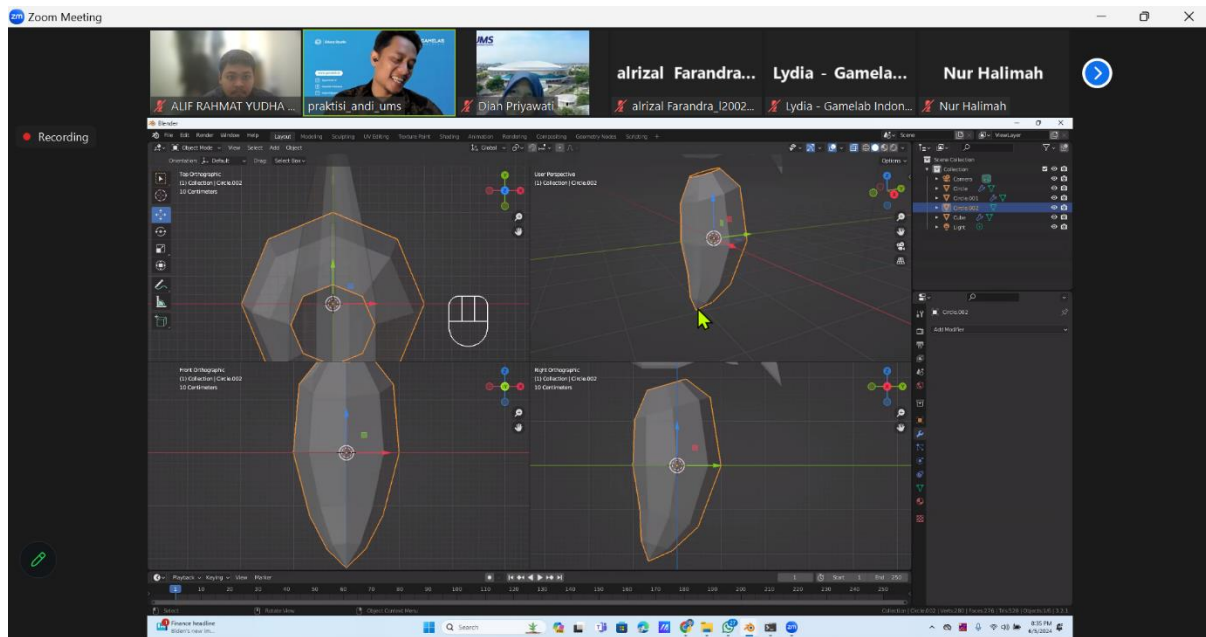


Alif Rahmat Yudha Putra

L200210198

Resume Pertemuan 3



- Rigging

Proses pemberian atau pemasangan tulang pada karakter animasi agar bisa digerakkan. Rigging memungkinkan animator untuk mengontrol bagaimana karakter bergerak dan berinteraktif dengan lingkungan sekitarnya.

- Animasi

Proses menggerakkan objek 3D sesuai dengan kebutuhan. Animasi ini bisa dimulai dengan rigging dulu, atau tanpa rigging.

- Fungsi Rigging

Rigging memudahkan animator dalam menggerakkan benda yang kompleks misalnya karakter. Dalam rigging ada proses memberi beban (weight) pada rangkai dinamakan dengan Skinning

- Proses Skinning

Skinning adalah tahap rigging untuk menyatukan rangka dengan objek(mesh).

Dengan skinning dapat mengatur beban yang diberikan setiap bone untuk :

1. Menggerakkan bagian mesh tertentu.
2. Mengatur elastisitas antar sendi (bone)

- Armature dan Bone

Armature atau kerangka adalah gabungan dari beberapa bone yang menjadi 1 kesatuan dalam 1 objek .

Armature punya 3 tipe : Object Mode, Edit Mode dan Pose Mode

Bone (rangka) dalam 3D adalah objek yang terdiri dari 2 titik yang membentuk garis.

- Animasi – Frame

Frame dalam animasi adalah satuan terkecil yang digunakan untuk membuat gerakan dalam animasi

Keyframe adalah Frame awal dan akhir setiap Gerakan objek atau transisi objek (perpindahan)