



**Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
Desain Komunikasi Visual Strata 1**



**LAPORAN
KERJA PROFESI
PEMBUATAN 3D ASSET ANIMASI
IN HOUSE STUDIO BALI**

**BRIAN ALI SAHADA
11171011**

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PROFESI 3D ASSET ANIMASI
BDI DENPASAR BALI BERSAMA IN HOUSE STUDIO

Disusun oleh :

Nama : Brian Ali Sahada
Nim : 11171011
Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : STRATA 1 (S1)

Disetujui dan disahkan pada hari/Tanggal : 27 Desember 2022

Menyetujui
Koordinator Kerja Profesi

Dosen Pembimbing



Dian Prajarini, S.T., M.eng.

NIP.19840724201504 2 003



Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

NIK.98093052

Mengetahui,
Ketuan Jurusan Desain Komunikasi Visual



Dwisanto Sayogo, M.Ds
NIK.09123113

Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T. atas karunia dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan Kerja Profesi sebagai 3D asset modelling dan menyusun laporan ini tepat pada waktunya.

Kerja Profesi (KP) merupakan kegiatan belajar praktik yang dilaksanakan di sebuah perusahaan atau instansi guna melatih kemampuan mahasiswa dan menambah wawasan terkait pengalaman langsung dalam dunia kerja.

Mata kuliah ini berlaku bagi mahasiswa tingkat akhir di STSRD VISI yang telah memenuhi syarat lulus semua mata kuliah praktik.

Pada kesempatan kerja profesi kali ini penulis melaksanakan di Badan diklat industri Denpasar Bali diklat 3in1 3D asset / modelling 3D animasi yang di mentoringi oleh in house studio Bali. Tentunya banyak hal yang terjadi dalam proses kerja profesi yang dilakukan penulis, segala kesulitan dan tantangan dapat dilewati berkat semangat dan dukungan yang diberikan orang-orang terdekat penulis maupun tim dari pihak in house studio Bali.

Dalam penyusunan laporan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah mendukung dan membantu kerja profesi yang penulis laksanakan, khususnya kepada :

1. Allah S.W.T.
2. Keluarga Tercinta
3. STSRD Visi
3. BDI DENPASAR
4. In House studio Bali
5. Bapak Jhony selaku Mentoring dari In House Studio Bali
6. Mas Gung Candra selaku asisten dari Bapak Jhony Dari In House Studio Bali
7. Bapak Wahyu Tri W., M.Sn selaku Dosen Pembimbing
8. Teman-teman penulis yang telah mendukung hingga akhir

Akhir kata, penulis berharap laporan kerja profesi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi serta dapat menjadi referensi terkait kerja profesi sebagai 3D Asset modelling animasi di Badan diklat inudstri Denpasar Bali dan In House Studio Bali.

Yogyakarta, 11 November 2022

Penulis,



Brian Ali Sahada

DAFTAR ISI

| | |
|--------------------------------|----|
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| Latar Belakang | 2 |
| Tujuan Dan Manfaat | 2 |
| | |
| BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN | 3 |
| Sejarah Singkat | 4 |
| Portofolio | 5 |
| Struktur Organisasi | 8 |
| Job Description | 9 |
| Alur Kerja | 10 |
| Fasilitas | 11 |
| | |
| BAB 3 PELAKSANAAN KP | 12 |
| Client Brief | 13 |
| Brainstorming | 19 |
| Proses Desain | 19 |
| Hasil Karya | 24 |
| | |
| BAB 4 KESIMPULAN | 25 |
| Manfaat | 26 |
| Kendala | 26 |
| Masukan | 26 |
| | |
| LAMPIRAN | 27 |

BAB 1

PENDAHULUAN



Latar belakang masalah ,Tujuan dan Manfaat

Latar Belakang

STSRD Visi merupakan salah satu perguruan tinggi swasta di bidang desain yang terletak di jalan Taman Siswa 105B, Yogyakarta sekaligus tempat dimana penulis menempuh pendidikan. Pada semester ganjil ini, penulis mengambil mata kuliah Kerja Profesi yang mana mengharuskan penulis untuk magang di sebuah perusahaan atau tempat kerja. In House studio merupakan sebuah studio animasi Dan Interior exterior rumahan yang terletak di Pulau dewata Bali. Penulis memilih In House studio sebagai tempat kerja profesi karena ketertarikan penulis di bidang 3D Modelling Asset Kebutuhan Animasi.

Tujuan Dan Manfaat

Tujuan penulis memilih In House Studio adalah untuk menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan di STSRD Visi sekaligus mencari pengalaman bekerja menjadi Seorang yang ahli di bidang 3D animasi. Selain itu, penulis juga berharap mendapatkan pengalaman kerja seperti bagaimana kerja sama di dalam tim, tanggung jawab, kedisiplinan, teknik ilustrasi, pewarnaan dan pencahayaan serta penggambaran suasana waktu yang tepat

BAB 2

Profil Perusahaan



**Sejarah Singkat
Portofolio
Struktur Organisasi
Job Description
Alur Kerja
Fasilitas**

Sejarah Singkat

NAMA STUDIO

Inhouse Studio Bali dinamakan seperti tersebut karena sesuai dengan inisial Owner yaitu Indra Nalakrisna (di inisialkan menjadi IN) dan House yang berarti rumah/kediaman.

PERUSAHAAN TERBANGUN

Perusahaan pertama kali aktif di Februari 2020 dan sudah terdaftar secara Nasional (sudah dilegalkan) pada Januari 2021.

VISI DAN MISI

Visi Inhouse Studio Bali menjadi sebuah Studio Animasi terbaik dalam memberikan solusi visual.

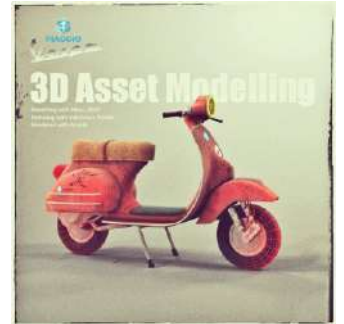
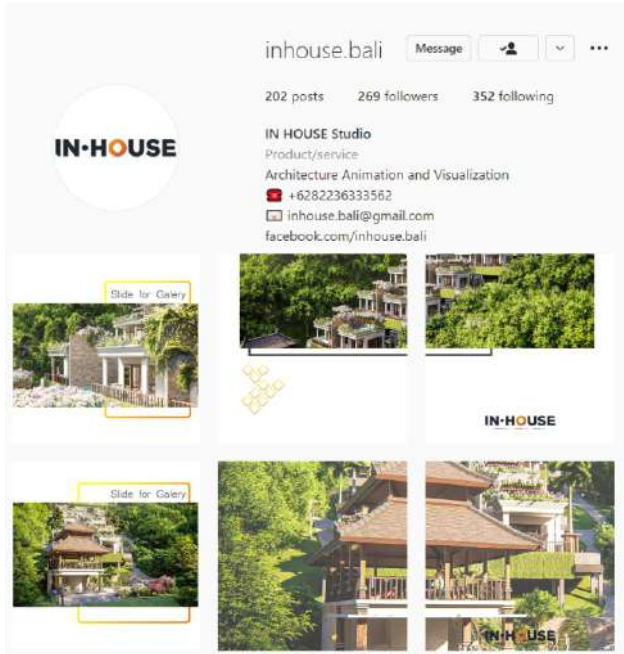
Misi Inhouse Studio Bali diantaranya, membangun kualitas SDM agar sesuai dengan standar industri, menerapkan seluruh perkembangan teknologi pada industri animasi, dan menciptakan ekosistem yang baik bagi SDM lokal, klien dan komunitas.

IN·HOUSE

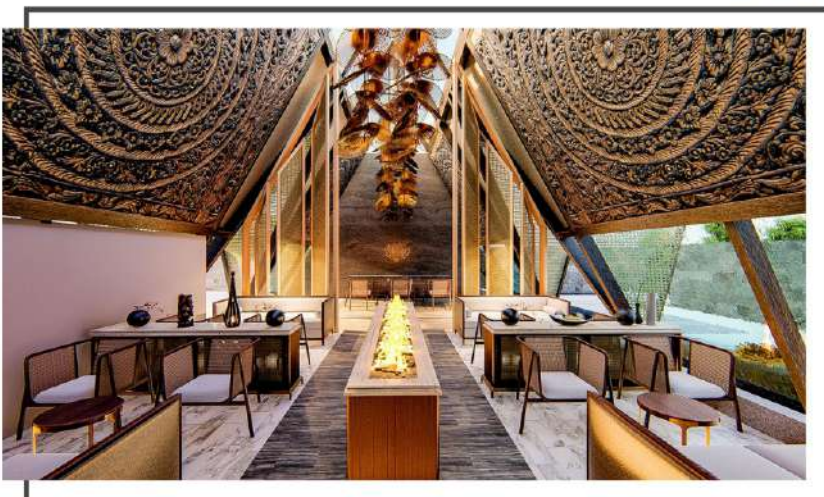
Portofolio



Portofolio



LOBBY



Slide for Gallery



Slide for Gallery

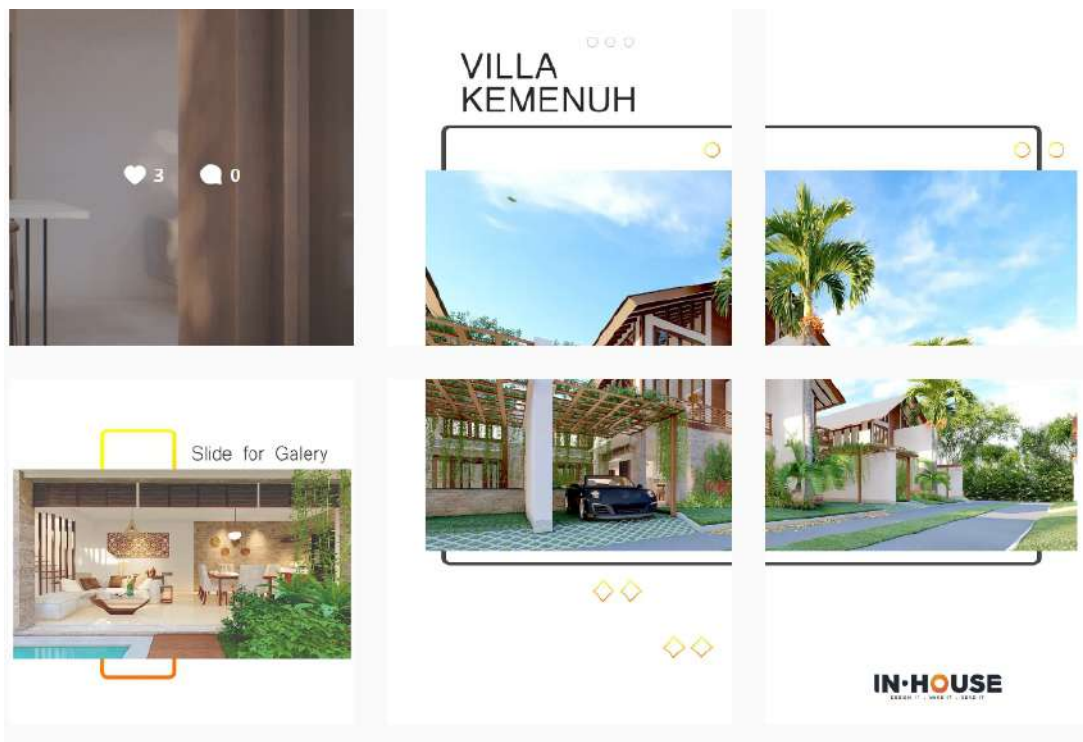


Portofolio

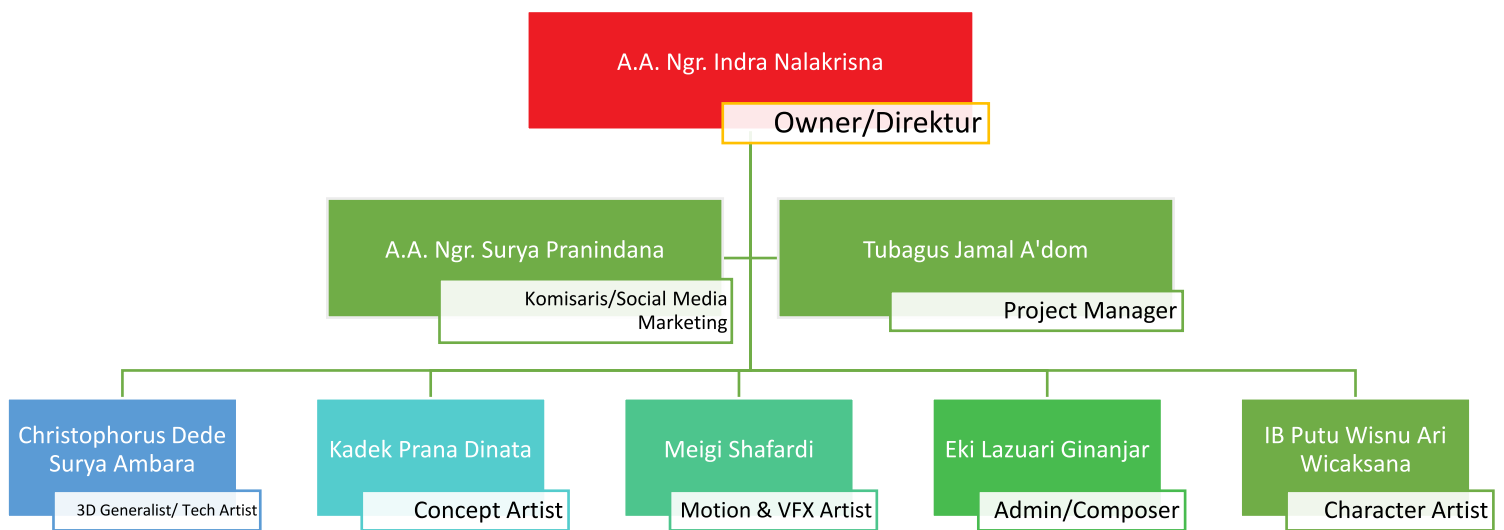
Gending Rare Bali (feat. Digital Creative)



Architectural Animation - 3D Animation - Motion Graphic
2D Animation - Techninal/Sturctural Animation - 3D Visualization



Struktur Organisasi



Job Description

Owner/Direksi

bertanggung jawab untuk mengatur atas keseluruhan kegiatan dan arah perusahaan.

Social Media Marketing

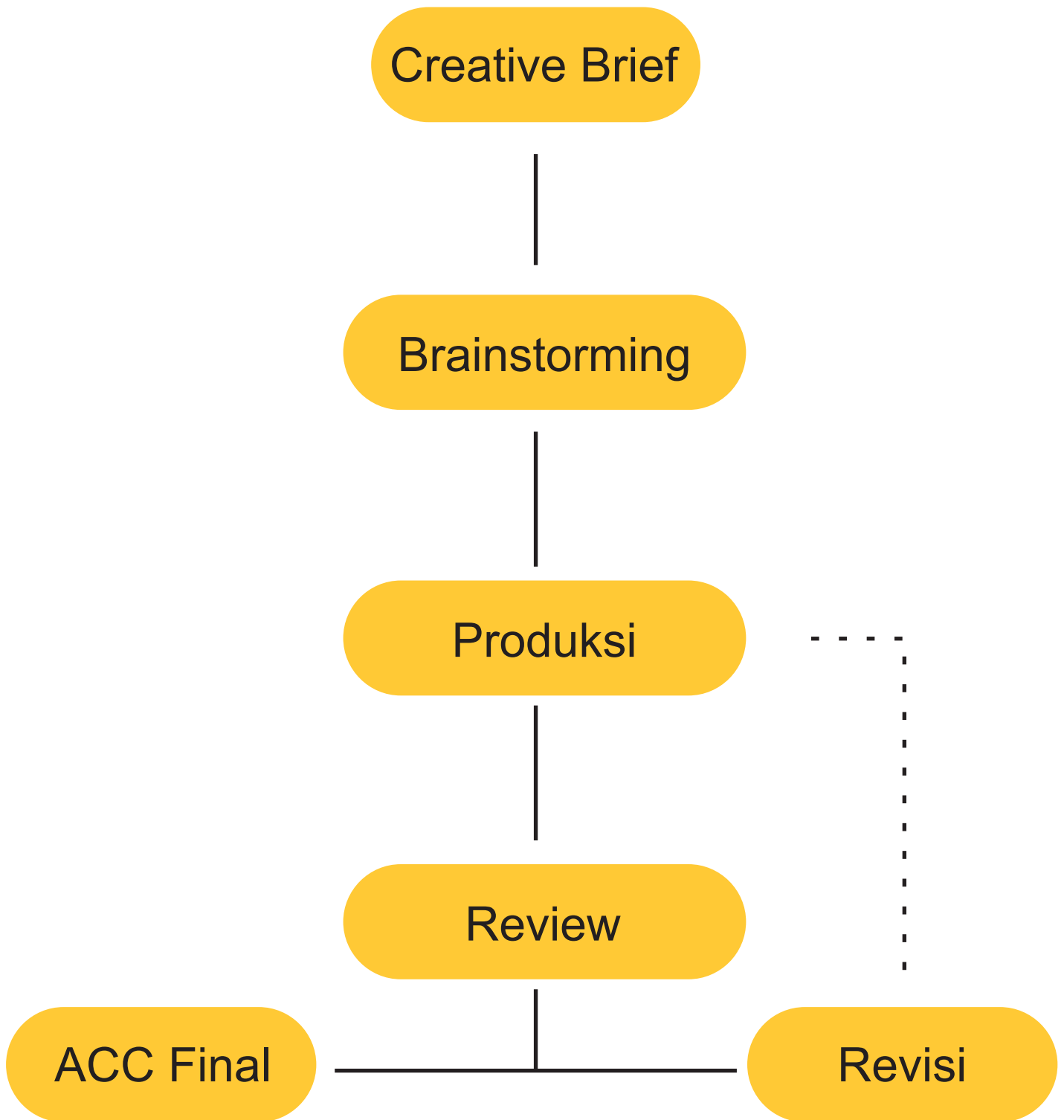
bertanggung jawab untuk membuat perencanaan dan eksekusi penjualan (sales), serta mengatur seluruh akun sosial media perusahaan.

Project Manager

bertanggung jawab untuk mengawasi dan mengatur seluruh flow pekerjaan yang datang

IN·HOUSE

Alur Kerja



Fasilitas Peralatan



Fasilitas

Komputer PC
Pen tablet
Wifi
Stop kontak
Air Conditioner (AC)
Snack and Cofee
Makan 3x
Mes Tempat tinggal
Toilet
Musholl

Software

Autodesk Maya
Zbrush
Substance
Adobe photoshop
Adobe Premiere
Pure ref

BAB 3

Pelaksanaan Kerja Profesi



**Creative Brief
Brainstorming
Tahap Produksi Desain Asset 3D
Hasil Karya**

Client Brief

Creative Brief

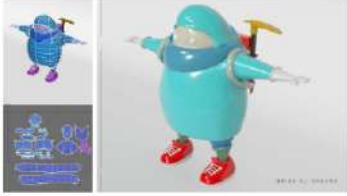

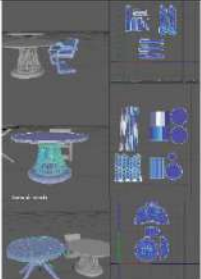

Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri Denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|------------------|---|--|
| 1 | 11 Februari 2022 | Pengenalan Software Maya dan modelling meja |  |
| 2 | 12 Februari 2022 | Modelling kursi |  |
| 3 | 14 Februari 2022 | Modelling Stylize house |  |
| 4 | 15 Februari 2022 | Pengenalan UV Mesh |  |
| 5 | 16 Februari 2022 | Modelling Character "Climber" |  |

Client Brief

Creative Brief

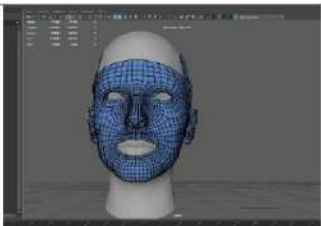



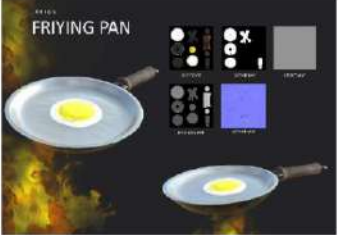
Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|------------------|-------------------------------------|--|
| 6 | 17 Februari 2022 | Membuat UV mesh character "Climber" |  |
| 7 | 18 Februari 2022 | Memberi Texture Character "Climber" |  |
| 8 | 19 Februari 2022 | Simulasi ke 1 uji kompetensi |  |
| 9 | 21 Februari 2022 | Modelling face |  |

Client Brief

Creative Brief





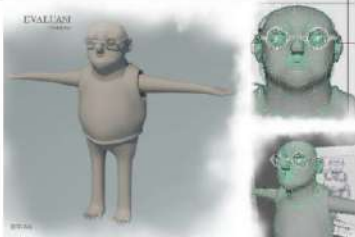
Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri Denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|------------------|---|--|
| 10 | 22 Februari 2022 | Retopo muka |  |
| 11 | 23 Februari 2022 | Pengenalan sculpting di Zbrush |  |
| 12 | 24 Februari 2022 | Pengenalan cahaya emission di substance painter |  |
| 13 | 25 Februari 2022 | Modelling Celana dan texturing |  |
| 14 | 26 februari 2022 | Simulasi ke 2 uji kompetensi |  |

Client Brief

Creative Brief



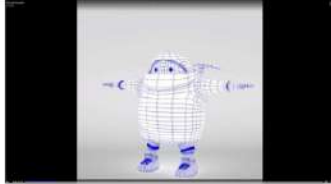
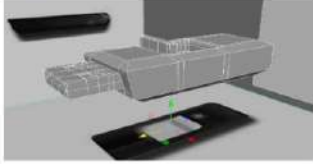

Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|------------------|------------------------------|--|
| 15 | 28 Februari 2022 | Pengenalan Typologi 3D |  |
| 16 | 1 maret 2022 | Retopo Muka |  |
| 17 | 5 maret 2022 | Modelling stylized hair |  |
| 18 | 6 maret 2022 | Modelling Muka |  |
| 19 | 7 maret 2022 | Simulasi ke 3 uji kompetensi |  |

Client Brief

Creative Brief

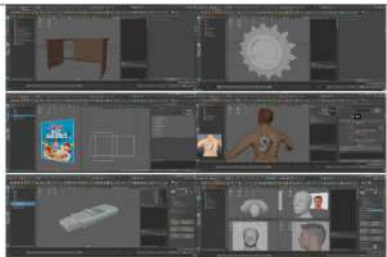
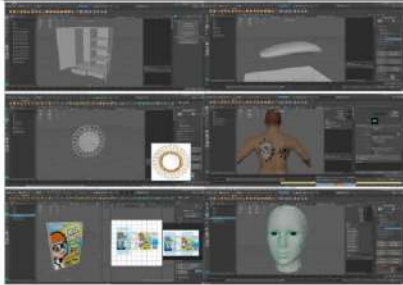
Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri Denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|---------------|--|--|
| 20 | 8 maret 2022 | Pengenalan animating dan pengenalan Web Mixamo |  |
| 21 | 9 maret 2022 | Pengarahan penyajian karya |  |
| 22 | 10 maret 2022 | Pengenalan software editing |  |
| 23 | 11 maret 2022 | Modelling USB |  |
| 24 | 12 maret 2022 | Presentasi Tugas Akhir |  |

Client Brief

Creative Brief

Berikut merupakan jadwal kerja profesi pada diklat pembuatan latar animasi 2D pada tanggal 10 Februari 2022 - 24 maret 2022 di gedung Balai diklat industri Denpasar Bali.

| Hari ke | Tanggal | Kegiatan | Bukti kegiatan |
|---------|---------------|------------------------------|--|
| 25 | 13 maret 2022 | Simulasi ke 4 uji kompetensi |  |
| 26 | 24 maret 2022 | Simulasi ke 5 uji kompetensi |  |

Brainstorming

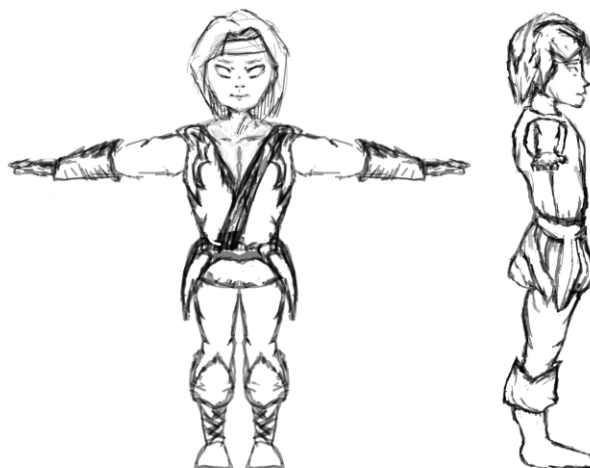
Pada tahapan pertama, penulis melakukan brainstorming berupa mencari referensi Character, Style, dan Final Character Bertema yang akan digunakan pada Tugas akhir 3D Artist character sesuai dengan brief yang diberikan.

Tahap ini saya manfaatkan mencari refrensi sebanyak banyaknya.



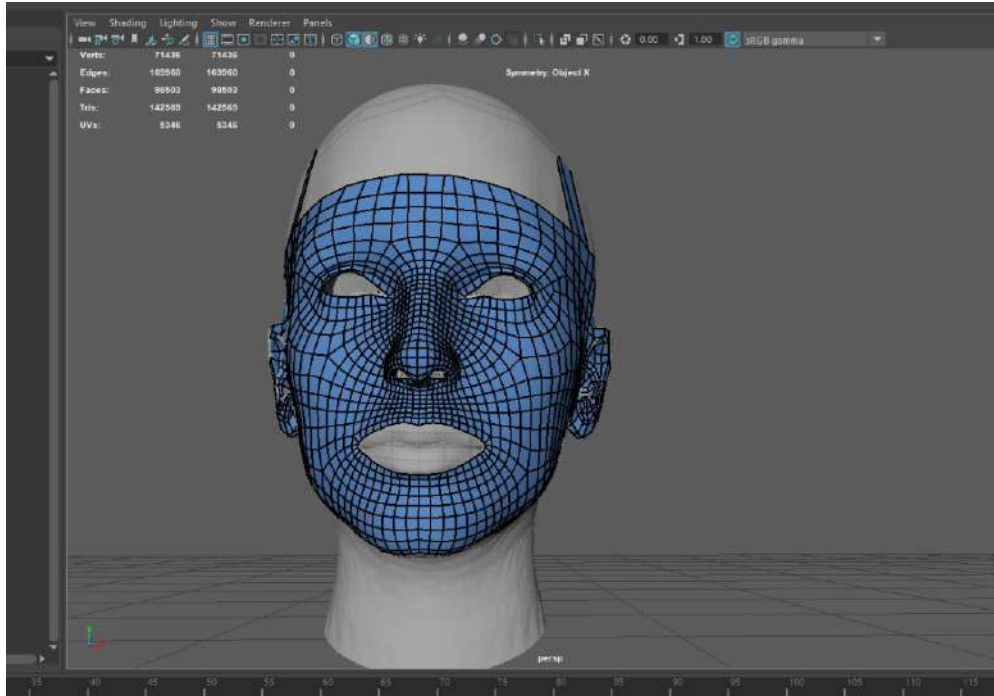
Refrensi yang saya cari character lowpolly dimana character ini biasa di produksi untuk kebutuhan game build . character animasi yang enteng . saya nantinya memproduksi 3D character hero local dengan karakter bocah.

Proses Produksi Desain

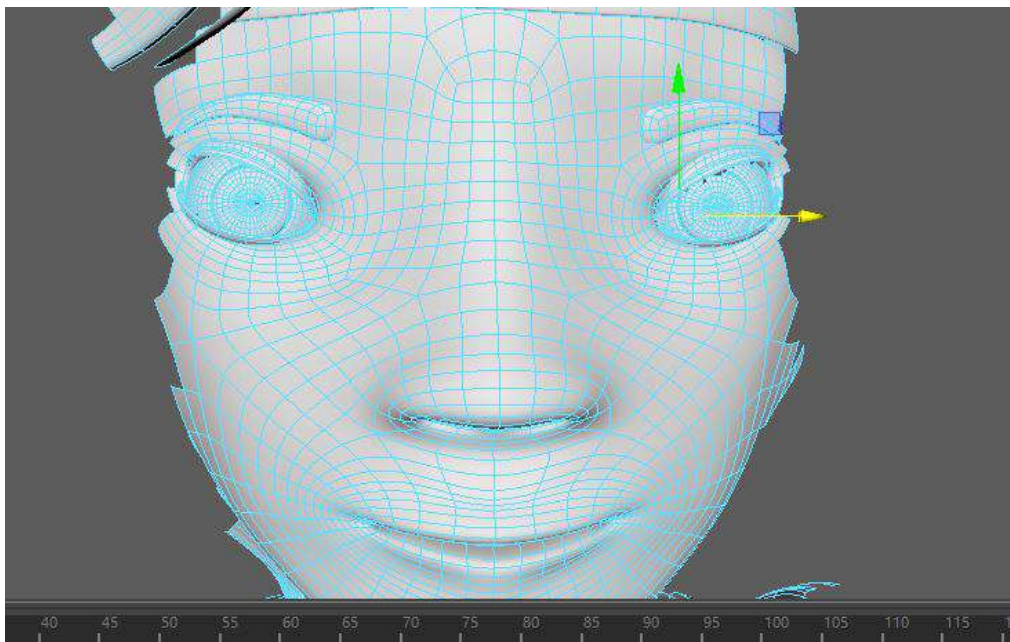


Tahap Awal ini penulis melakukan sketsa character yang akan di buat 3D Characternya.

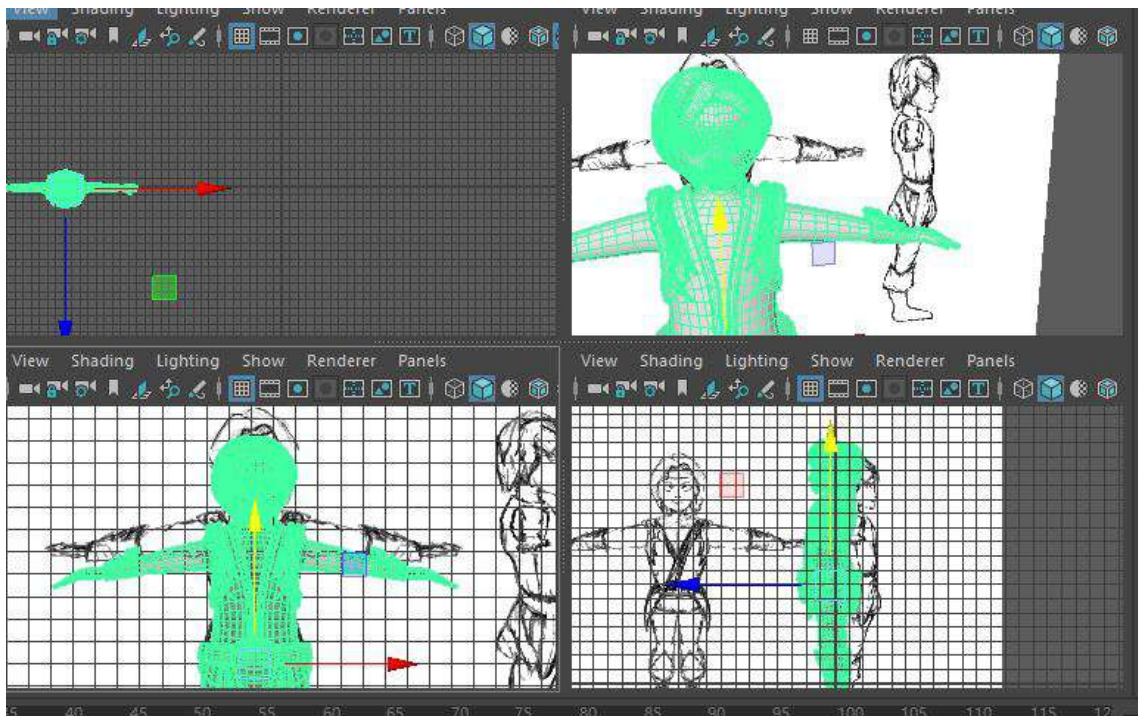
Proses Produksi Desain



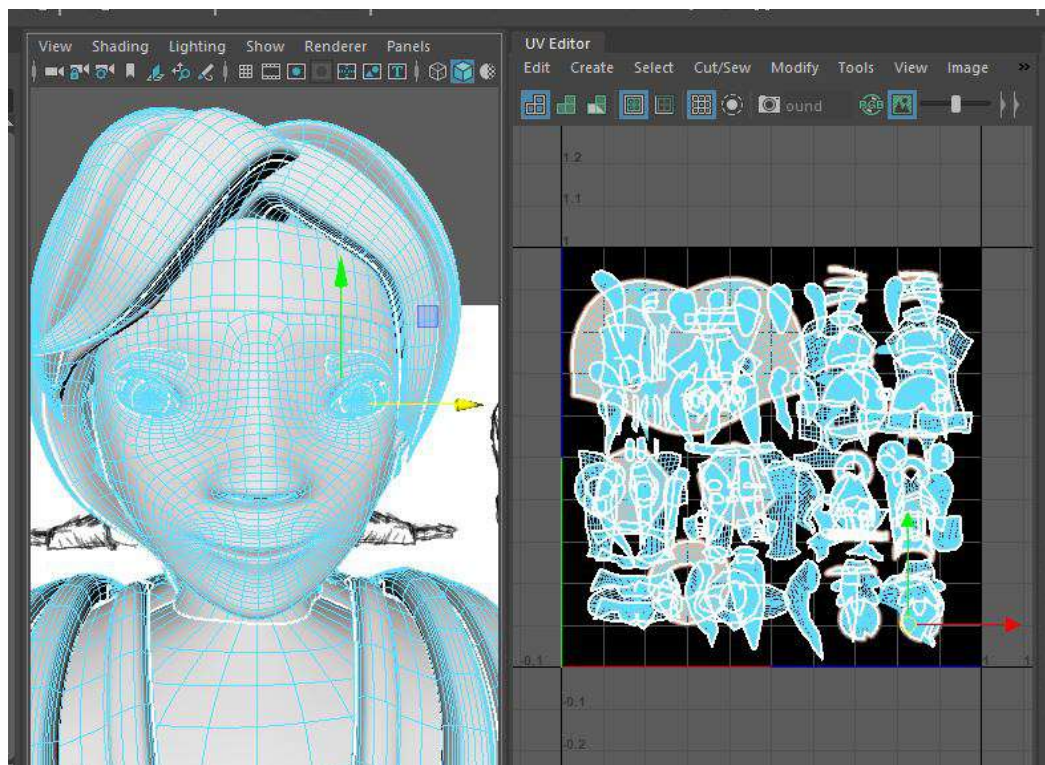
Topologi wajah terlebih dahulu



Proses Produksi Desain

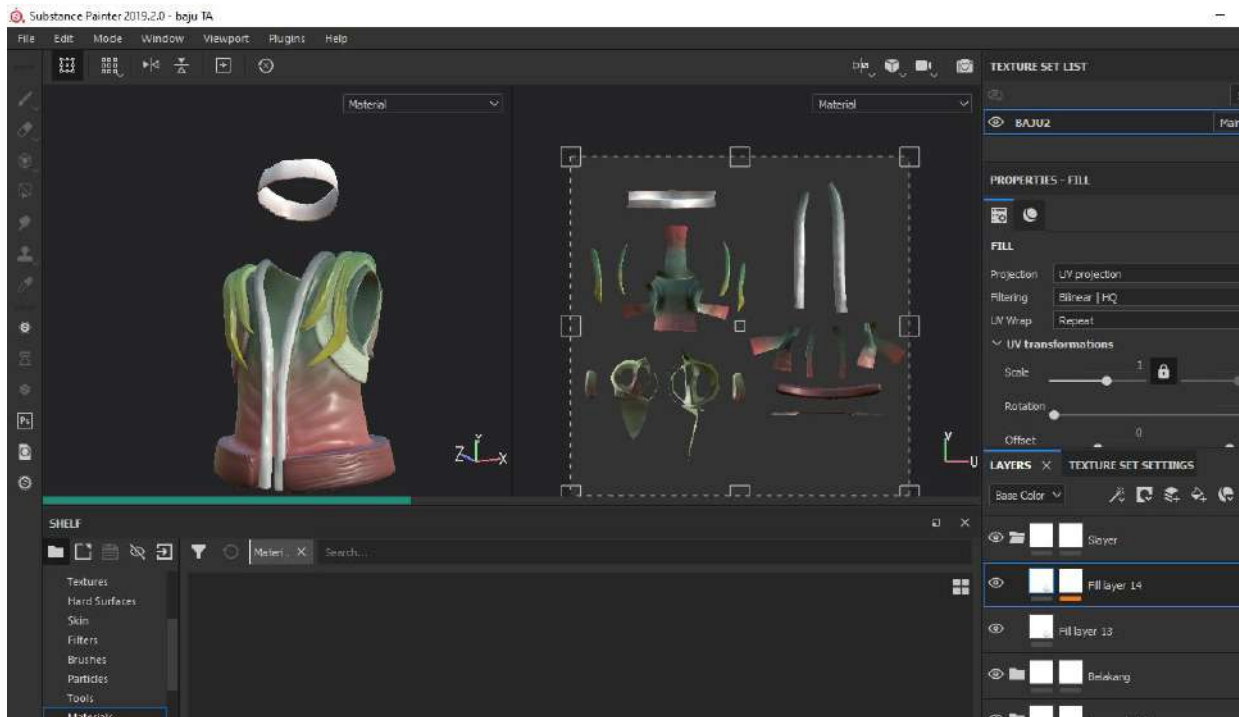


Mentracing Modelling 3D character

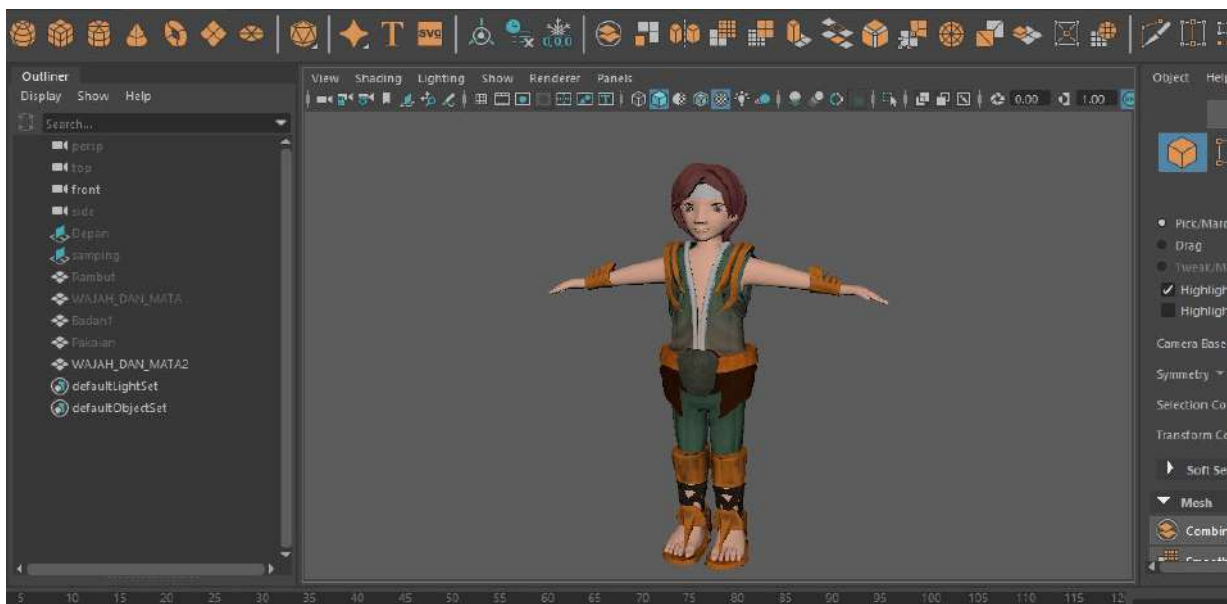


UNWRAPING CHARACTER 3D

Proses Produksi Desain



Texturing di Substance



Texture dari substance di bawa ke maya3D lagi

Hasil Karya

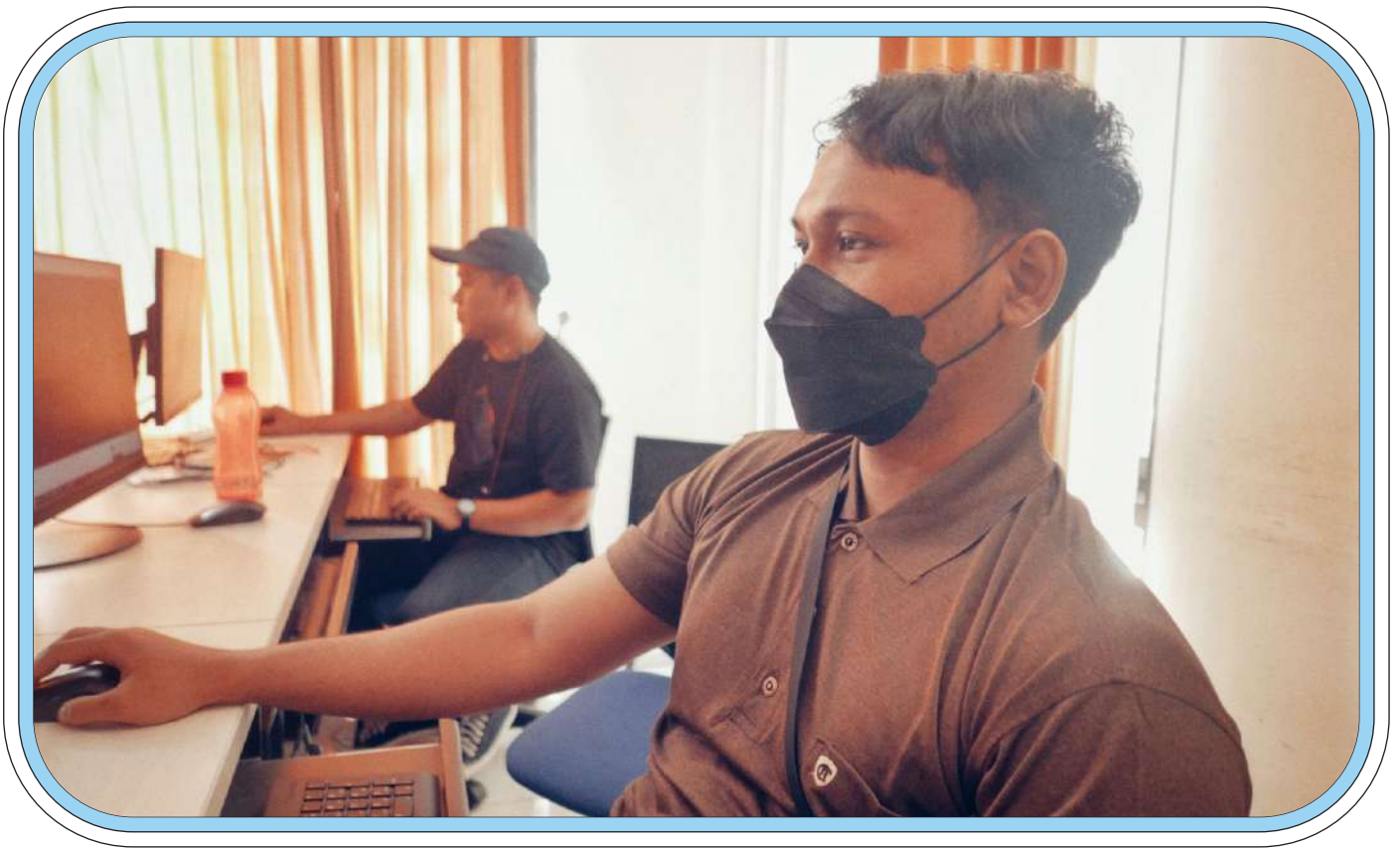


Proses selanjutnya yaitu menambahkan environment 3D dan menganimasikan gerakan characternya dengan bantuan web mixamo.com yang menyediakan gratisan animation dari program 3D dimasukkan ke web tersebut jadilah gerakan yang kita pilih .

FILE VIDEO BISA DILIHAT DISINI
<https://drive.google.com/file/d/1exSKPhIX2K9q5JH5qroBI9yyry4mHkKB/view>

BAB 4

Kesimpulan dan Saran



**Manfaat
Kendala
Masukan**

Manfaat

Manfaat yang sampai saat ini penulis kenang dan akan berterima kasih sebanyak banyaknya dari pihak BDI Denpasar terutama sudah menyediakan fasilitas serta progam Diklat 3D asset. lalu dari pihak studio bapak jhony selaku instruktur yang kece dan keren , memberikan pengajaran sanbat detail dan sampai bisa , ini membuat penulis sampai saat ini bisa konsisten bermain di dunia 3D sampai menjadi mata pencarian atau ladang pekerjaan di dunia 3D asset atau animasi.

Kendala

Kendala yang sangat nyata terjadi saat diklat di denpasar bali yang di ajarkan oleh IN HOUSE Studio Bali belum bisa mengunjungi studio nya serta belum bisa berkunjung ke studio creative dimana di bali adalah tempatnya studio creative yang keren mulai dari ilustrasi , animasi , startUP game dll. di karenakan saat itu covid mulai naik lagi dan kami seperti di penjara di dalam gedung BDI.

Masukan

Penulis berharap agar pihak studio memberikan informasi tentang perkembangan di dunia atau industry creative yang ada di bali tidak hanya memberikan materi saja di dalam kelas . lalu dari pihak penyelenggara diklat mampu mengkoordinirkan semua peserta diklat agar tertib sesuai SOP yang berlaku jika tidak boleh keluar semua ya gaboleh keluar . tidak pilih kasih .


SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

 email : info@stsrdvisi.ac.id
FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI

Nama : Brian Ali Sahada NIM : 11171011
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1

 Tempat Kerja Profesi : In House Studio Bali

 Judul Kerja Profesi : Laporan Kerja Profesi Pembuatan Aset 3D Animasi

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W. M.Sn
I. Bimbingan KP

| NO | HARI/TANGGAL | MATERI BIMBINGAN | REVISI | PARAF PEMBIMBING |
|----|---------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| 1 | Kamis, 10 Nov 2022 | Cover, isi, Layout | Cover, isi, Layout | |
| 2 | Senin, 14 Nov 2022 | Lembar Pengesahan | Lembar Pengesahan | |
| 3 | Selasa, 27 Des 2022 | Acc | Acc | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

**) Syarat menghadiri 10 Presentasi Kerja Profesi sebelumnya terpenuhi*

II. Tanggal Presentasi KP : _____ *)

 Yogyakarta, 27 Desember 2022

 Mengetahui,
 Koordinator Kerja Profesi

 Dian Prajarini, S.T., M.Eng.

NIK/NIP: 19840724 201504 2 003

 Menyetujui,
 Dosen Pembimbing

 Wahyu Tri W. M.Sn

NIK/NIP: 98093052


SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

 email : info@stsrdivisi.ac.id
**DAFTAR HADIR PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

Nama : Brian ali sahada NIM : 11171011
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
 Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

 Tempat Kerja Profesi : BDI Denpasar

 Judul Kerja Profesi : Diklat Pembuatan Aset 3D animasi di BDI Denpasar Bersama In House Studio Bali

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn
Daftar Peserta:

| NO | NIM | NAMA | JENJANG | TANDA TANGAN |
|----|----------|---------------------------|---------|--------------|
| 1 | 11191010 | Alwita Nadifah | S1 | |
| 2 | 11191042 | HIPDA APDAL S | S1 | |
| 3 | 11191030 | Fajar Wahyu R. | S1 | |
| 4 | 11191025 | Dabriei Habibi A | S1 | |
| 5 | 11201005 | Abdu'Faadillah Bimaritoko | S1 | |
| 6 | 11181029 | Andik Wibowo | S1 | |
| 07 | 11201061 | Dwi Ahmad M. | S1 | |
| 8 | 11201059 | M. Arfandi Dwi Anugrah | S1 | |
| 9 | 11201066 | Sumiati S Guritno | | |
| 10 | 11201057 | Nadhim M Ramdan | S1 | |
| 11 | 11201033 | M. SADDAM FARHANI P | S1 | |
| 12 | 11191094 | Zaya Viviana Alfapa | S1 | |
| 13 | 11191069 | Punchi zihadnda. f. | S1 | |
| 14 | 11201024 | Fika Shabrina | S1 | |
| 15 | 11201063 | Fasya Dwi Sulistyio utari | S1 | |
| 16 | 11201019 | Elmanda Tesha M. | S1 | |
| 17 | 11171016 | FANDY NABOM M. | S1 | |
| 18 | 11221069 | ARMANDA RIZKI | S1 | |
| 19 | 11191056 | M. DZAKY Mubharok | S1 | |
| 20 | 11191057 | M. Ikhsan Rawadoni | S1 | |


SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

 email : info@stsrdivisi.ac.id
**DAFTAR HADIR PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

Nama : Brian ali sahada NIM : 11171011
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
 Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

 Tempat Kerja Profesi : BDI Denpasar

 Judul Kerja Profesi : Diklat Pembuatan Aset 3D animasi di BDI Denpasar Bersama In House Studio Bali

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn
Daftar Peserta:

| NO | NIM | NAMA | JENJANG | TANDA TANGAN |
|-----|----------|-------------------------|---------|--------------|
| 1 | 11201038 | Oktaviana Ghani | S1 | |
| 2. | 11201002 | Agatha Gita | S1 | |
| 3. | 11201051 | Maiya Arsyia R. | S1 | |
| 4. | 11191003 | Afsha Nugre Algiyanie | S1 | |
| 5. | 11191028 | Dwi Heiyan Aditya | S1 | |
| 6. | 11191066 | Naufal Atman | S1 | |
| 7. | 11201045 | THIO NATHANNAEL KWANDY | S1 | |
| 8. | 11191037 | Fransiska Niken P | S1 | |
| 9. | 11191052 | Mirza Uswah Rahmadhani | S1 | |
| 10. | 11191029 | Buah kasih k | S1 | |
| 11. | 11181003 | Adela Putri W. | S1 | |
| 12. | 11211032 | Enno Resya Fudhina | S1 | |
| 13 | 11211010 | APRIYANDANI | S1 | |
| 14 | 11171011 | Brian Ali Sahada | S1 | |
| 15 | 11201026 | Hamida Amalia | S1 | |
| 16 | 11211065 | Naja FS | S1 | |
| 17 | 11201032 | MUHAMMAD JIHAD NUR ALIM | S1 | |
| 18 | 11201011 | Bagas Nanda Cahyo Utomo | S1 | |
| 19 | 11211016 | Azzah Yuchitasari | S1 | |
| 20 | 11211026 | David Roxy Sarlaya | S1 | |

Nilai Magang Atau Diklat

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI



| No | Nama | Kedisiplinan | Prakarsa | Kerjasama | Presensi / Kehadiran |
|----|--|--------------|----------|-----------|----------------------|
| 4 |  Brian Ali Sahada | 85 | 85 | 85 | 85 |

| Penguasaan Materi | Presentasi | Tugas Akhir | Ujian | Nilai Akhir | Kualifikasi |
|-------------------|------------|-------------|-------|-------------|-------------|
| 85 | 80 | 80 | 80 | 83.13 | Memuaskan |

Sertifikat

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI

9922428



BADAN NASIONAL
SERTIFIKASI PROFESI
INDONESIAN PROFESSIONAL
CERTIFICATION AUTHORITY

SERTIFIKAT KOMPETENSI
CERTIFICATE OF COMPETENCE

59112 2166 0 0003529 2022

Dengan ini menyatakan bahwa,
This is to certify that,

Brian Ali Sahada

No. Reg. TIK 421 00274 2022

Telah kompeten pada bidang :
is competent in the area of :

Animasi
Animation


Dengan Kualifikasi / Kompetensi :
With Qualification / Competency :

Pembuatan Aset Animasi 3 Dimensi
Creating 3D Asset or 3D Modelling



Sertifikat ini berlaku untuk : 3 (tiga) tahun
this certificate is valid for : 3 (three) years

Denpasar, 1 April 2022

Atas nama (On Behalf Of) BNSP
Lembaga Sertifikasi Profesi BDI Denpasar
BDI Denpasar Professional Certification Body



ZYA LABIBA, S.Si, M.T
Ketua Dewan Pengarah
Chairperson



Sertifikat

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI

Daftar Unit Kompetensi
List of Unit(s) of Competency

| No | Kode Unit Kompetensi <i>Code of Competency Unit</i> | Judul Unit Kompetensi <i>Title of Competency Unit</i> |
|----|--|--|
| 1 | J.591120.008.01 | Membuat model digital hardsurface 3 dimensi <i>Making 3D digital hard surface</i> |
| 2 | J.591120.009.01 | Membuat model digital organik 3 dimensi <i>Making 3D model digital organic</i> |
| 3 | J.591120.011.01 | Membuat pencitraan UV mesh <i>Making UV mesh imaging</i> |
| 4 | J.591120.013.01 | Membuat pencitraan tekstur permukaan <i>Making texture imaging</i> |



Brian Ali Sahada
Tanda tangan pemilik
Signature of holder

Denpasar, 1 April 2022

Atas nama *(On Behalf Of)* BNSP
Lembaga Sertifikasi Profesi BDI Denpasar
BDI Denpasar Professional Certification Body

MUHAMMAD REIZADKHA SURYA UTAMA, A. Md
Ketua LSP
Executive Director

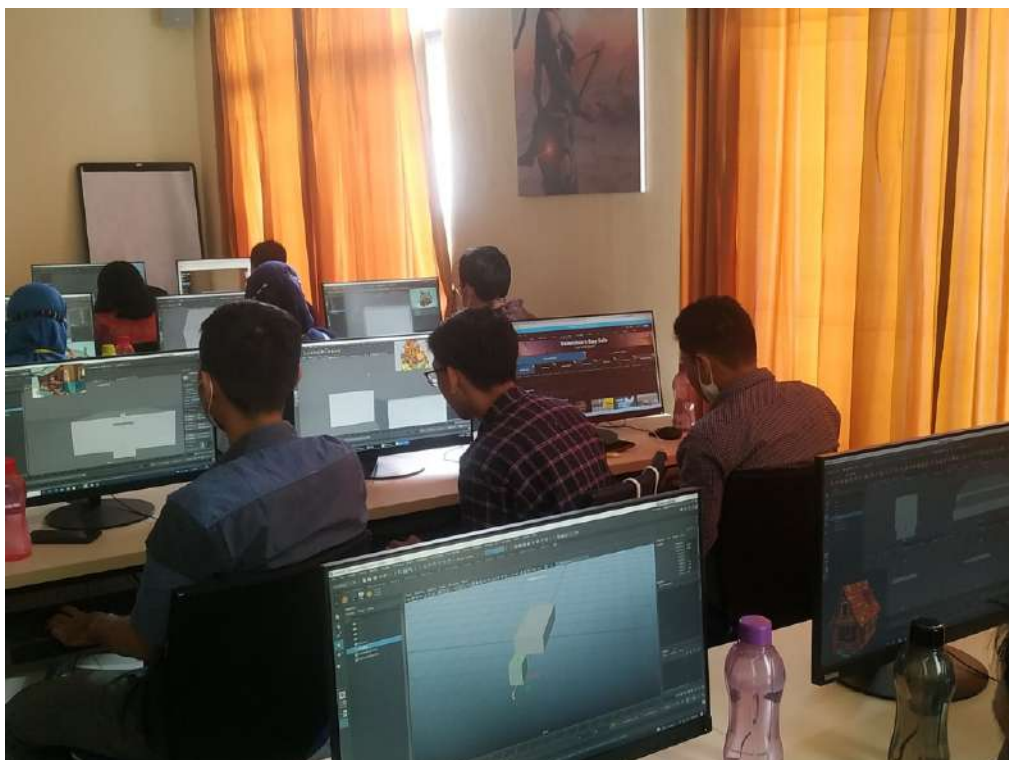
Dokumentasi

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI



Dokumentasi

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI



Dokumentasi

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI



Jadwal Pelatihan

3D Asset Animasi BDI DENPASAR BALI Bersama IN HOUSE STUDIO

| Waktu & Tanggal | Kegiatan |
|------------------|---|
| 11 Februari 2022 | Pengenalan Software Maya dan modelling meja |
| 12 Februari 2022 | Modeling Kursi |
| 14 Februari 2022 | Modelling Stylize house |
| 15 Februari 2022 | Pengenalan UV Mesh |
| 16 Februari 2022 | Modelling Character "Climber" |
| 17 Februari 2022 | Membuat UV mesh character "Climber" |
| 18 Februari 2022 | Memberi Texture Character "Climber" |
| 19 Februari 2022 | Simulasi ke 1 uji kompetensi |
| 21 Februari 2022 | Modelling face |
| 22 Februari 2022 | Retopo muka |
| 23 Februari 2022 | Pengenalan sculpting di Zbrush |
| 24 Februari 2022 | Pengenalan cahaya emission di substance painter |
| 25 Februari 2022 | Modelling Celana dan texturing |
| 26 Februari 2022 | Simulasi ke 2 uji kompetensi |
| 28 Februari 2022 | Pengenalan Typologi 3D |
| 1 Maret 2022 | Retopo Muka |
| 5 Maret 2022 | Modelling stylized hair |
| 6 Maret 2022 | Modelling Muka |
| 7 Maret 2022 | Simulasi ke 3 uji kompetensi |
| 8 Maret 2022 | Pengenalan animating dan pengenalan Mixamo |
| 9 Maret 2022 | Pengarahan penyajian karya |
| 10 Maret 2022 | Pengenalan software editing |
| 11 Maret 2022 | Modelling USB |
| 12 Maret 2022 | Presentasi Tugas Akhir |
| 13 Maret 2022 | Simulasi ke 4 uji kompetens |
| 24 Maret 2022 | Simulasi ke 5 uji kompetensi |