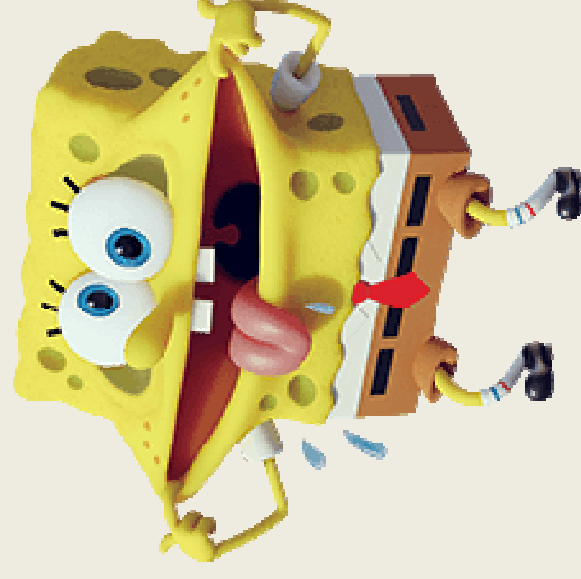


TEKNIK **ANIMASI**



TUGAS UAS
MODELING
TEXTURING
SHADING
RIGGING



©NADIA SIGI



Tugas UAS

Membuat modeling karakter & environment dengan tahapan:

1. Modeling : membuat model objek
2. Coloring / Texturing : pewarnaan & pemberian tekstur
3. Shading : pencahayaan, gelap-terang
4. Rigging : memberikan tulang sehingga karakter dapat dibuat pose

Environment menyesuaikan dengan karakter, misal:
taman/pepohonan/jalan raya/di dalam rumah/gedung2, dll.

Objek pada environment dapat menggunakan gabungan objek pada latihan2 sebelumnya.



Tugas UAS

Pilih salah satu karakter di bawah ini:

1. Karakter manusia
2. Hewan
3. Monster
4. Robot

**Tidak diperbolehkan
menggunakan karakter
boxcraft**





Tugas UAS

Progress: (setiap pertemuan harus ada perkembangan progress)

Hari, Tanggal	Tahapan
18 Mei 2016	Modeling + Texturing karakter + Environment
25 Mei 2016	Rigging karakter
1 Juni 2016	Evaluasi
8 Juni 2016	Pengumpulan

Harap menyiapkan logbook

Pengumpulan: file blender + hasil render (jpg)

Deadline: 8 Juni 2016



Penilaian UAS

Penilaian	Kriteria
1. Prosedur 30%	1. Penguasaan tentang pengetahuan teknis 20%
	2. Konstruksi ide/gagasan 10%
2. Proses 20%	1. Penguasaan teknis dalam praktek 10%
	2. Tahapan pelaksanaan penciptaan karya 10%
3. Produk 50%	1. Konstruksi visual 10 %
	2. Kreativitas/inovasi 15 %
	3. Penampilan/penyajian karya 5 %
	4. Perfection/kesempurnaan/totalitas 15%
	5. Originalitas 5 %