



Blender 2.5 Tutorial

Blender 2.5 Tutorial

Render Layer

Memfaatkan render layer untuk compositing



panduaji.net
creative commons

Blender 2.5 Tutorial

Render Layer

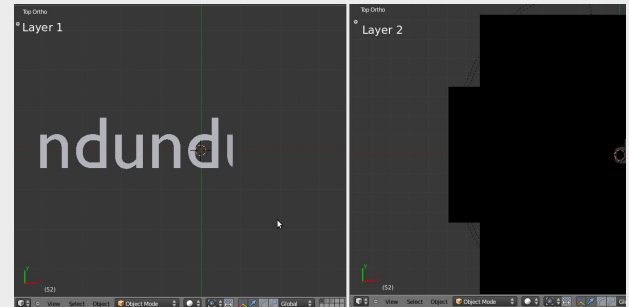
Beberapa waktu lalu ada seseorang yang mengirim email kepada saya. Isinya meminta tolong tutorial cara membuat video compositing seperti yang pernah saya posting pada bulan Maret 2010. Setahun yang lalu. Saya sudah mencoba membuat tutorialnya, setelah memperoleh satu step, saya tunda dulu.



Saya pikir tidak ada salahnya jika saya membuat tutorial render multi layer terlebih dahulu guna mendukung compositing. Render multi layer sendiri sangat berguna untuk memisahkan objek pada saat compositing, karena tidak semua objek yang ada dalam satu layer akan di koreksi warnanya. Multi layer ini bisa diibaratkan layer pada software pengolah gambar seperti GIMP atau Photoshop.

Jadi, fungsi utama dari multi layer adalah memisahkan objek yang dirender guna compositing. Saya perlu membuat tutorial memanfaatkan render multi layer terlebih dahulu karena pada video compositing yang saya buat memanfaatkan render multi layer.

Lihat gambar di bawah ini, untuk jendela bagian kiri merupakan objek 3D yang berada di layer 1, sedangkan untuk jendela bagian kanan merupakan objek 3D yang berada di layer 2.



Setelah layer 1 dan 2 di render hasilnya seperti gambar dibawah ini

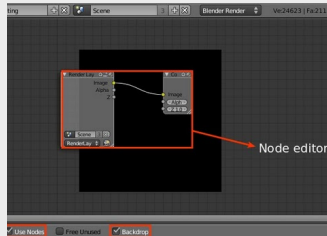


Blender 2.5 Tutorial

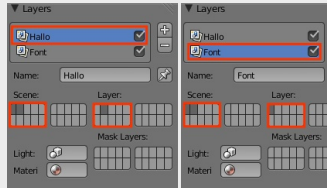
Render Layer

Kalau dilihat sekilas, hasilnya tidak begitu bagus. Akan lebih bagus lagi jika warna sinarnya kita ubah menjadi warna lain, misalnya biru. Dengan memanfaatkan render layer kita dapat merubah warna sinar tanpa harus merubah warna tulisannya.

1 Mari langsung kita praktekan cara pemanfaatan render layer. Ubah tampilan menjadi jendela compositing. Aktifkan nodes dan backdrop. Dengan mengaktifkan nodes, kita dapat menggunakan fasilitas node editor. Sedangkan backdrop berguna untuk melihat preview dari hasil compositing yang telah kita lakukan.

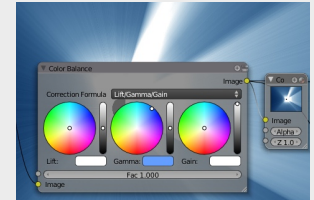


2 Sebelum kita masuk node editor, kita atur terlebih dahulu render layer yang ada pada menu render. Pada contoh saya tambahkan satu render layer lagi, sehingga saya memiliki 2 render layer, yang masing-masing saya beri nama Hallo dan Font.

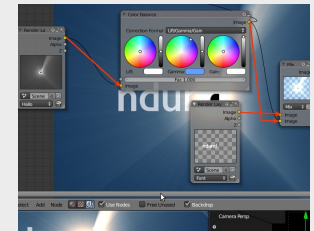


Pada render layer Hallo, saya aktifkan 2 layer pada bagian scene. Ini artinya kita akan melakukan rendering terhadap 2 layer yang ada pada scene. Semua render layer akan memiliki layer yang sama untuk dirender, namun kita bisa memilih layer berapa saja yang dirender dengan menggunakan bagian layer. Pada bagian layer, saya memilih layer nomor 2, artinya ketika kita render layer Hallo, maka dia akan melakukan rendering pada layer 2. Sedangkan untuk Render Layer Font saya mengaktifkan layer nomor 1, sehingga layer font hanya akan merender objek yang berada di layer 1.

3 Selanjutnya kita akan koreksi warna pada layer hallo, supaya sinarnya berwarna biru seperti rencana awal tadi. Dengan Add > Color > Color Balance, atur sedemikian rupa, sehingga hasil sinarnya akan tampak seperti gambar disamping.



4 Setelah warna biru sudah kita dapatkan, kini saatnya kita gabungkan dengan layer font. Caranya kita Add >Color > Mix. Sambungkan node render layer Font di bagian atas, sedangkan untuk render layer Hallo di bagian bawah. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.



Dengan begitu kedua render layer akan menyatu dalam sebuah renderan. Untuk melakukan renderan final letakkan Output compositing pada akhir nodes. Setelah memahami langkah ini, Inshaallah akan mudah mengerti di video compositing.

JOIN US!

<http://blenderindonesia.org/forum>

Pandu Aji Wirawan

ndundupan@gmail.com

<http://panduaji.net>

<http://universitaskesihatan.tk>

