

AR : Pengenalan dan Instalasi Blender

Pengenalan Blender

Blender adalah aplikasi grafis 3D yang dirilis sebagai perangkat lunak bebas (open source) di bawah GNU General Public License. Blender dapat digunakan untuk modeling, UV unwrapping, texturing, Rigging, water simulations, skinning, animating, rendering, particle, dan simulations, non-linear editing, compositing, dan membuat interactive 3D applications, termasuk games.

Blender tersedia untuk sejumlah Operating System (OS) antara lain:

- Linux,
- Mac OS X, dan
- Microsoft Windows.

Features yang termasuk dalam software Blender ini di antaranya :

- Advanced simulation tools seperti rigid body,
- Fluid,
- Cloth and softbody dynamics,
- modifier based modeling tools,
- Powerful character animation tools,
- A node based material and compositing system
- Python untuk scripting.

Sejarah Aplikasi Blender

Blender tercipta dari komunitas pecinta animasi dari berbagai latar belakang. Mereka beraliansi membuat sebuah software yang free (open source) dan bebas dikembangkan. Blender di gagas oleh Ton Roosendaal (Belanda). Mulanya Ton Roosendaal mendirikan studio animasi (1988-2002) kemudian Blender menjadi software shareware animation ditahun yang sama Ton Roosendaal mendirikan Blender institute. Sejak periode 2002 sampai sekarang, Blender selalu update fitur, interface dan performanya, sehingga kemampuan Blender untuk digunakan produksi animasi tidak diragukan, terbukti dengan hasil open movie beberapa film keluaran sintel (Blender Institute).

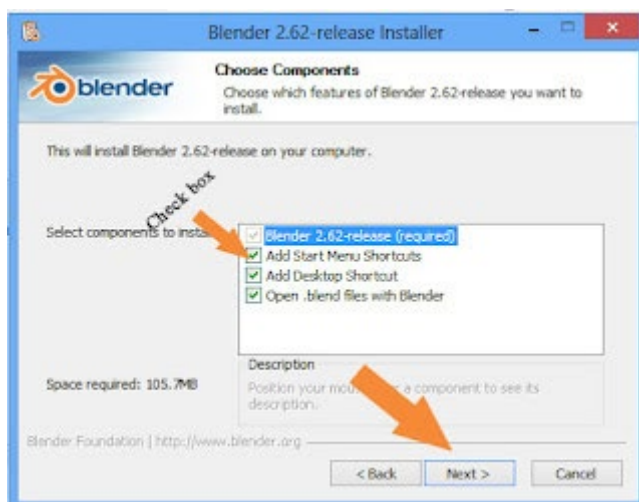
Instalasi Aplikasi Blender

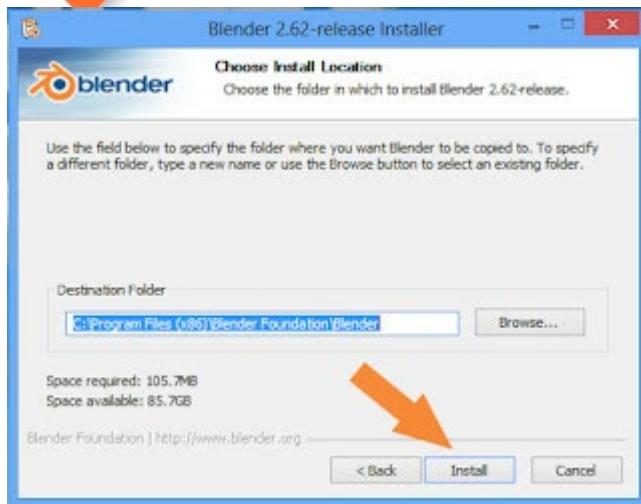
Dalam instalasi Blender, terlebih dahulu memilih system type computer. Jika menggunakan OS Windows terdapat 32 bit dan 64 bit, maka dalam proses instalasi kita harus menggunakan aplikasi yang sesuai. Untuk mengetahui tipe OS Windows 32 bit atau 64 bit dilakukan dengan cara klik start-pilih computer-klik kanan-pilih properties. Tidak hanya bisa dijalankan di OS Windows, Blender juga menyediakan aplikasi untuk Mac OS dan Linux. Pengguna diminta untuk menggunakan aplikasi instalasi Blender sesuai dengan OS yang digunakan di komputer.

Siapkan installer Blender (dapat di download dari link <http://www.blender.org>)

Buka aplikasi Blender.

Install aplikasi Blender dan tekan Next.

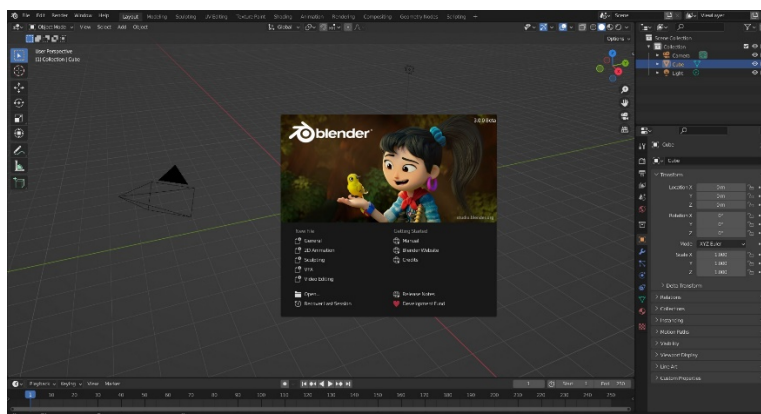




Tunggu proses instalasi sampai selesai lalu tekan finish, tunggu sampai instalasi Blender selesai.



Secara default atau saat membuka aplikasi Blender, tampilan Blender yang akan muncul adalah seperti berikut.



AR : Animasi Dasar

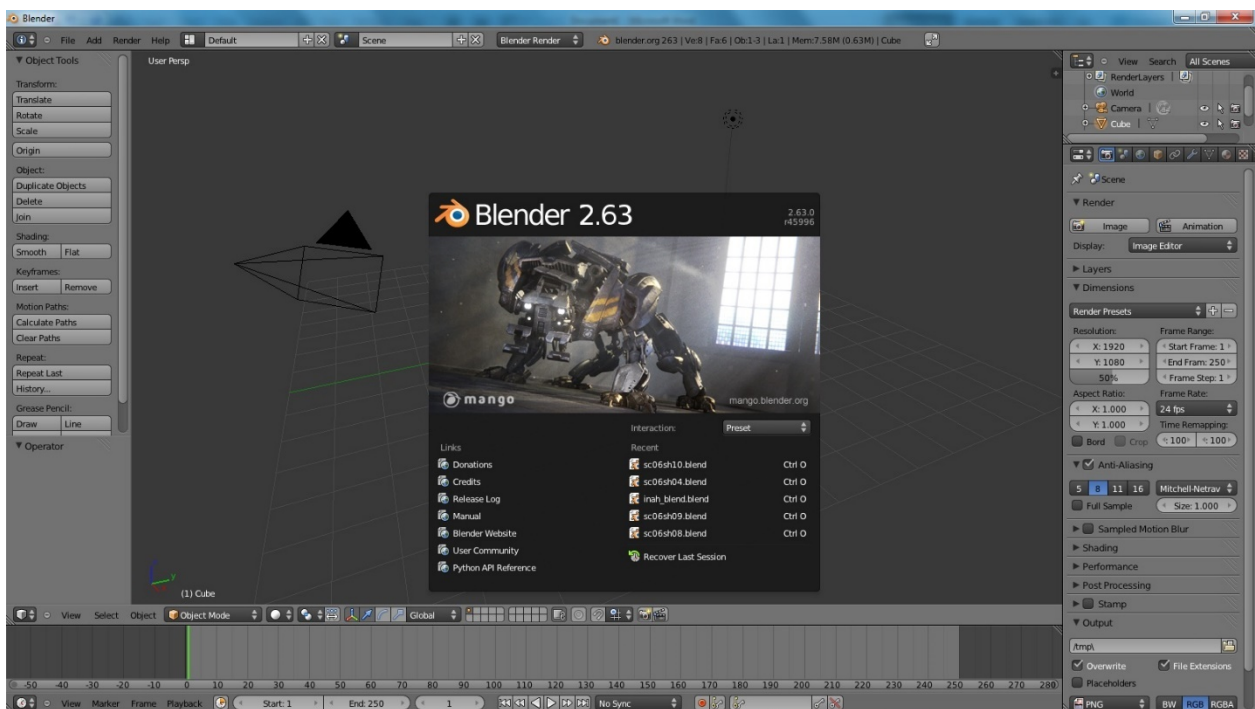
LATIHAN MODELING DASAR



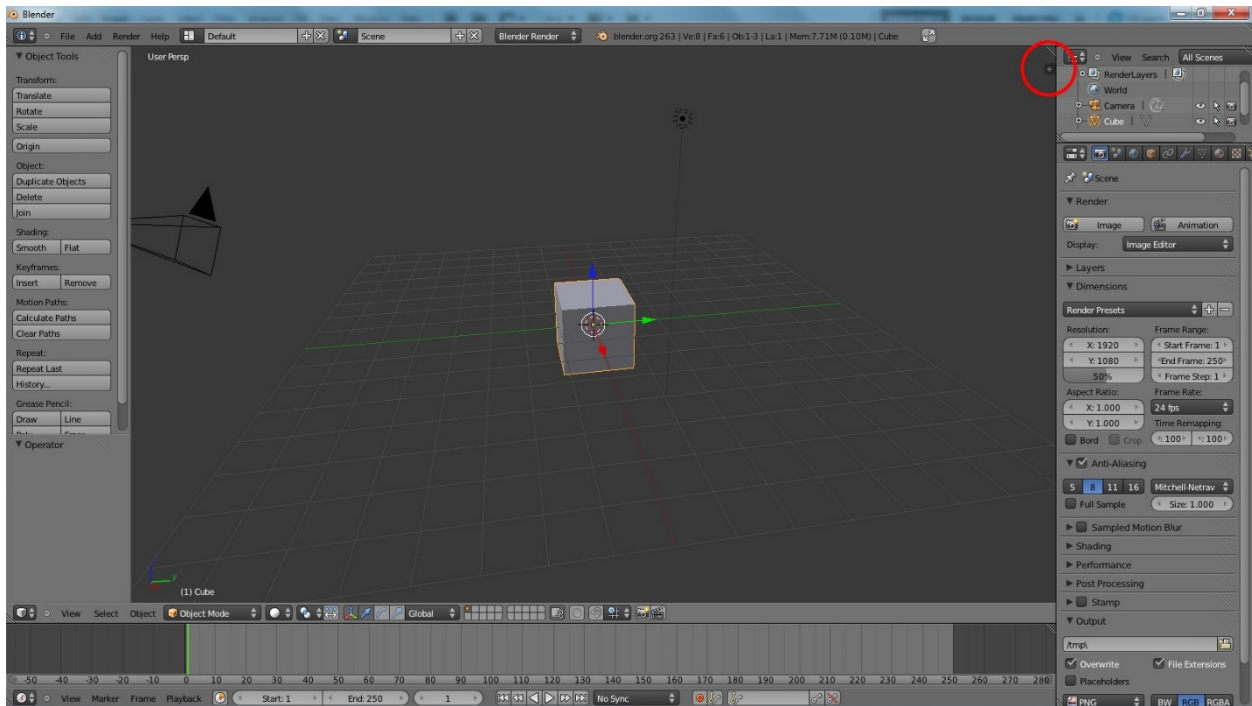
Membuat objek sederhana berupa kursi.

Langkah-langkah :

1. Buka software Blender yang sudah terinstall di komputer. Kemudian akan muncul tampilan seperti di bawah ini. Klik di sembarang tempat.

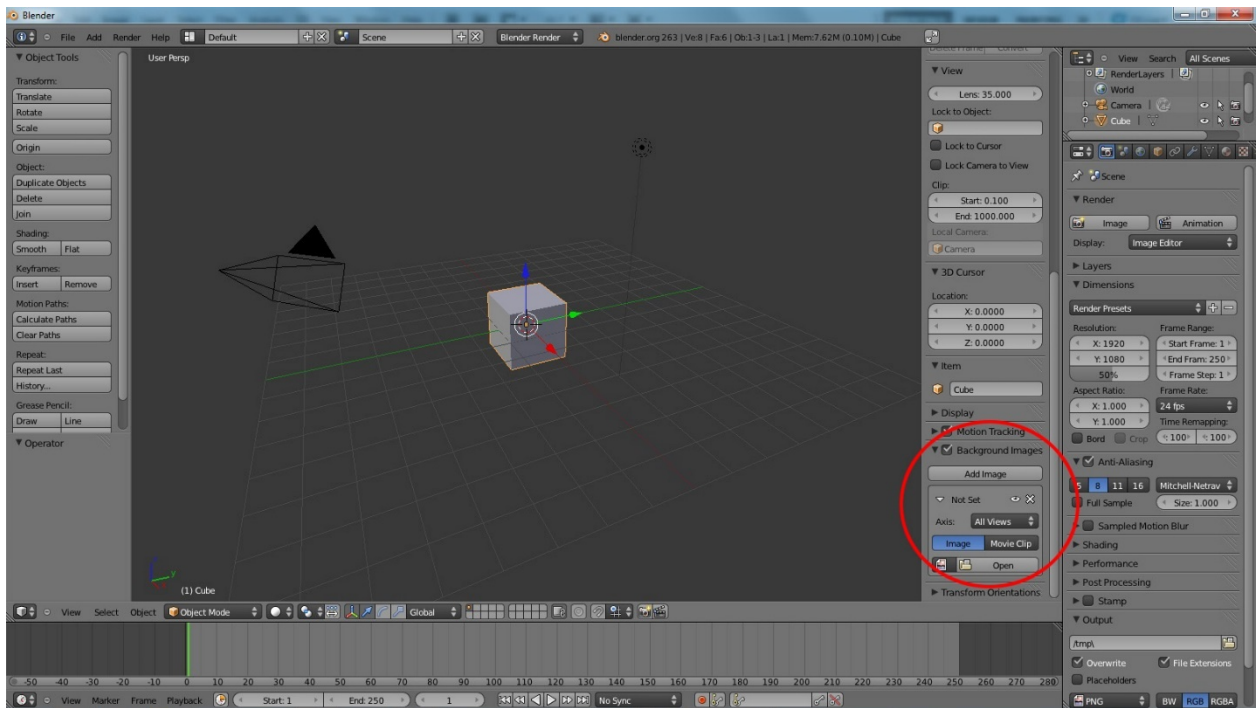


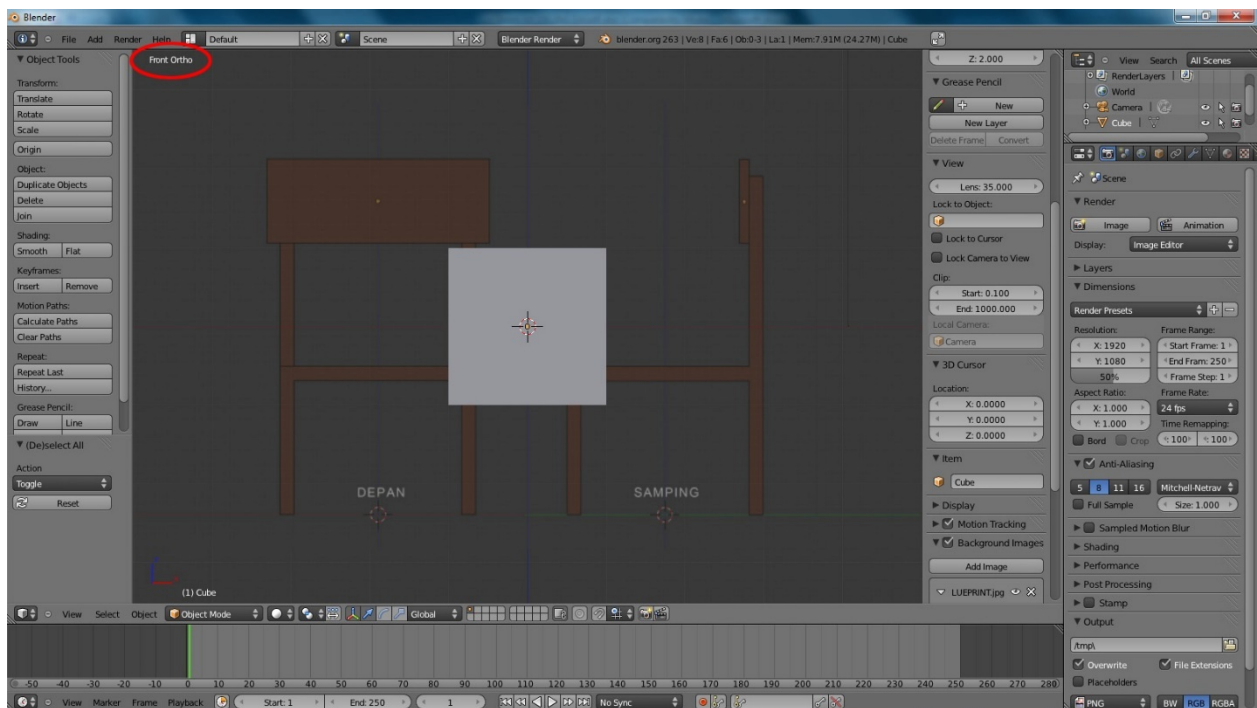
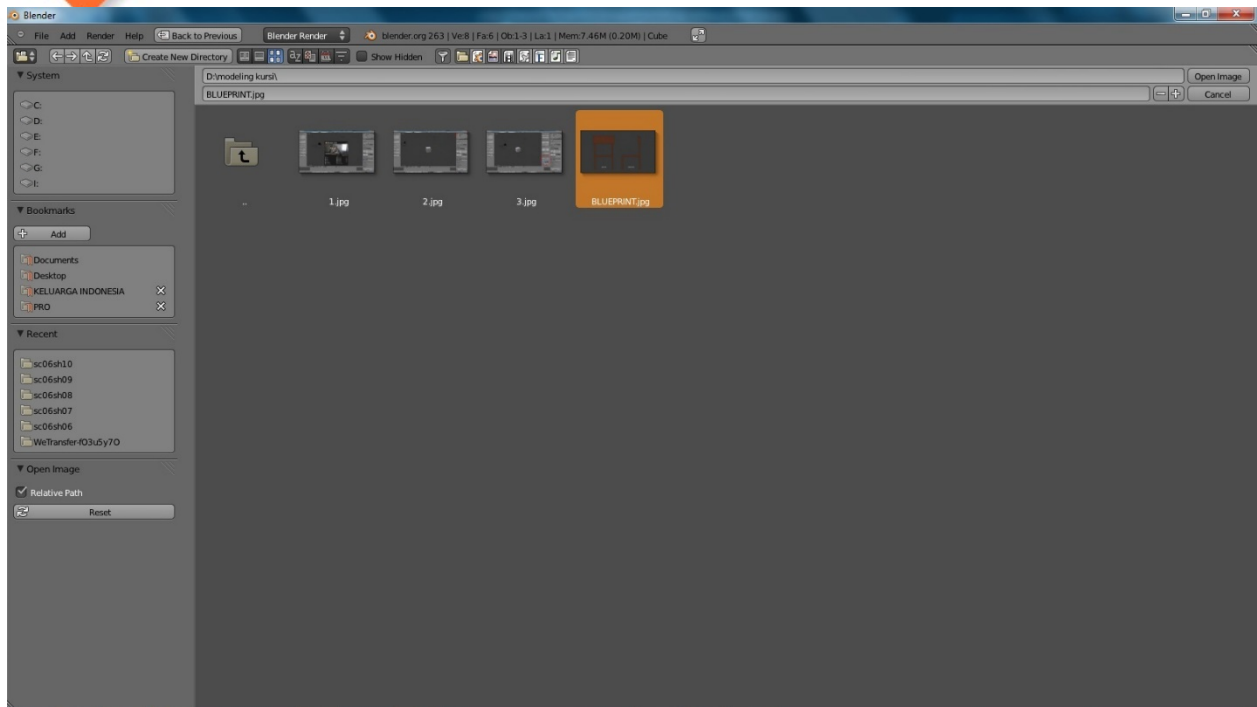
2. Akan muncul sebuah cube secara otomatis. Jika tidak ada, bisa gunakan menu **Add-Mesh-Cube**. Klik tanda (+) pada samping kanan atas lembar kerja untuk menampilkan menu properties. Atau tekan "N" pada keyboard.



3. Kemudian akan muncul menu properties seperti pada gambar. Pada bagian yang di tandai lingkaran merah, kliklah menu **Background Image**. Kemudian klik tanda panah disamping tulisan **Background Image**. Setelah muncul menu **Image**, kliklah tombol "**Open**".

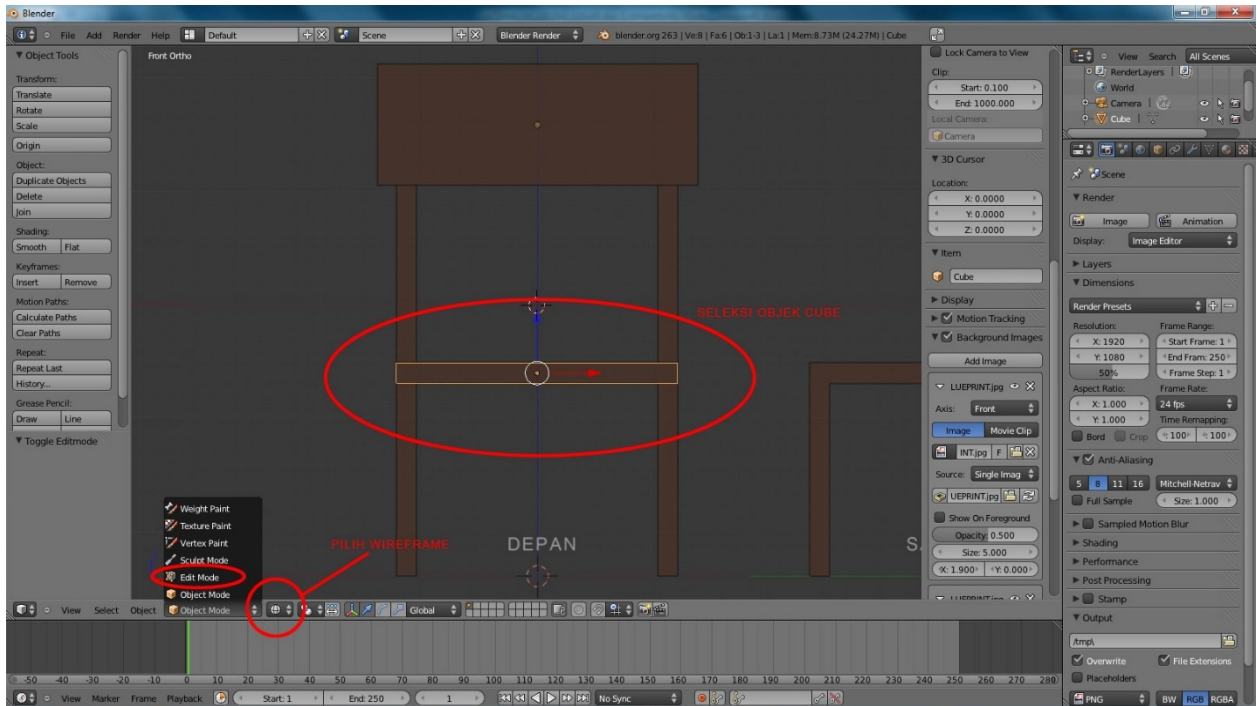
4. Masukkan gambar "**BLUEPRINT**". Kemudian klik **Open Image**.



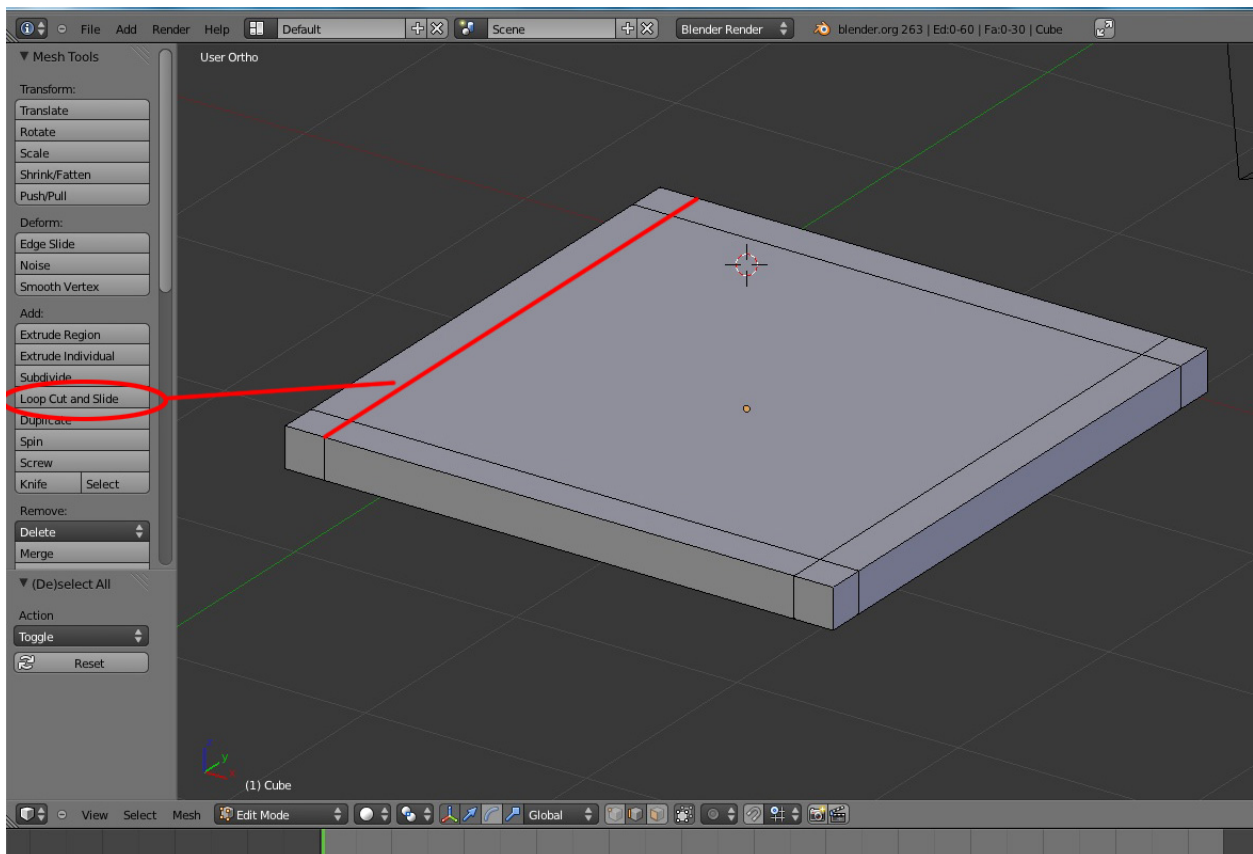


5. ubah tampilan 3D view menjadi Front Ortho. Maka gambar yang kita masukan akan terlihat.

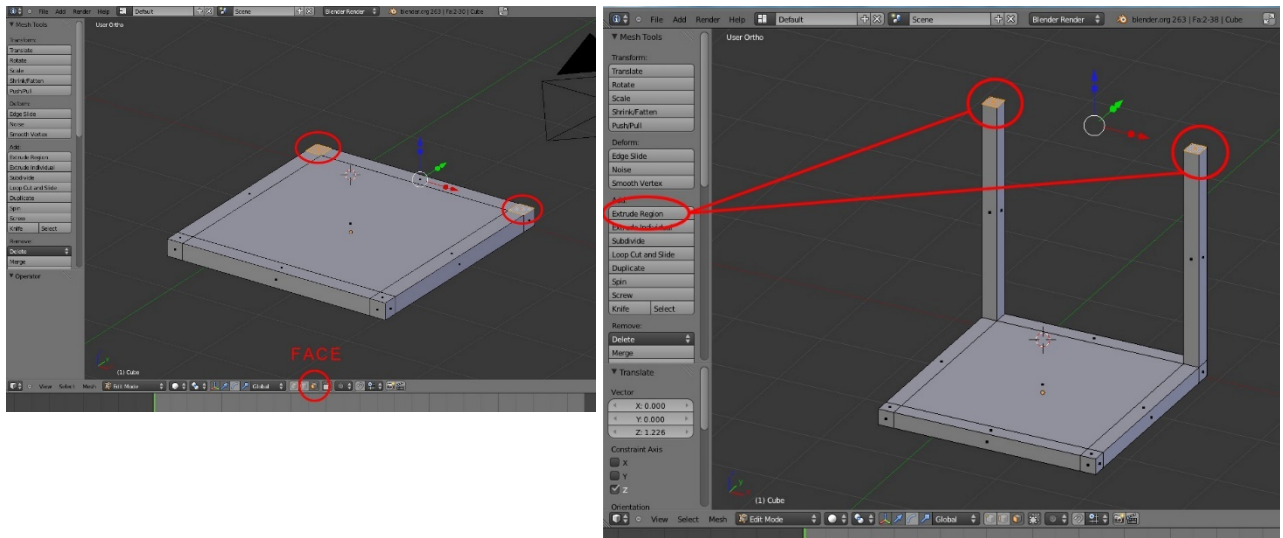
6. Mulai lah membentuk model menggunakan cube yang sudah tersedia. Klik objek cube, kemudian rubah "Object Mode" menjadi "Edit Mode". Atau bisa dengan menekan "Tab" pada keyboard. Gunakan menu **Wireframe** untuk merubah tampilan objek menjadi tembus transparan.



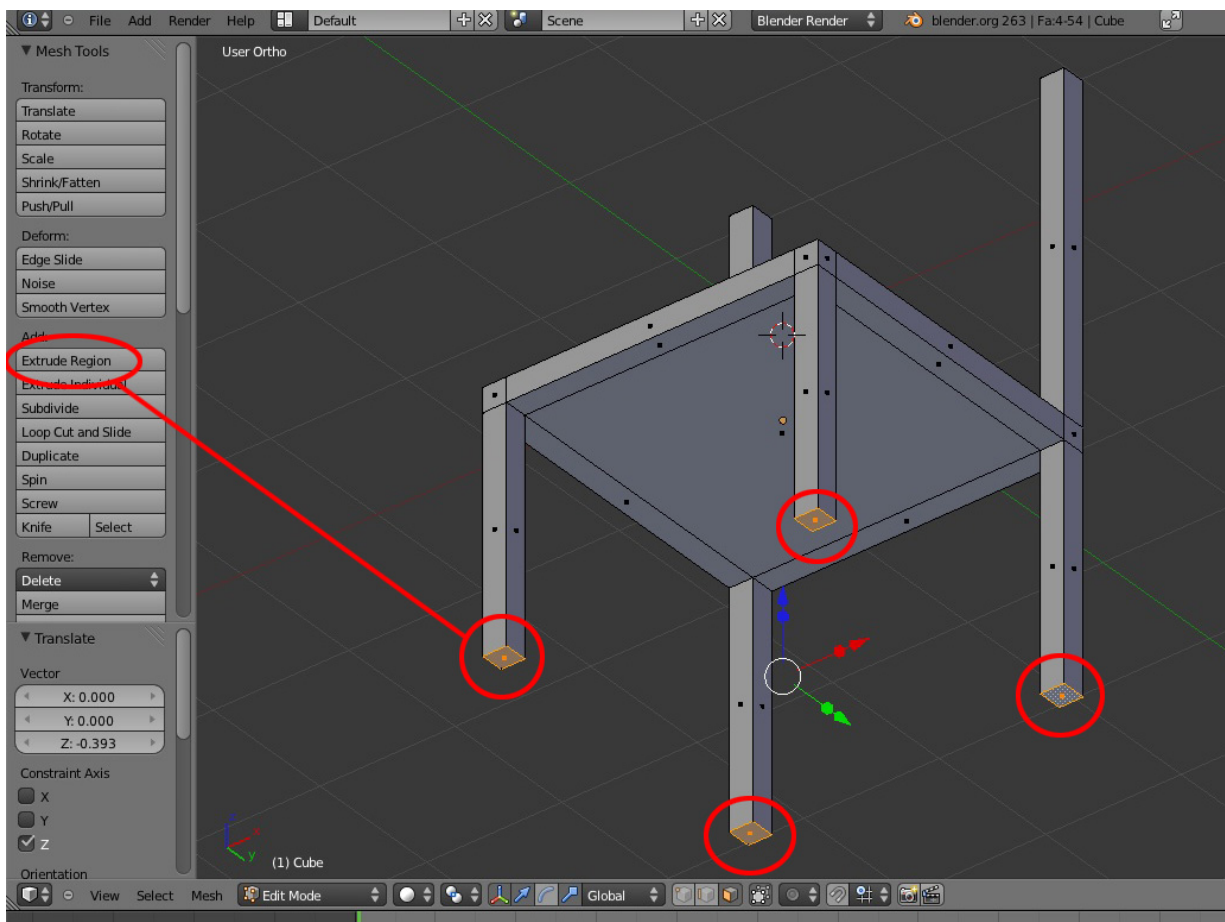
7. Buatlah beberapa segmen pada objek cube tersebut. Gunakan tool "Loop Cut and Slide" atau **Ctrl+R** pada keyboard.



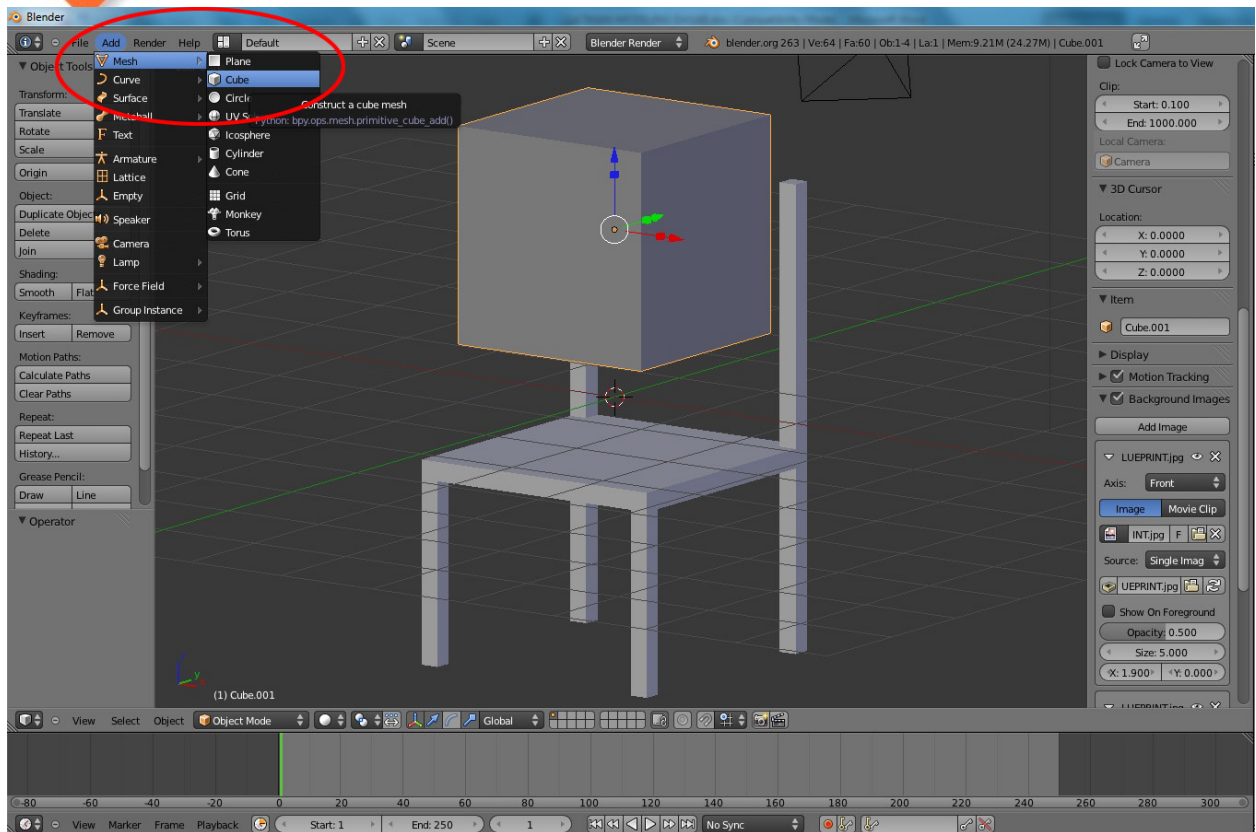
8. ubahlah tampilan objek dari Edge menjadi Face. Kemudian pilih kedua face pada ujung cube. Lalu klik **Extrude Region**/ tekan "E" pada keyboard.



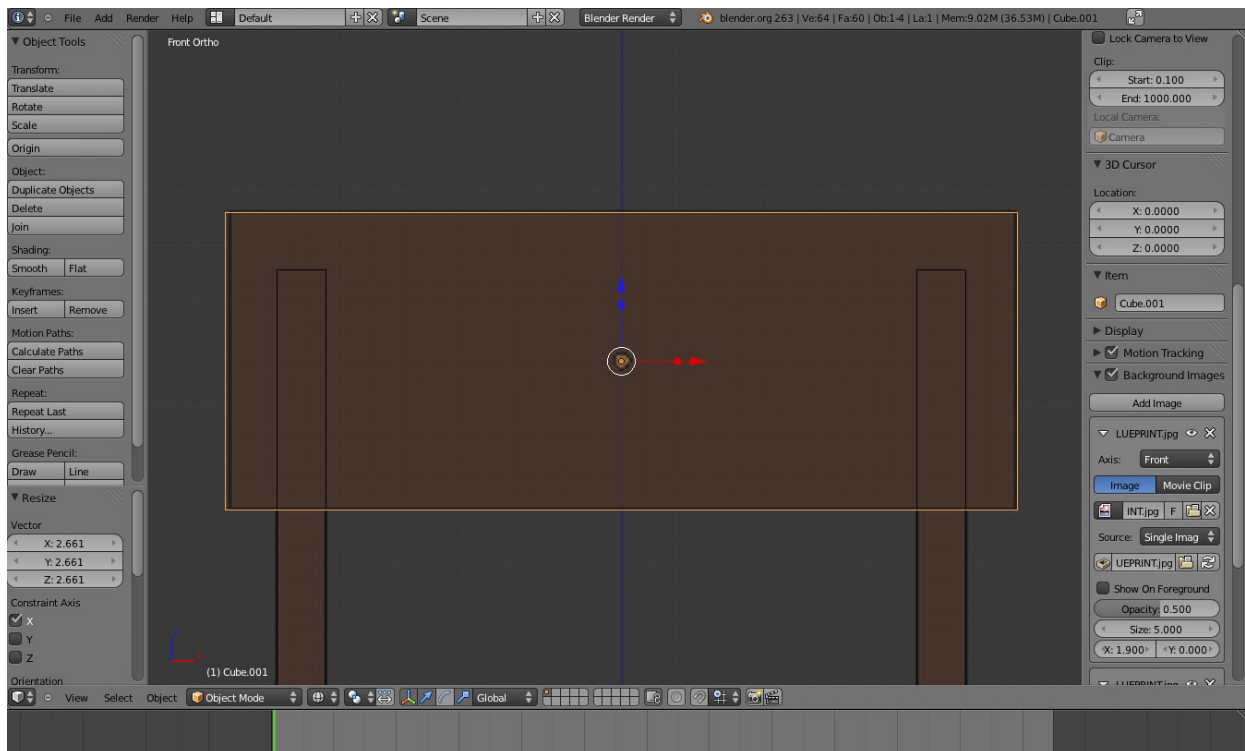
9. Lakukan teknik yang sama pada keempat face yang berada di sisi bawah cube. Yang nantinya akan menjadi kaki kursi.



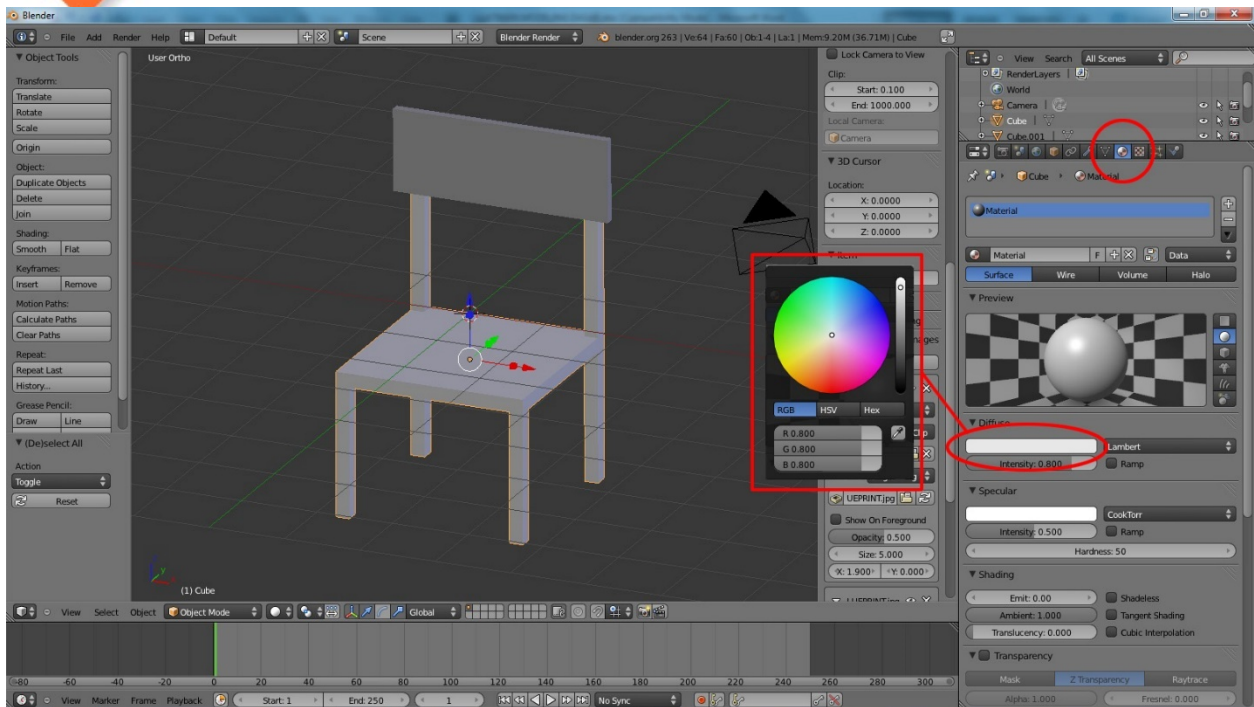
10. Sekarang buatlah sandaran kursi dengan menggunakan cube baru. Pada keadaan Object Mode, buatlah sebuah cube dengan cara klik **Add-Mesh-Cube**. Atau dengan shortcut **Shift+A** pada keyboard.



11. Bentuklah cube tersebut sesuai gambar blueprint yang ada.



12. Selesi objek kursi tersebut. Klik menu **Material** di sebelah kanan. Klik kotak warna pada menu **Diffuse** untuk mengubah warna objek.



13. Jadilah kursi yang telah di buat. Untuk melihat hasilnya, tekan **F12** pada keyboard untuk masuk ke tampilan render. Tekan **F11/Esc** pada keyboard untuk keluar dari tampilan render.

