

Implementasi rigid body pada rigging terhadap animasi dinamis model kendaraan tiga dimensi

Salam Aryanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20495479&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Semakin berkembangnya teknologi, proses pemodelan dalam tiga dimensi saat ini menjadi jauh lebih mudah dari sebelumnya. Namun sebelum menganimasikan sebuah objek tiga dimensi memerlukan rigging secara manual untuk menentukan struktur kerangka internalnya. Peneliti akan melakukan eksperimen dengan beberapa skenario percobaan terhadap proses rigging untuk menghasilkan animasi kendaraan yang dinamis dengan memanfaatkan rigid body. Dalam hal ini implementasi rigid body pada rigging dilakukan karena rigid body sangat mirip dengan objek di dunia nyata. Memiliki gaya gravitasi dan gaya lainnya, seperti bisa bertumbukan dengan objek lain dan bisa saling mendorong antar objek. Secara khusus sistem rigging dengan mengimplementasikan rigid body pada model kendaraan tiga dimensi yang digunakan sebagai masukan akan menghasilkan rigging yang dapat digunakan untuk menciptakan massa dan gaya sehingga gerakan animasi kendaraan tiga dimensi lebih dinamis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi rigid body pada rigging model kendaraan tiga dimensi menghasilkan animasi yang dinamis karena rigid body dapat disimulasikan secara dinamis berkaitan dengan kontak dan tumbukan, serta objek yang dikendalikan secara dinamis merespon gerakan dan tumbukan dengan benda lain.