuhan bagi Nunu. Dia suka belajar dimanapun dan kapanpun. Tapi belajar itu kadang juga membosankan dan bikin bete, Nunu punya cara sendiri biar tetap semangat. Dia selalu minum Nu Green tea yang membuat semangatnya balik lagi. So, bersihkan diri dan temukan semangatmu untuk jalani hari.



.deskripsi

Animasi ini buat ikutan Nu Green Tea Video Contest.
Blender 4.9b, tim produksi ada 4 orang.

Durasi: 50 detik

Wisnu Sekty (GoodBoy): Ide Cerita, Sutradara, Modeling, Texturing, Lighting dan Render

Wahyu Septian (HYU): Rig Face and kontroler, compositing, sound dan editing

Kurniawan A (KUGAN): Rig Basic, kontroler dan animasi

Sukmo Hadi P (Sukhoi): Animasi

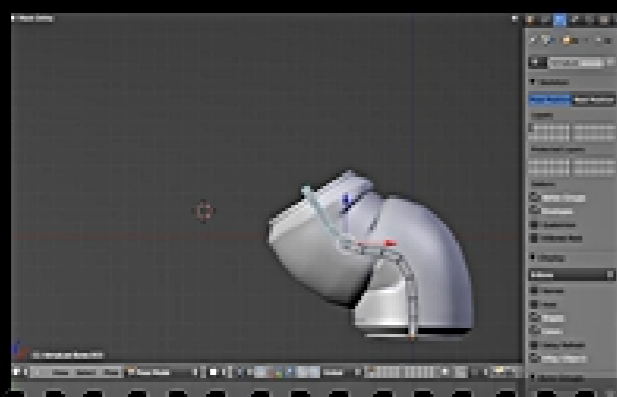
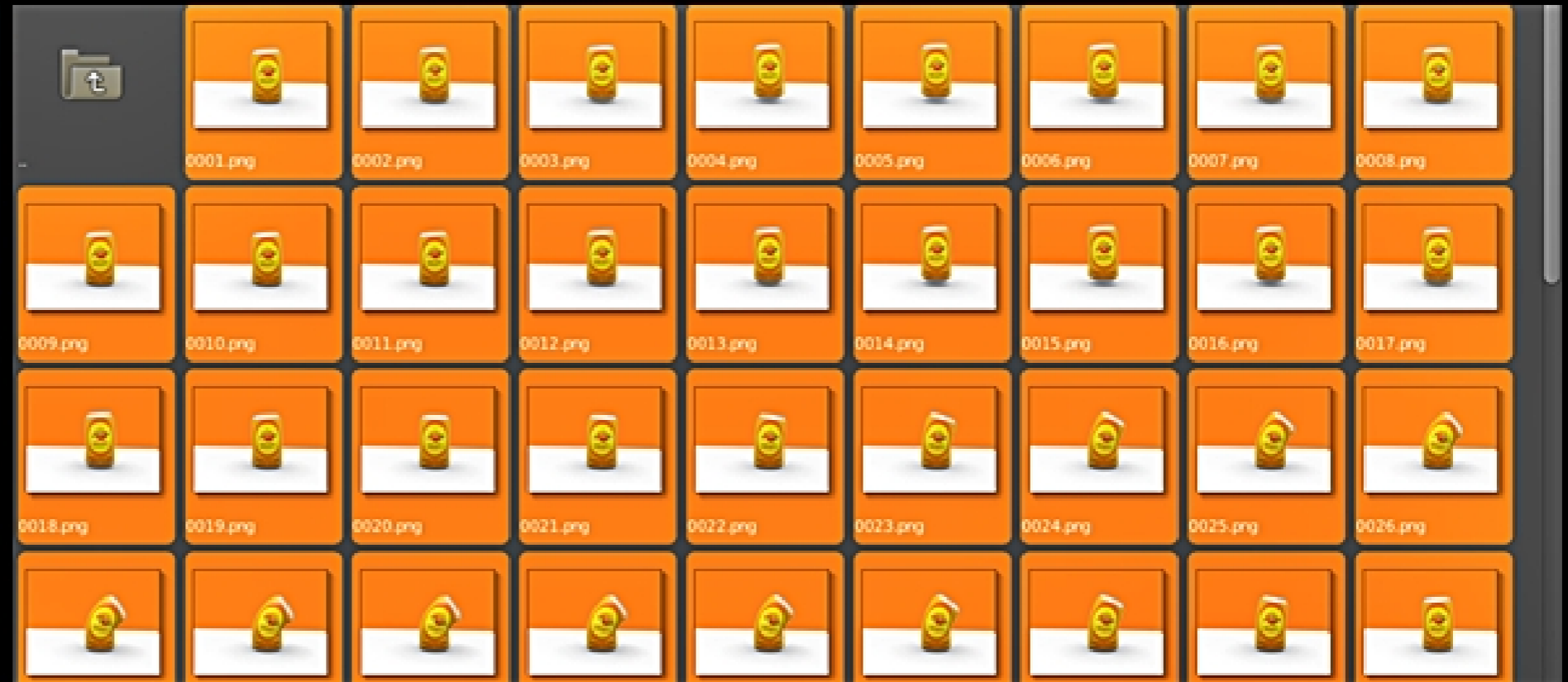
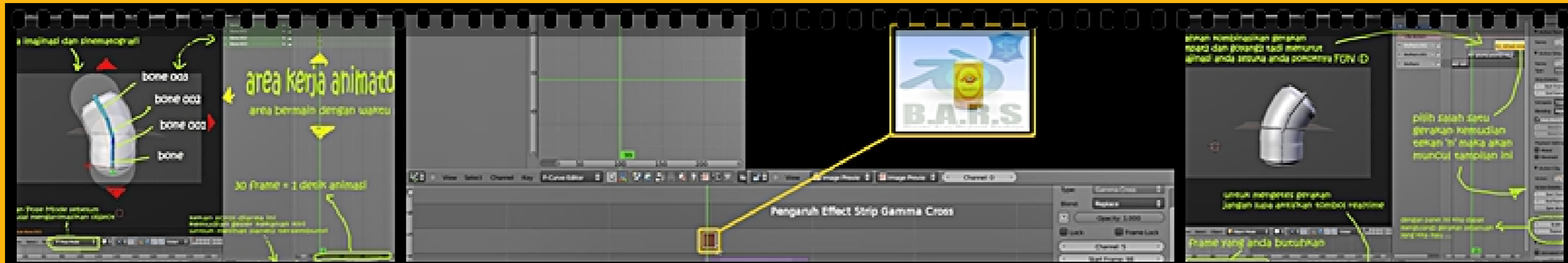
Waktu produksi: 1 minggu

<http://www.nahninu.com/Videos/Video-Contest/798/Cerita-Nunu-Bersama-Nu-Green-Tea.html>



tutorial kaleng joget

Materi Pelatihan Animasi menggunakan Blender
Hi-TECH Mall Surabaya 10 April 2010





Zaki Abdul Wahid
Umur 32th Gresik Jatim
Website:
besuki04.blogspot.com
Email :
zakssiraj77@yahoo.com
Hobby :
kesengsem sama
opensource nyesel ngak
dari dulu

Banyak sekali kita melihat film yang menggabungkan antara obyek 3d dengan video live yang diambil dan capture untuk menjadikannya filem yang bermutu. Contoh filem seperti Transformers, atau Fantastic 4 dan banyak lagi membuat filem dengan gabungan banyak efek dari obyek 3d yang berjalan hingga efek ledakan-ledakan yang fantastis seakan-akan riil dan beneran.

Film ruang angkasa seperti Star Trek atau Star Wars juga memakai berbagai teknik yang menggabungkan animasi 3d dengan video yang shoot. Teknik background layar hijau atau biru yang bermaksud mengambil background lain dengan obyek yang lain juga didepannya ditempat yang lain dan menggabungkannya menjadi satu video yang banyak penontonnya tidak percaya bahawa itu adalah hasil pangabungan, teknik tersebut bernama color matte, banyak teknik yang lain seperti Alpha Channel.

Tapi di Blender kita dapat menggabungkan obyek atau animasi 3d kita dengan filem atau video yang kita capture dengan handycam. Oleh karena itu saya akan membuat sebuah tutorial sederhana cara menggabungkan kedua obyek yang berbeda, disatu sisi kita membuat animasi 3d namun backgroundnya adalah video yang kita rekam menggunakan handycam.

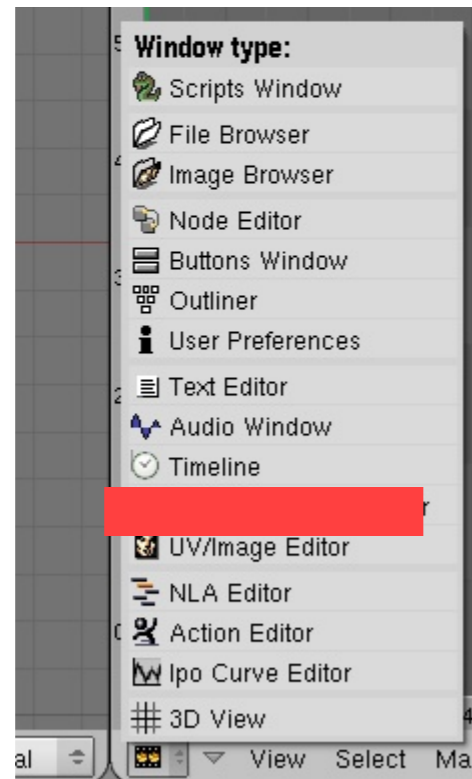
Tutorial ini menggunakan sebuah bantuan software yang gratis juga (setidaknya untuk pemakaian yang non comersial) yaitu program Voodoo yang kini telah hadir versi yang ke 7. Voodoo adalah program camera tracker dimana menconversikan animasi video hasil capture menjadi titik-titik semu sebagai titik bantu (yang membantu untuk peletakan obyek 3d) dan juga cameranya yang bergerak dalam program blender sesuai dengan gerakan video hasil rekaman kita. Untuk program Voodoo disertakan dalam source file [dot]BlendMagz04 ini.

▶ Bagian 1

FILE SEQUENCE TARGA

Blender 2.49 + Voodoo Camera Tracker

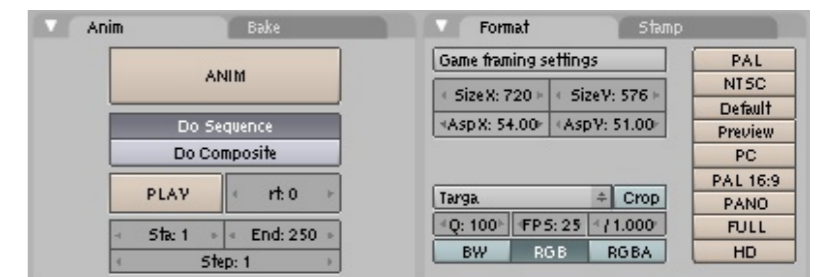
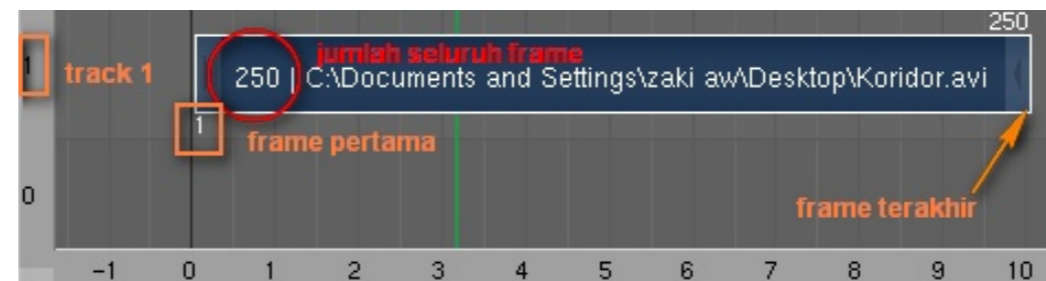
- 1 Membuka program blender kita, saya menggunakan versi 2.49b.
- 2 Hit Ctrl+ A dan delete untuk menghapus seluruh obyek yang ada di scene blender kita.
- 3 Posisikan pada top view
- 4 Tekan space bar (atau shift A kalo di 2.5) dan pilih camera.
- 5 Kini kita harus mengsplit windownya menjadi 2 dan memilih bagian kanan merubahnya menjadi window video sequence editor, inilah hebatnya blender dimana programnya lengkap bisa buat video editing, dan juga membuat games.



- 6 Konsepnya adalah bahwa video kita akan kita render kembali ke dalam bentuk TARGA dimana file TARGA adalah file yang dapat dibaca oleh Voodoo. Dan juga menjadikannya sequeceses atau frame by frame
- 7 Pada editor video squence tadi kita klik Add - klik Video

- 8 Pilih Video yang menjadikannya background. Dalam kasus ini pilih koridor.avi (filnya ada pada source file majalah ini).
- 9 Setelah keluar movienya langsung kita bisa grap atau pindahkan movinya ke frame 1 pada track 1.

- 10 Kita tekan F10 pada keyboard untuk masuk pada panel render.
- 11 Hal pertama yang harus kita perhatikan adalah dimensi dari video kita dalam kasus ini dimensinya adalah 720 x 576 maka untuk aspek X menjadi 54 dan Apek Y menjadi 51 yaitu aspek baku dari PAL.



12 Jangan lupa tombol do Sequence juga dinyalakan.

13 Start framnya (dalam kasus ini) = 1, finish framnya adalah 250.

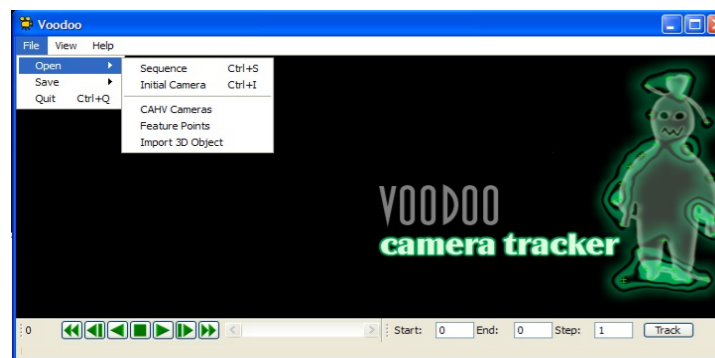
14 Simpan hasil targanya di folder yang sesuai.

15 Tekan ANIM. (maka render akan berjalan dan menyimpan hasil TARGA-nya difolder yang telah ditentukan).



➡ Bagian 2

Membuat file Python menggunakan Voodoo

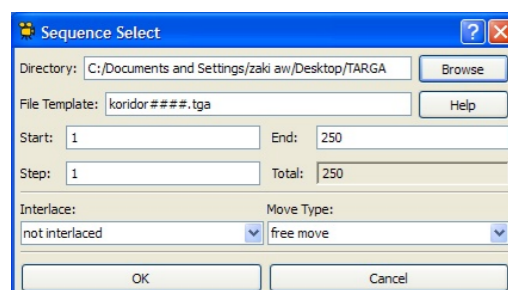


1 Yakinkan bahwa program Voodoo sudah terinstall.

2 Jalankan Voodoo.

3 Klik menu file - Open - Sequence.

4 Selanjutnya tentukan foldernya dan pilih file pertama dari folder TARGA tadi.



5 Tentukan startnya dan end atau finishnya

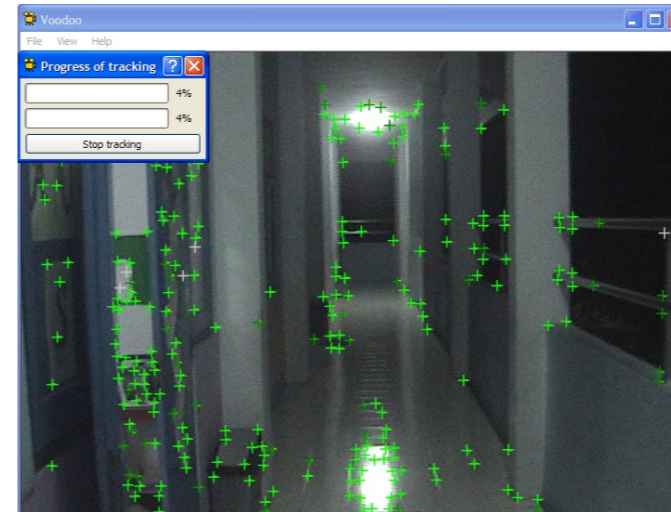
6 Set Move Type : menjadi free move (karena camera dalam keadaan bergerak) kalau pilihan tripod adalah untuk camera yang standing tidak bergerak.

7 Set Interlace menjadi not.



8 Klik OK!

9 Setelah di OK akan muncul panel seperti berikut:

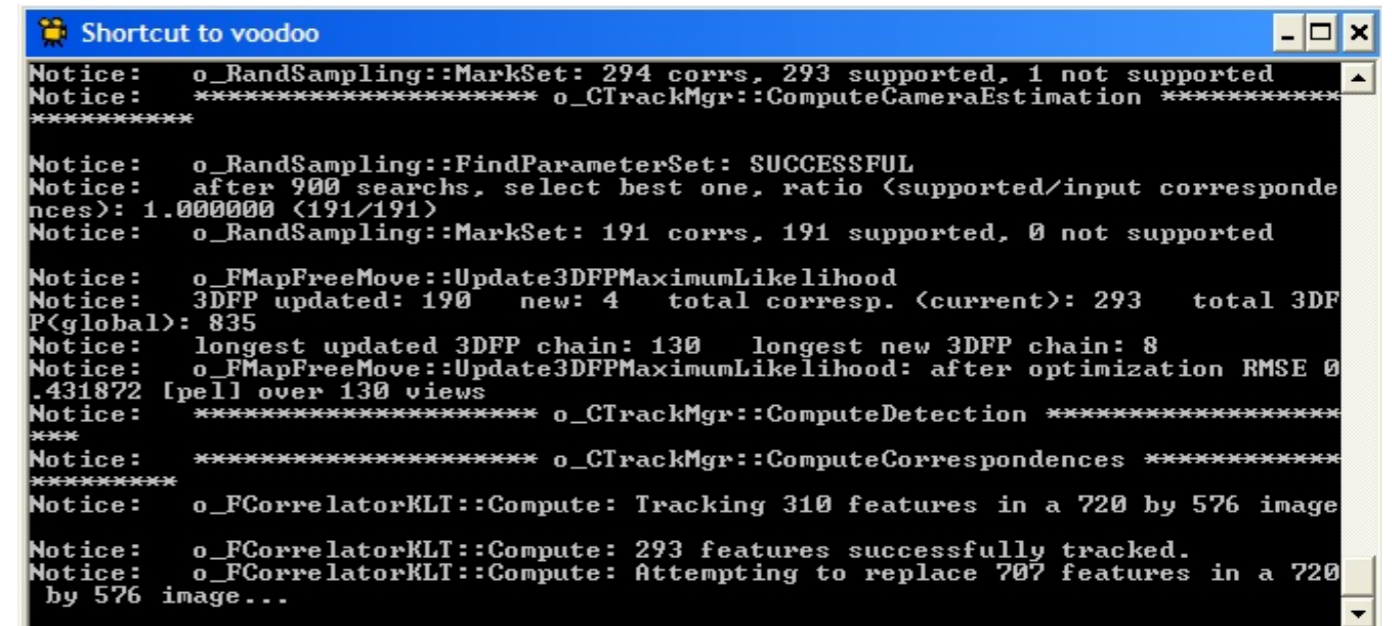


10 Kita tinggal menekan track dan wallaaaaapa yang terjadi?

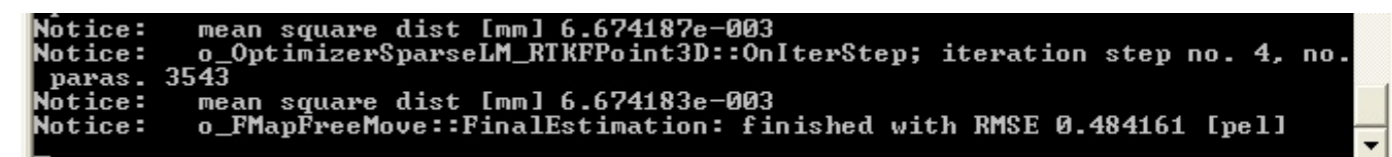
11 Akan muncul sebuah titik atau plus warna hijau sebagai track atau tanda. Juga panel progress.

12 Tunggu hingga progress menjadi 100% ini penting walau prosesnya begitu lama namun mohon untuk benar-benar ditunggu karena sangat penting untuk lanjut ke tahap selanjutnya.

13 Keterangan yang dalam bentuk DOS ini adalah notice atau catatan bila terjadi error. Dia akan berjalan cepat bila terjadi proses.



14 Tanda bahwa proses selesai adalah bila ada catatan dos sebagai berikut:



15 Selanjutnya adalah kita menyimpan proses ini kedalam file python sebuah file script yang bisa dibaca oleh blender.

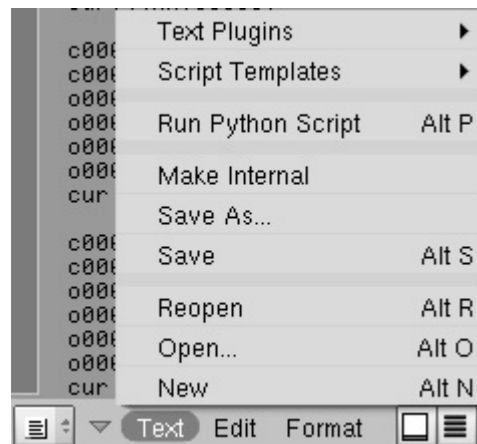
16 Pilih nama yang dikehendaki.

17 selanjutnya save.

➔ Bagian 3

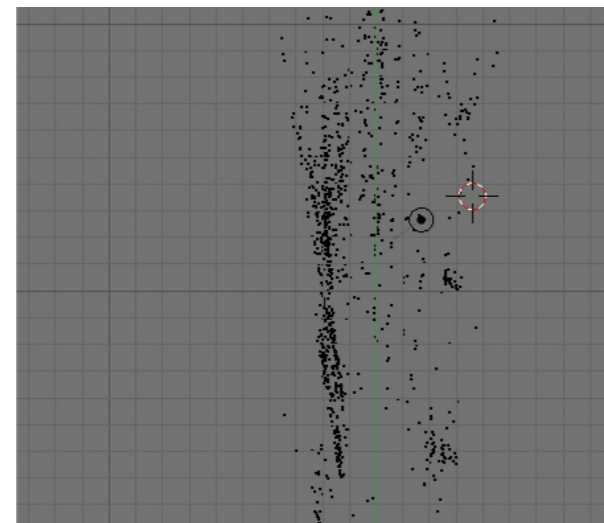
Proses meletakkan dan menjalankan script python

- 1** Buka kembali blender.
- 2** Hilangkan semua object yang ada.
- 3** Split windownya menjadi 2.
- 4** Window yang kedua dijadikan text editor.
- 5** Klik Text dan open - arahkan ke file python tadi.



6 Eksekusi dengan ALT P atau Run Python Script.

7 Dan apa yang terjadi pada scene kita akan terlihat titik-titik hijau yang dari voodoo menjadi titik-titik hitam yang fungsinya adalah sebagai acuan dari peletakan obyek kita nanti.

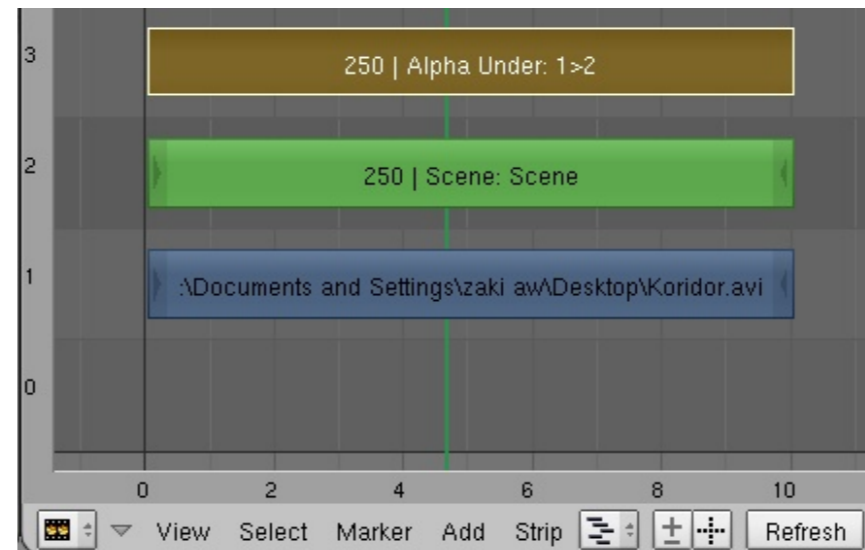
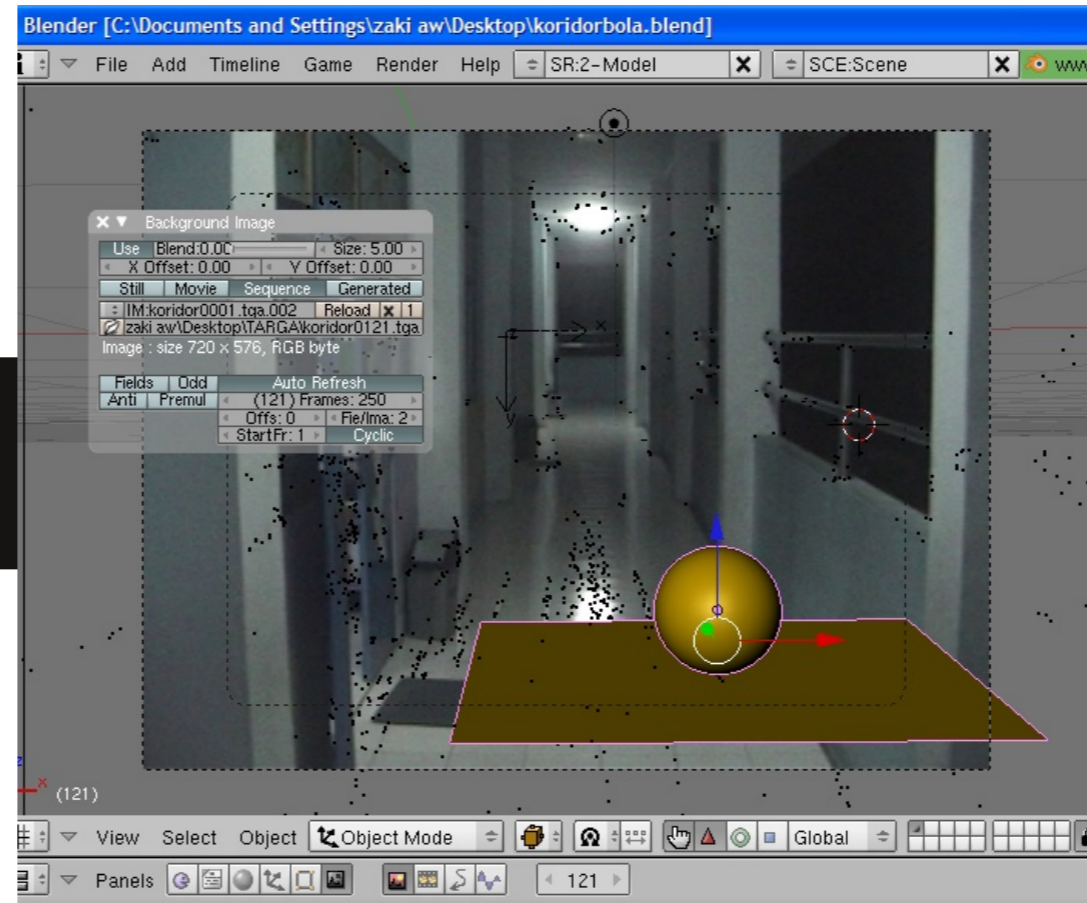
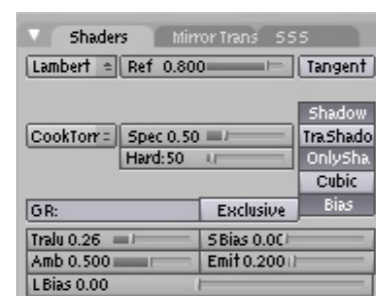


8 Tekan 0 pada keypad untuk view camera.

9 Klik menu View dan pilih background dan set backgroundnya dengan mengarahkan file targa yang kita buat tadi.

10 Letakkan obyek seperti contoh atas terdiri dari UV Sphere, plane dan Lamp.

11 Beri material yang cocok sesuai selera khusus untuk plane pilih only shade agar tidak terlihat ketika dirender namun efek bayangan tetap ter-render.



➔ Bagian 3

Rendering dg Alpha Down

- 1** Setelah bagian 3 selesai
- 2** Kembali ke window Video Sequence Editor
- 3** Add movie avi kita yang pertama
- 4** Add Scene kita
- 5** Terakhir (dan ini penting) select Scene kita (terlebih dahulu) tekan shift dan pilih movie kita.
- 6** Selanjutnya kita klik add effect - Alpha Under

7 sehingga urutannya sebagai berikut (gbr.)

8 Perhatikan pada Alpha Under tertulis 1>2 yang artinya bahwa movie kita berada dibagian bawah dan ditumpuk oleh scene kita yaitu obyek tadi namun backgroundnya hilang dan mengikuti background movie kita.

9 Sekarang tahap terakhir adalah Rendering Movienya.

10 Set ke AVI Codec

11 Simpan filenya sesuai keinginan

12 Dan ANIM! Lihat hasilnya ASIK KAN?

The logo features a central white square with a pink top bar. The text '3D' is in a large, bold, purple font, and 'GALLERY' is in a smaller, bold, purple font below it. Three thick, curved lines in green, orange, and light purple wrap around the square. The background is a dark pink gradient.

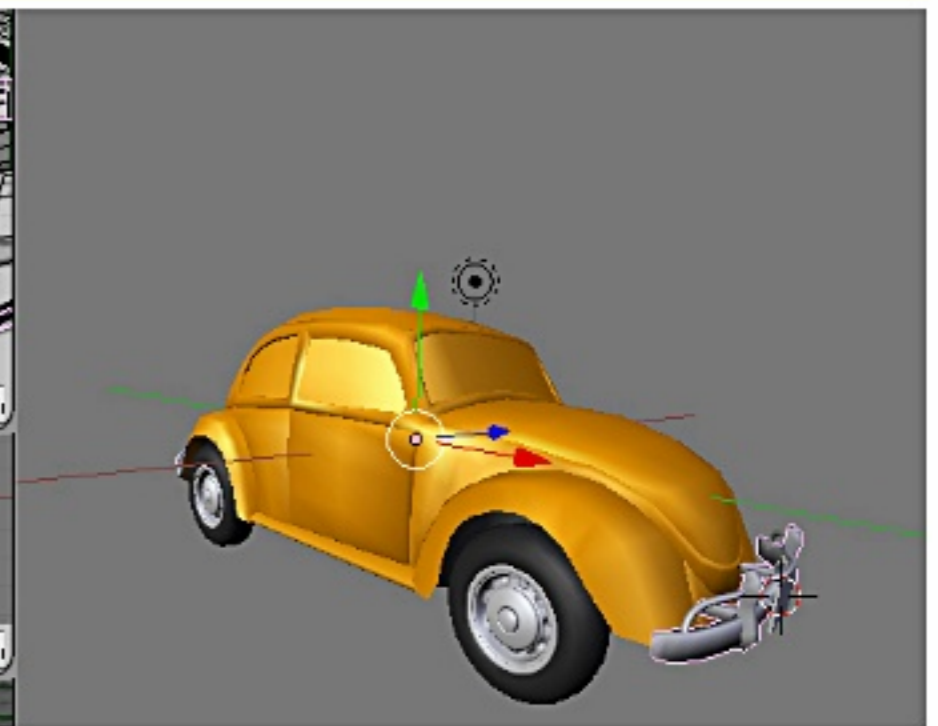
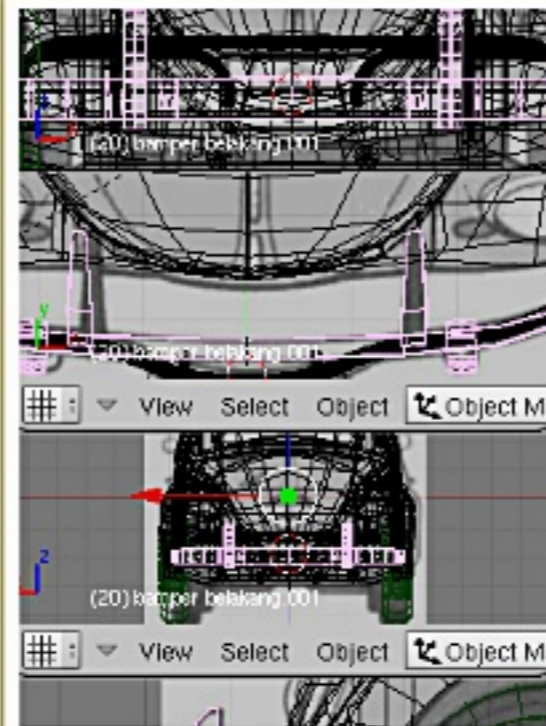
3D

GALLERY

BUDIP GALLERY

DADAT
DADAI
BLENDER 2.5 SCULPTING







**.CALL ME
BOSS**
WISNU SEKTY GALLERY

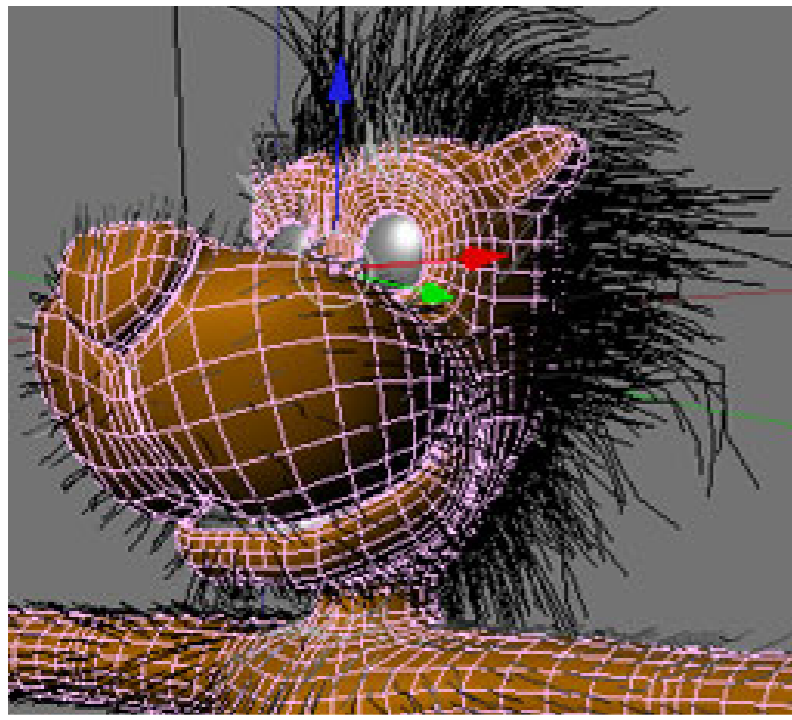


<http://goodboy-deviantart.deviantart.com/>

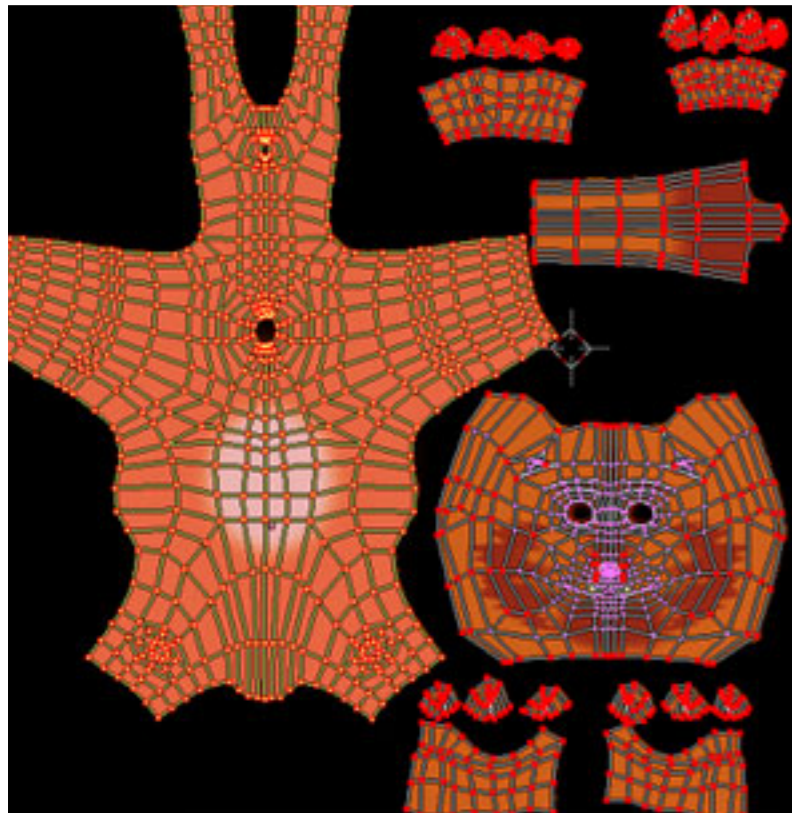




.skyland



.ant_v [wip]





.charles d.a

[dot]BlendMagz 04



.skateboard

● by fajar kresnandar

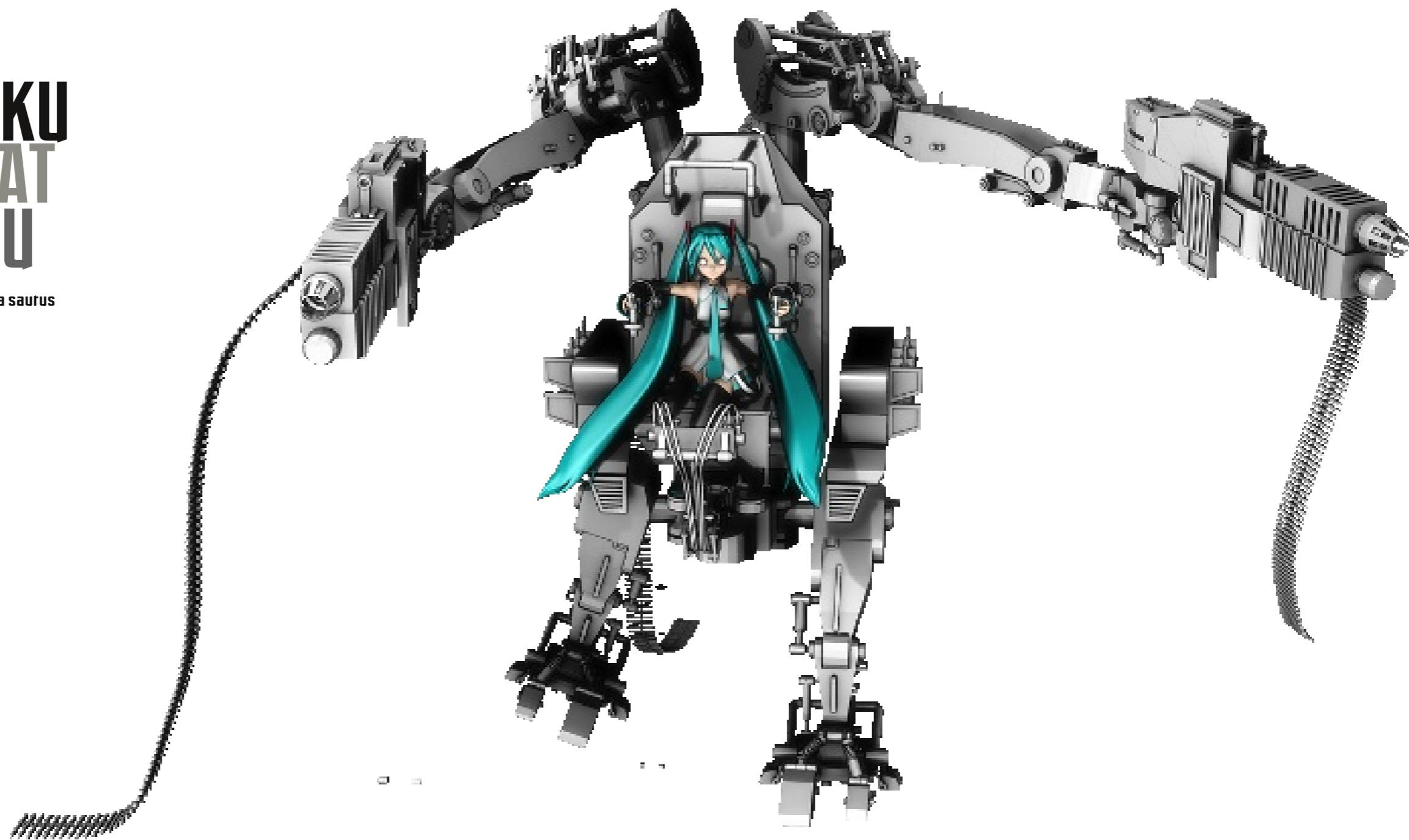


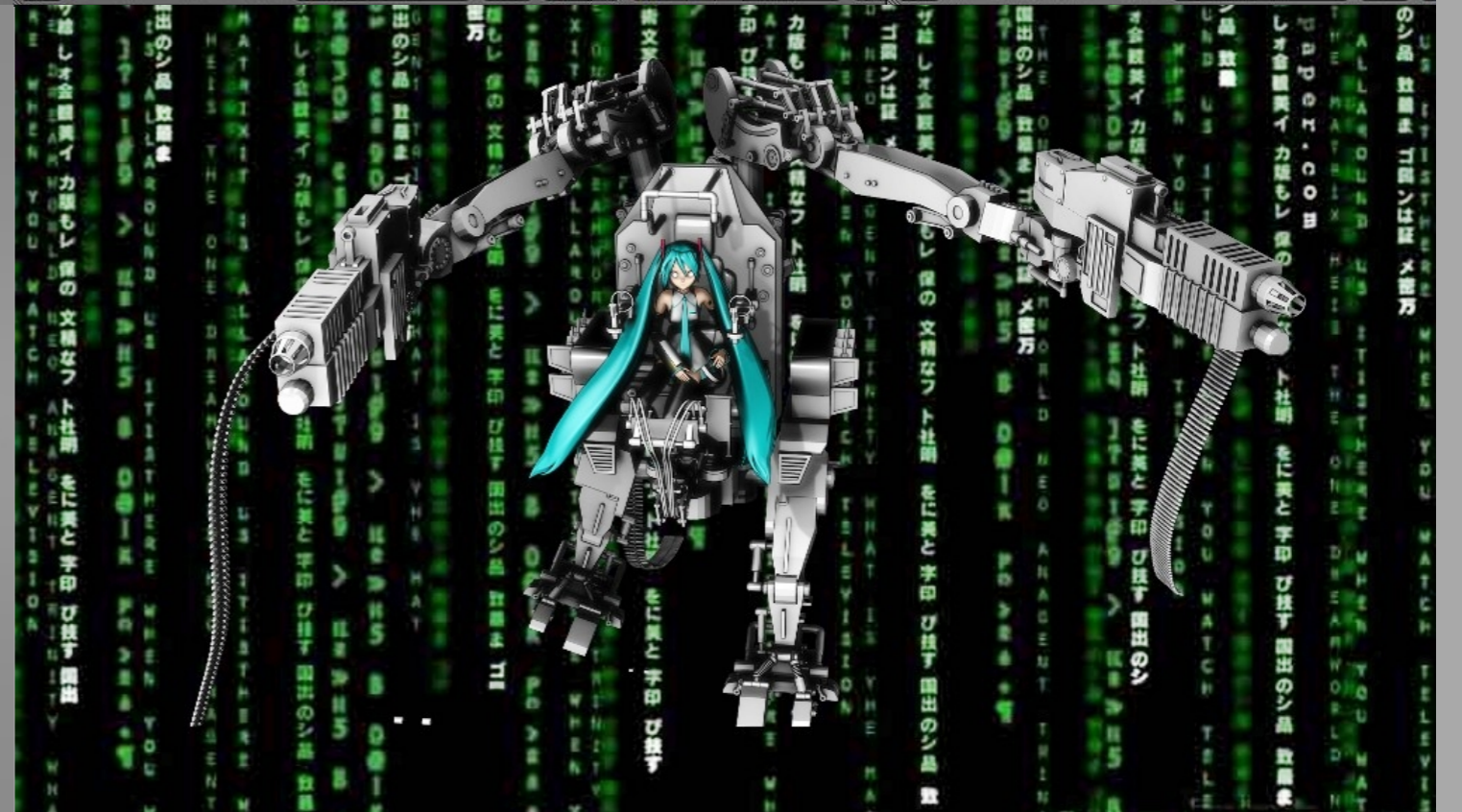
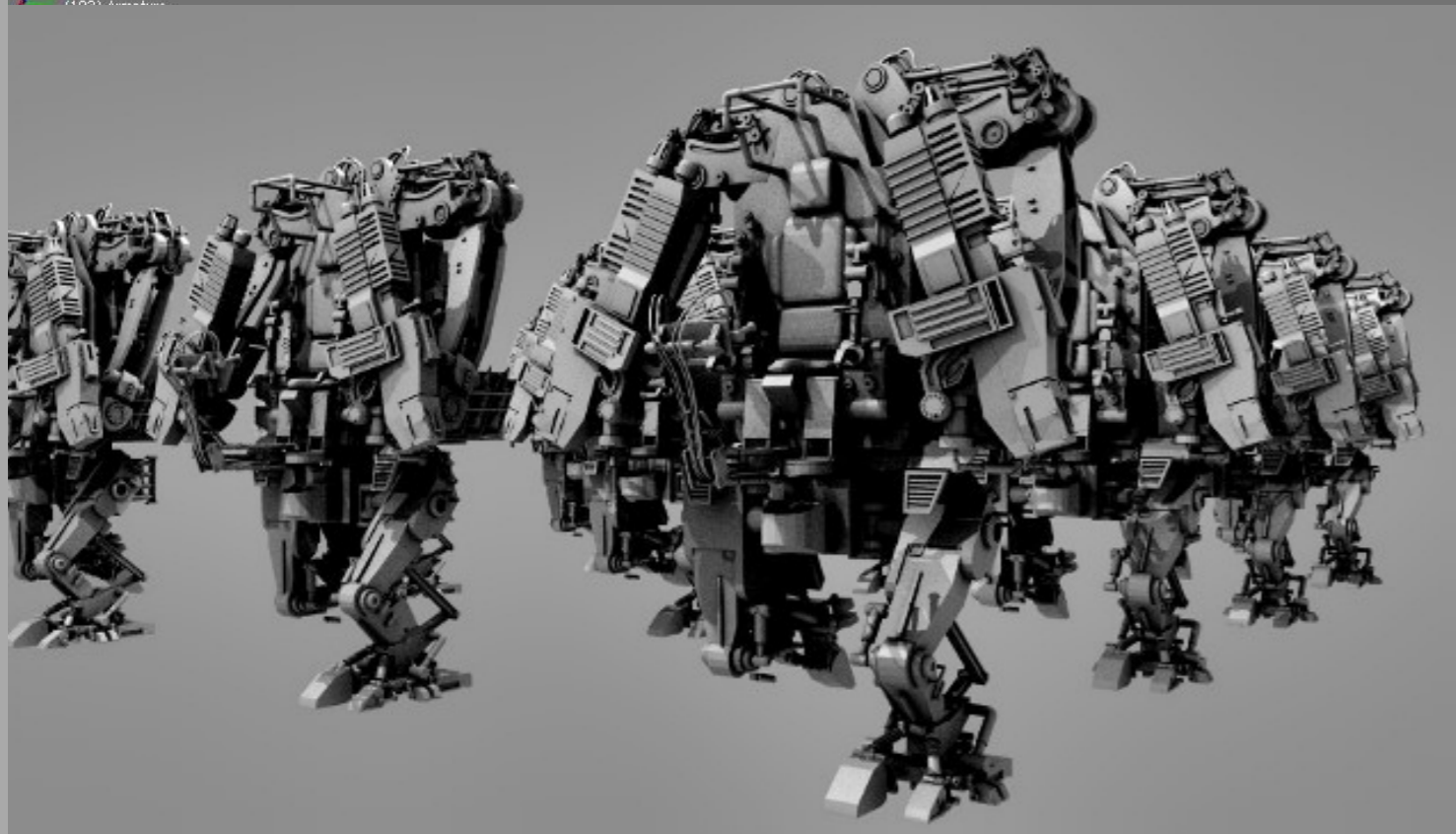
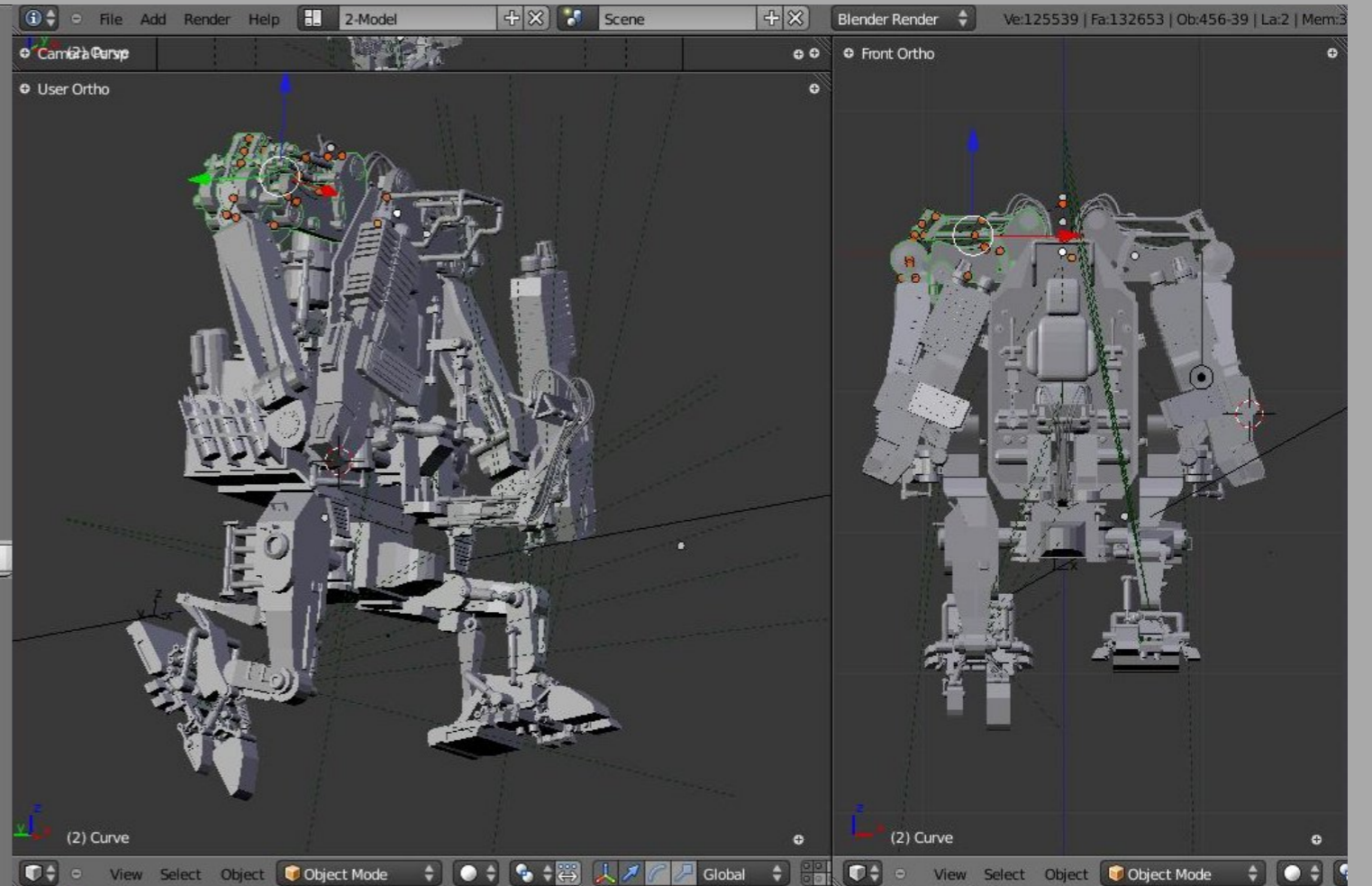
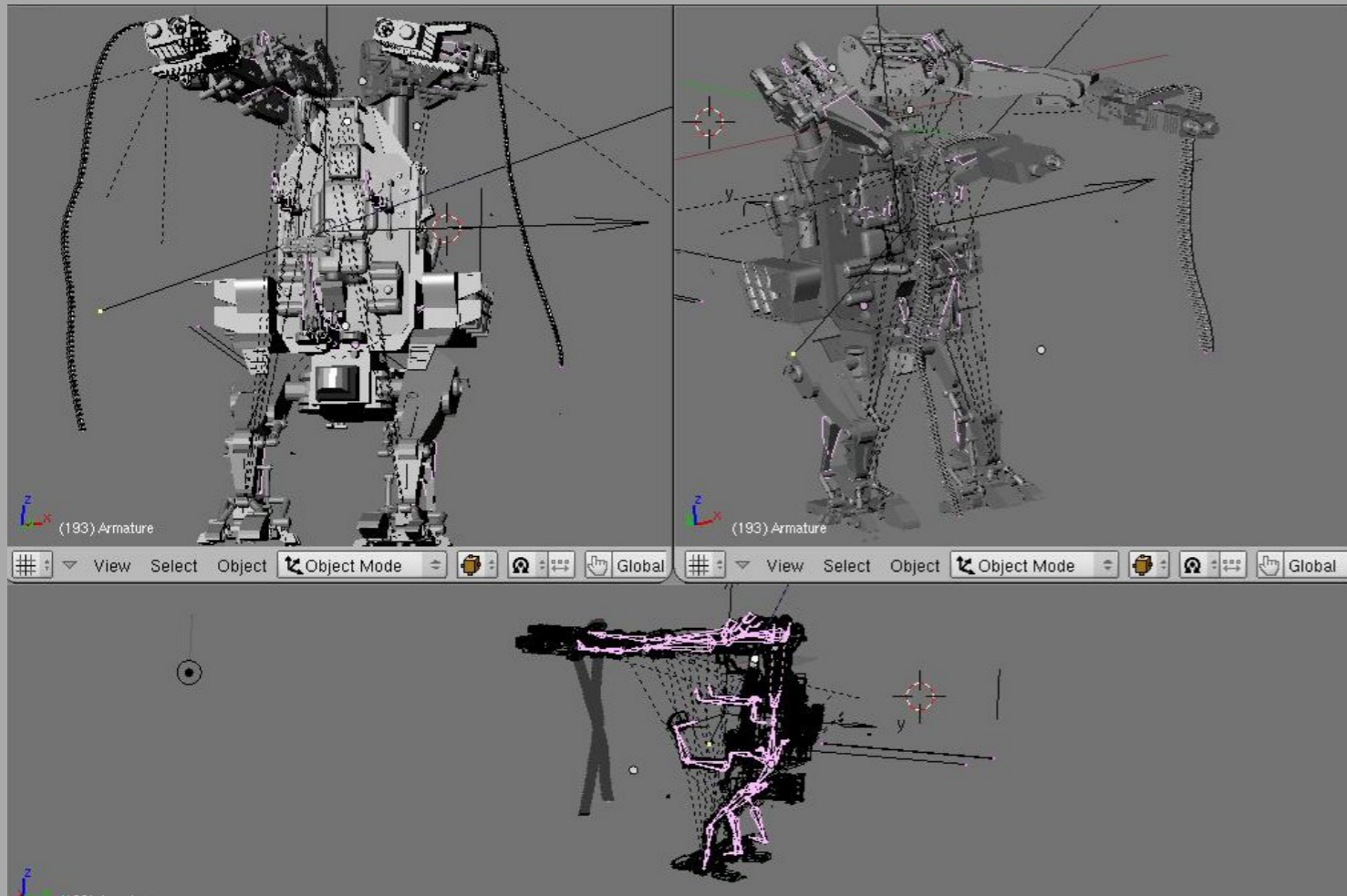
.frawn
WIP: Game Character Modeling



MIKU
FEAT
AFU

by sepeda saurus

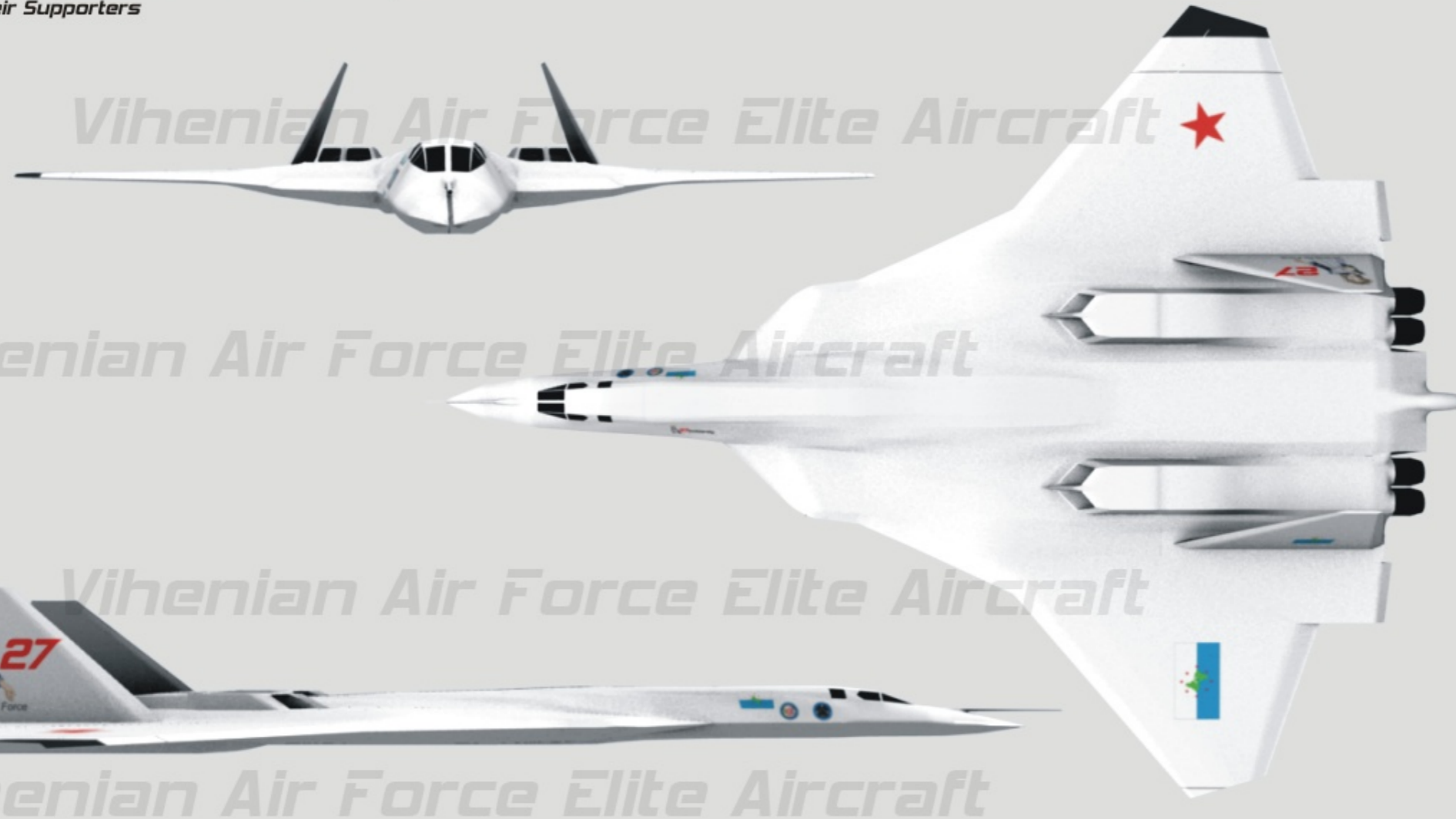




Timovea Reiteria Strategic Heavy Bomber



By Stealthflanker an Illegally Banned Member from Electrosphere-2010
Fuck Zionists and Their Supporters



Description :

a Supersonic Strategic Heavy Bomber, the latest incarnation of our Reiteria bomber family , this aircraft posses unrivaled firepower and speed for aircrafts in her class , that's also supported by advanced aerodynamic layouts , powerful engines and advanced sub-systems , making this aircraft would be the 1st choice of our forces for strategic aircraft .

22 of this aircrafts are currently being operated by our bomber command, working together with more numerous predecessors Valkyria Reiteria and Amalia Reiteria strategic bomber.

General Data :

Length Overall :73 meters

Wing Span : 54.9 meters

Height From Ground : Around 16 Meters

Empty Weight : 113143 Kg (113.143 Metric Ton)

Payload Weight : 72000 Kg of Munitions or Miscellaneous

Fuel Weight : 157714 kg (157.714 Metric Ton)

Maximum Take off Weight : 343000 Kg (343 Metric Ton)

Speed :2125 km/h (max), 850 km/h (cruise)

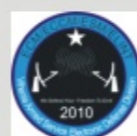
Crew : 4

Armaments : -16x Kh-55SM Class Cruise Missiles

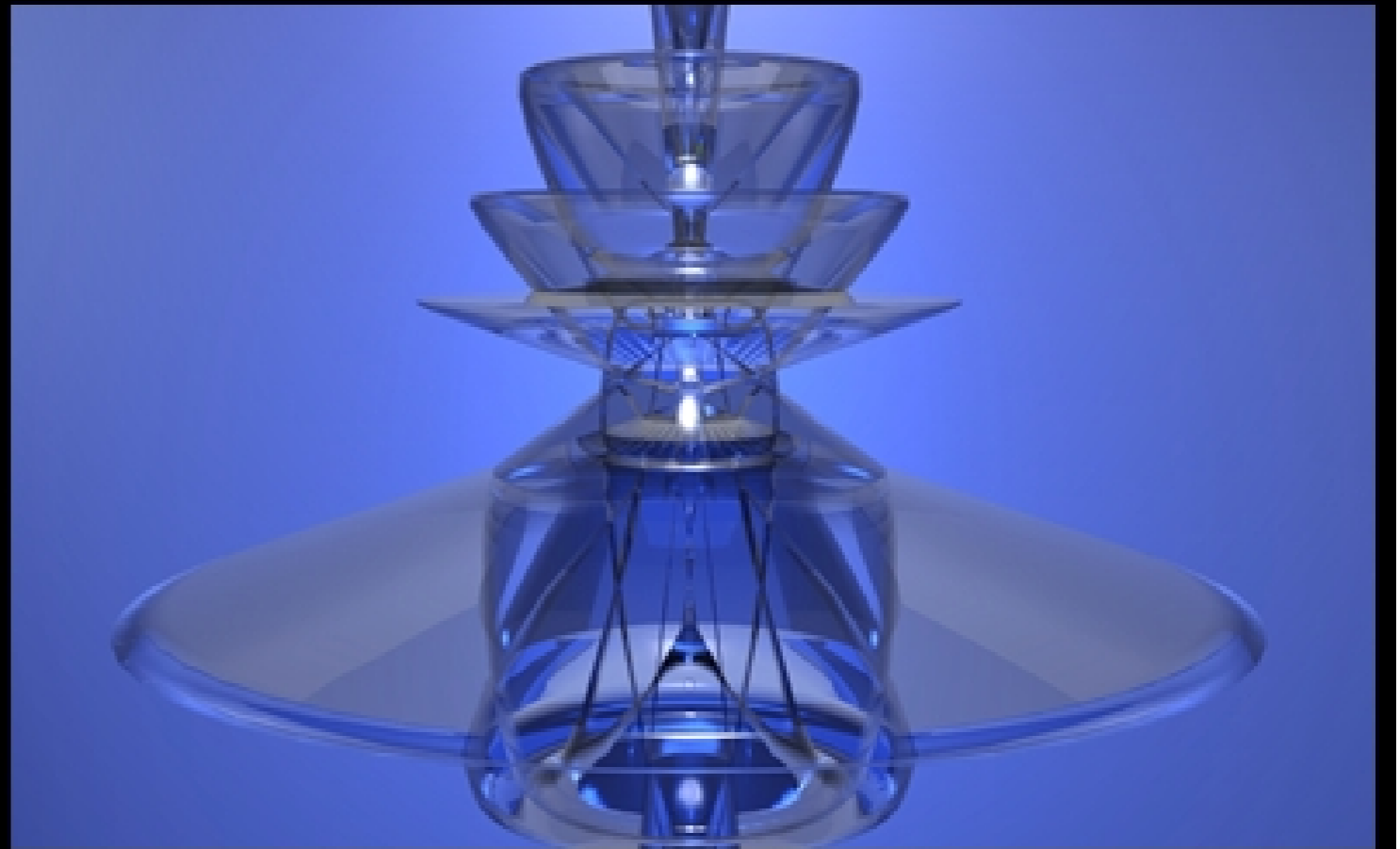
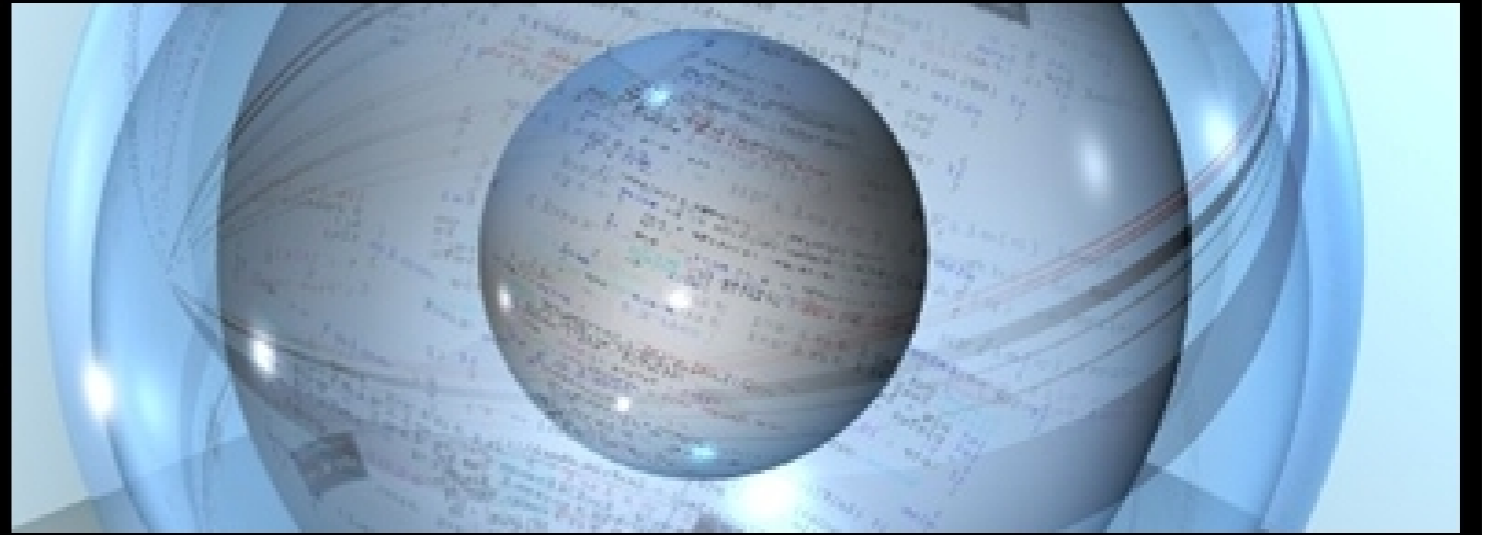
-Up To 70 Tons of Bombs, Guided or Free fall

-Up To 6x Ultra Long Range Hypersonic Missiles

-16x Anti SuperHuman-Massive Blast Ordnance



.stealthflanker



.yose_zeis



subur3d

**BLENDERA
BERKIBAR**

blender
indonesia.org





.timelaps

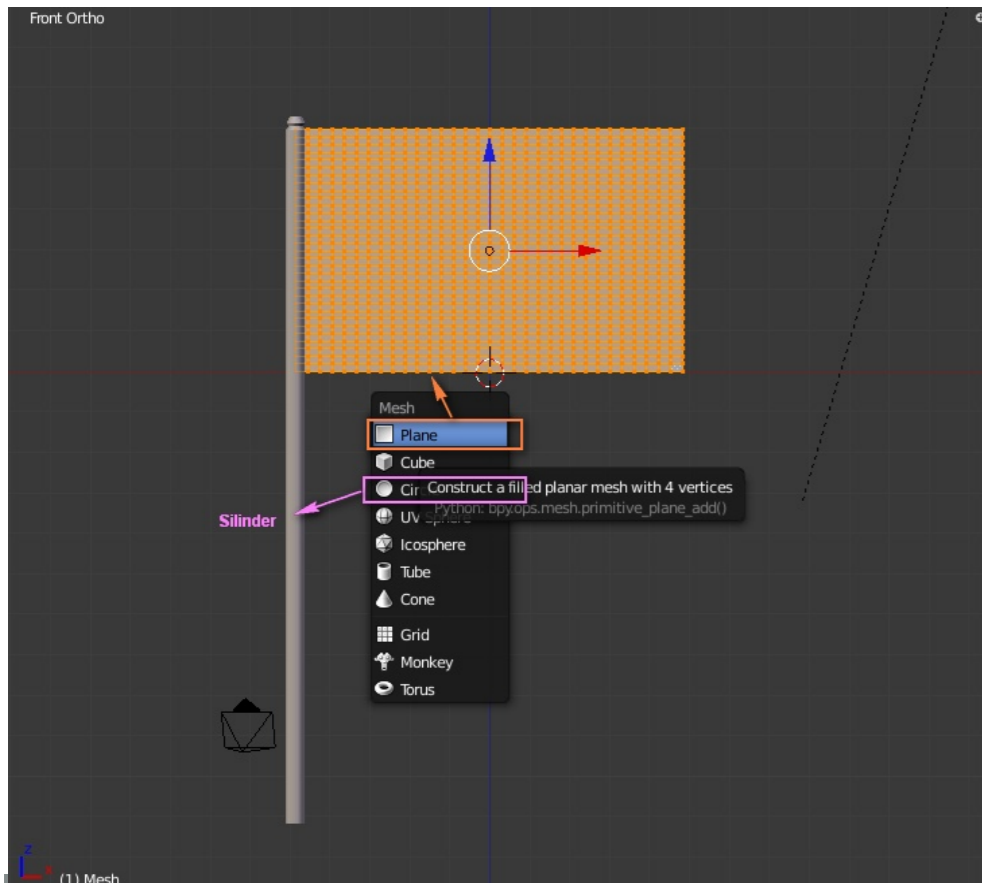
Pada tutorial disini sengaja difokuskan ke teknik animasi menggunakan Physics. Tidak dijelaskan secara detail proses pemberian maps dan sebagainya karena pada tutorial di edisi sebelumnya sudah tercantum.

Kamu dapat mengoprek isi dari file sumber yang disertakan pada source download bebarengan dengan edisi ini. Diharapkan army bisa berpikir secara terpola dan paham dengan mempelajari filenya. Kamu juga bisa melihat versi timelaps video di youtube yang linknya disertakan di bawah ini.

Selamat berproses. Jika ada pertanyaan silakan masuk ke forum Blender Indonesia dan berinteraksi dengan Blender Army lainnya.

youtube!

<http://www.youtube.com/user/kaptenblender>



.modeling dasar

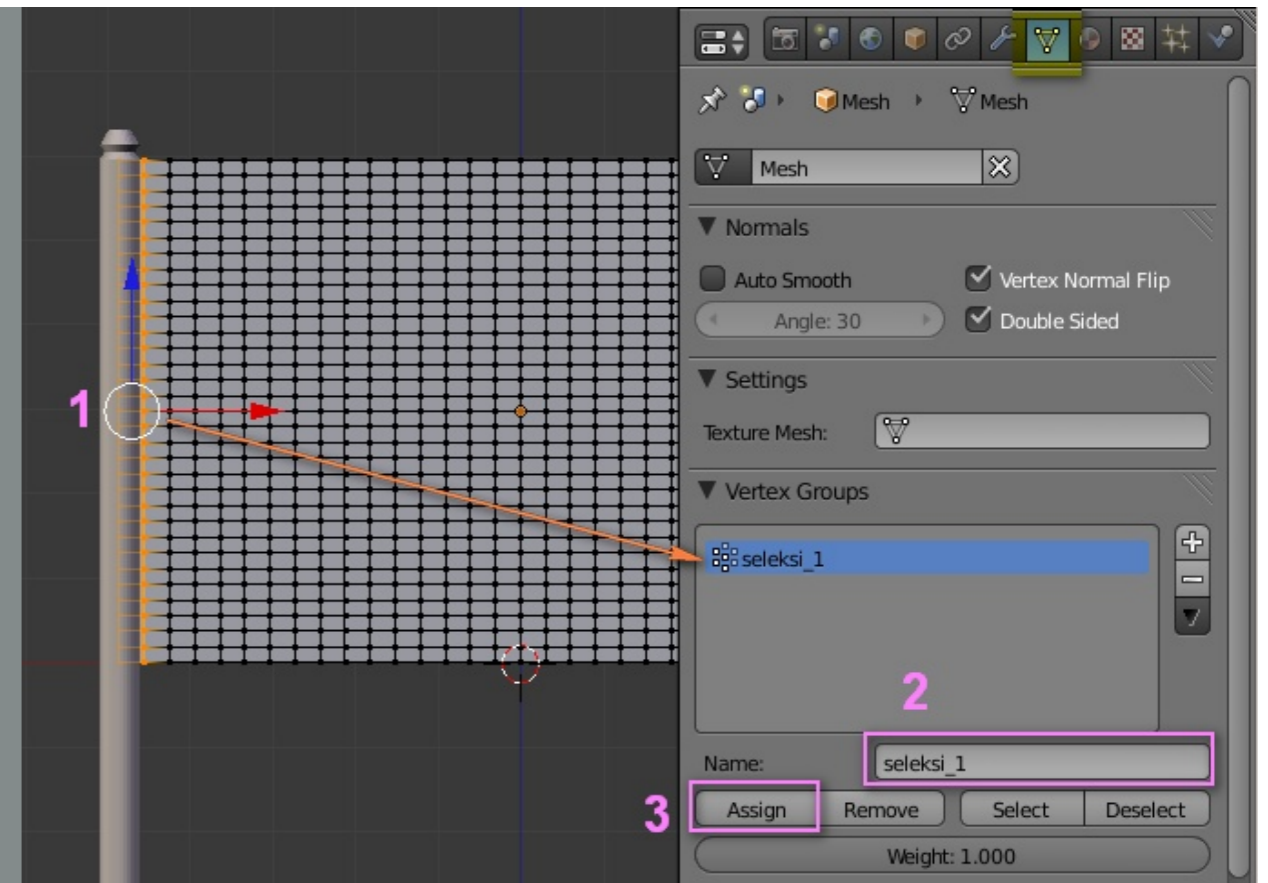
- * Buat model dasar bendera dari Mesh>Plane dan tiang bendera dari Mesh>Silinder
- * Untuk Plane: Edit mode>Subdiv (secukupnya)
- Shortcut Subdivide: W (specials>subdivide)



Tekan T pada keyboardmu untuk memunculkan fasilitas Tool Shelft

.seleksi group

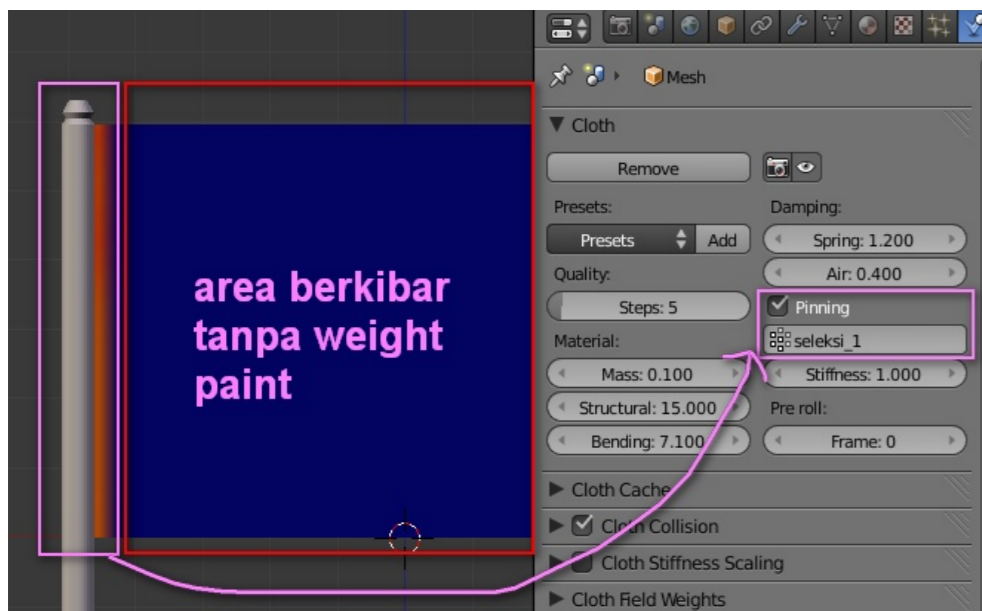
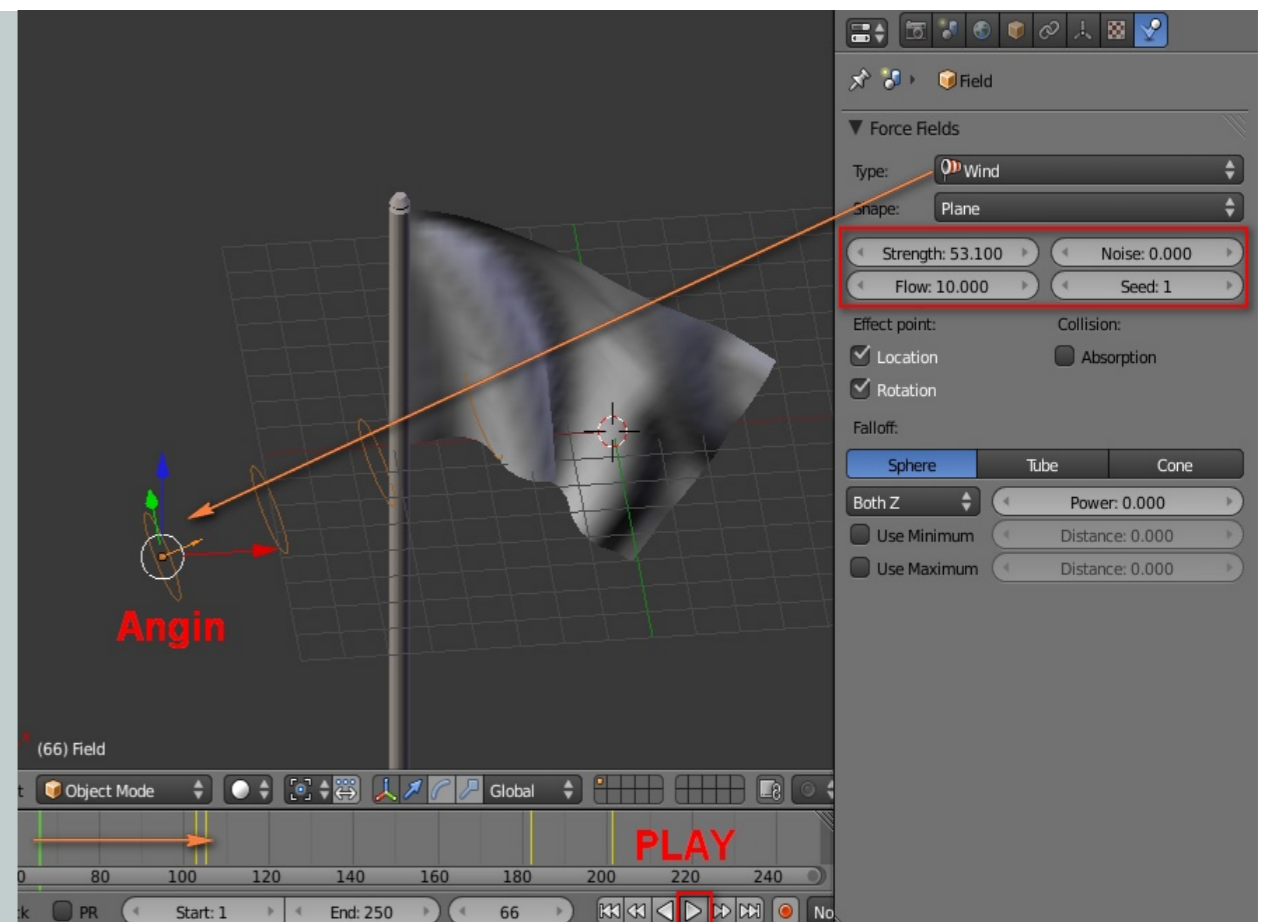
- * Blender mempunyai fasilitas untuk memudahkan seleksi. Seleksi group sangat berguna untuk menyeleksi berdasarkan group.
- * Lakukan seleksi (B) di area bendera yang nantinya tidak ikut berkibar. Beri nama seleksi_1 dan klik Assign



.ready to play?

- * Sebelum play tambahkan terlebih dahulu Force Field (shift+A)>Wind (angin). Setting sesuai gambar disamping.
- * Jika dilakukan dengan benar, maka setelah di Play bendera akan merespon angin dan berkibar dengan kekuatan tertentu.

NOTE: jangan lakukan play dengan ATL+A.



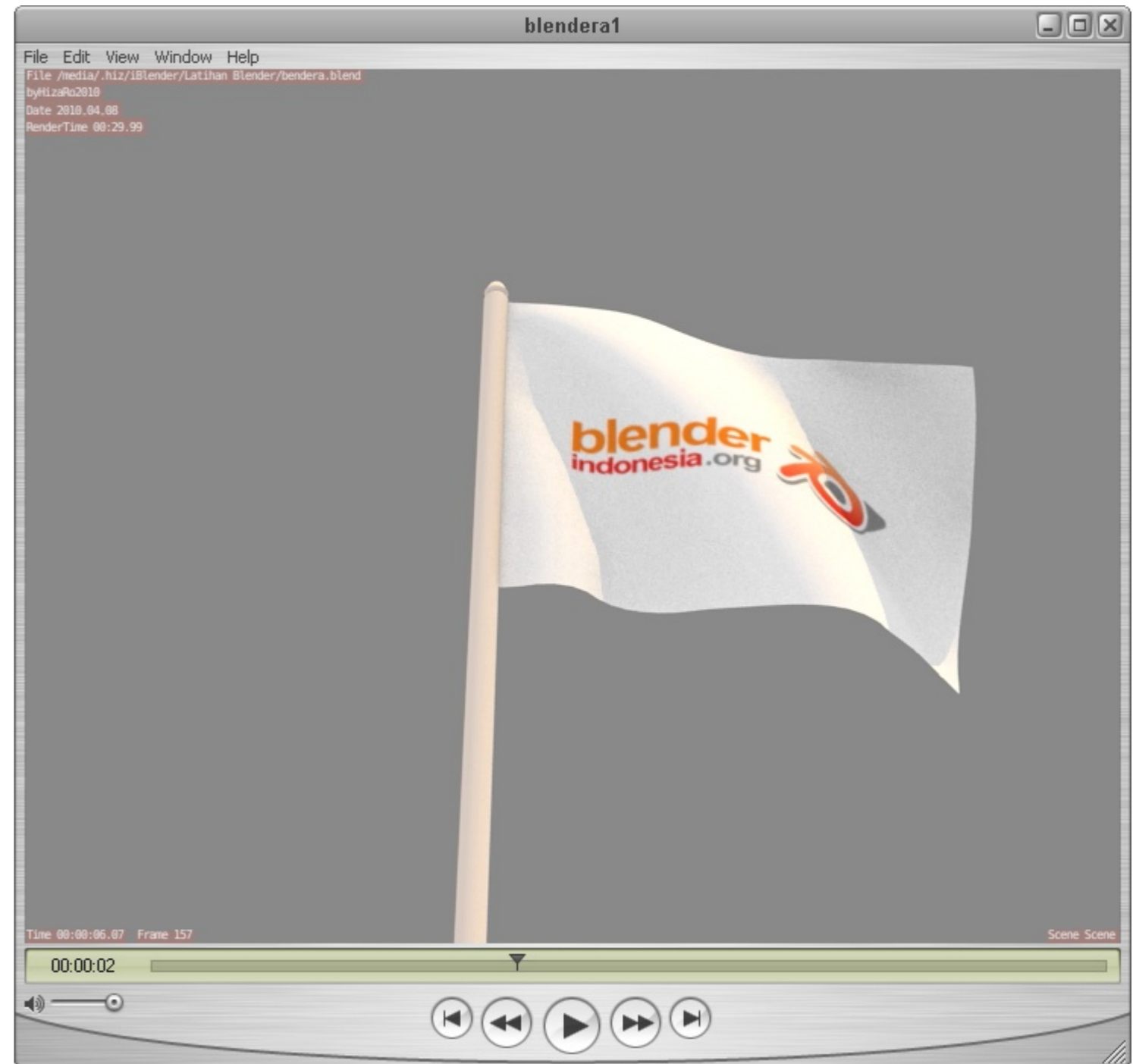
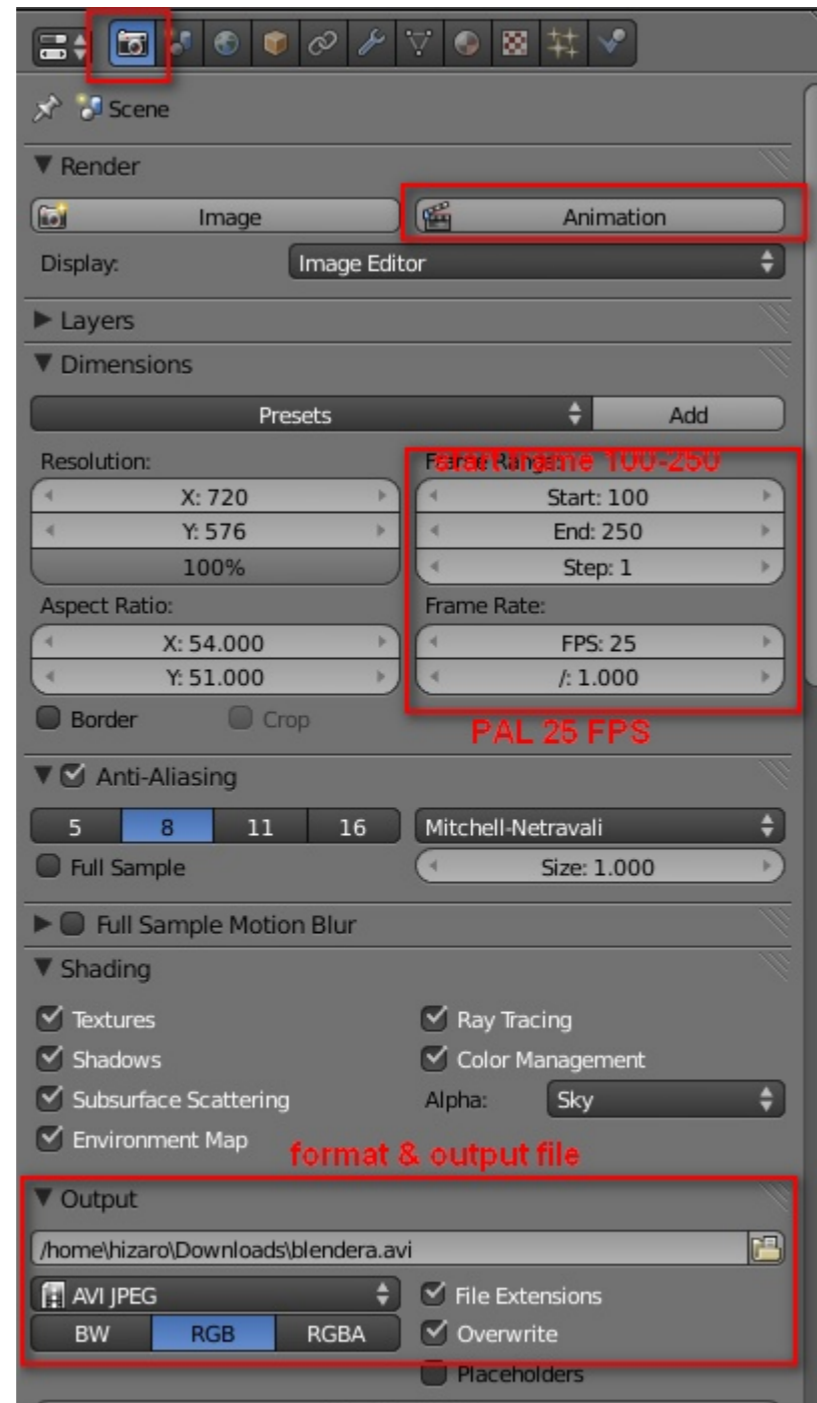
.weight paint

- * Masuk ke Wight Mode
- * Lakukan weight paint di area seleksi_1 (warna merah)
- * Area biru tanpa weight paint karena kita akan buat menjadi berkibar
- * Masuk ke Properties di sebelah kanan ujung dan Add Cloth. Lakukan sesuai gambar disamping.

.render animasi

- * Masuk ke panel Properties>Render.
- * Setting dengan format PAL video (preset) ; Start dari frame 100 -250, dengan frame rate 25 fps (frame/second)
- * Jangan lupa untuk mensetting output folder.
- * Ektension file adalah AVI JPEG (kompresi jpeg).
- * Setelah OK maka Klik Render>Animation dan tunggu hasilnya.
- * PLAY
- *

NOTE:
Setting ini tidak dianjurkan untuk animasi komplek. Pada animasi yang komplek dan berat disarankan untuk emrender dengan PNG sequence untuk menghindari hang/eror pada saat proses render berjalan. Sehingga sisanya bisa di render dari frame terakhir.



Blender Indonesia Special Thanks to:





blender
indonesia.org

