



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	1818002
Nama	:	Joao Baptista De Carvalho Gama
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Referensi	:	https://pin.it/wNcWUdSuz

5.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

A. Membuat 3D Modeling

1. Hapus sketsa 2D yang ada pada project Bab 4



Gambar 5.1 Tampilan Hasil dari Hapus Skeksa 2D

2. Pastikan *workspace blender* berada pada *object mode* kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 5.2 Tampilan dari *Object Selection*

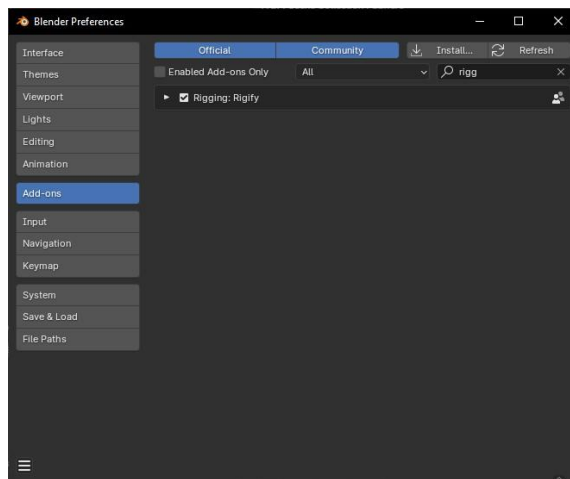


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



Gambar 5.3 Tampilan Hasil dari Mengatur Karakter Ditengah

4. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu *Edit* pada *tool bar* > *Preferences* > *add-ons* > centang *Rigging: Rigify*.



Gambar 5.4 Tampilan dari Mengaktifkan Rigging : Rigify

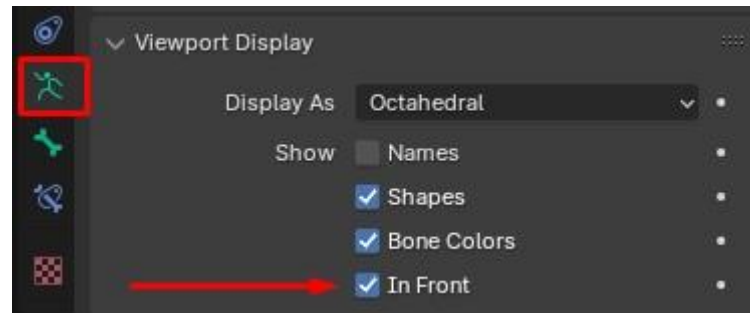
5. Kemudian tekan Shift+A, pilih *Almature* > *Basic* > *Basic Human*.



Gambar 5.5 Tampilan dari Mengaktifkan *Basic Human*



6. Kemudian pilih *Object data properties* > *Viewport Display* > centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter



Gambar 5.6 Tampilan dari Mengaktifkan *In Front Rigging*

7. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging*



Gambar 5.7 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan *Rigging* Karakter

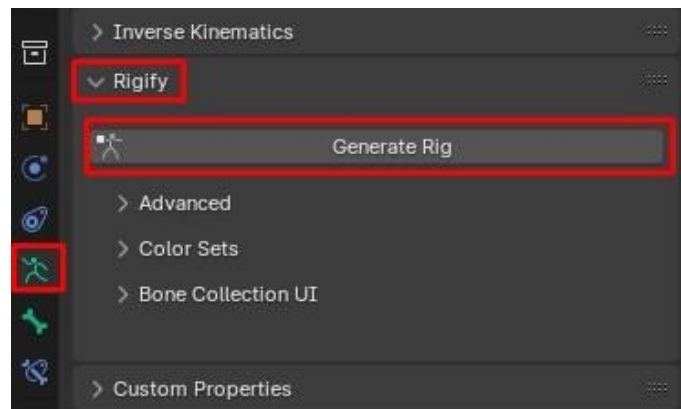
8. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*. Rapihan bagian-bagian *rigging*, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.8 Tampilan Hasil dari Merapikan *Rigging* Karakter



9. Ubah workspace menjadi *object mode* kembali > pada *Object data properties* > *Generate rig*



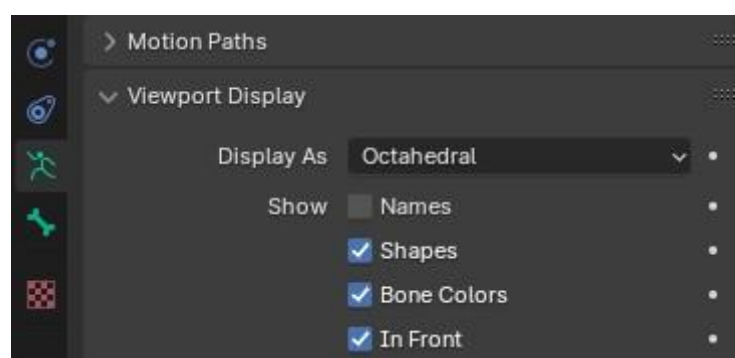
Gambar 5.9 Tampilan Hasil dari Mengaktifkan *Rigify*

10. Kemudian Hapus bagian *ringing*



Gambar 5.10 Tampilan Hasil dari Menghapus *Rigging*

11. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*



Gambar 5.11 Tampilan dari Mencentang *In Front* pada *Rig*



12. Tekan S untuk memperbesar *generate rig*



Gambar 5.12 Tampilan Hasil dari Memperbesar Ukuran Rig

13. Gunakan *Viewpoint right* (numpad 3), rapikan bentuk *generate rig* seperti dibawah ini.



Gambar 5.13 Tampilan Hasil dari Merapikan posisi Rig

14. Seleksi terlebih dahulu *object* karakter kemudian seleksi *Generate Rig* bersamaan dengan menekan *Shift*, kemudian *Ctrl + P* pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.14 Tampilan dari Megaktifkan *Automatic Weights*



15. Ubah view menjadi *viewpoint right* (numpad 3). Pastikan *mode* pada *object mode* kemudian *import* sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. *Flip horizontal* pada sketsa dengan menekan *S+Y+180*.



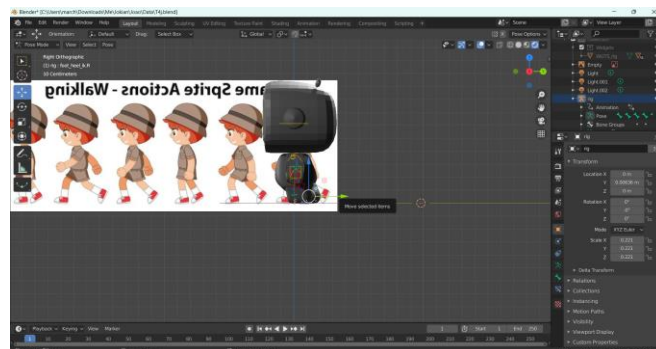
Gambar 5.15 Tampilan Hasil dari Input Sketsa *Walking*

16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.16 Tampilan Hasil dari Mengatur Jarak Sketsa

17. Klik pada *generate rig* kemudian ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *Keyboard G*. Pastikan *object* berikut berada pada *frame 0*.



Gambar 5.17 Tampilan Hasil dari Mengatur Gerakan Kaki



18. Seleksi bagian berikut untuk mengaktifkan *Keyframe* pada *Frame 0*, Tekan *Keyboard K* pilih *Location, Rotation & Scale*



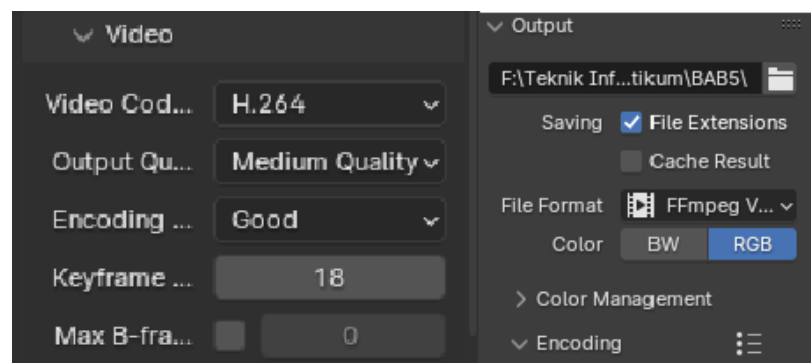
Gambar 5.18 Tampilan Hasil dari Mangkatifkan *Keyframe*

19. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah *mode workspace* ke *object mode* kemudian klik pada *walking cycle* dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.19 Tampilan Hasil dari Merubah Posisi Kaki

20. Berlanjut ke pengaturan *output*. Pada *output properties* pada bagian *output*, pilih *folder* tempat menyimpan *file*



Gambar 5.25 Tampilan dari Mengatur Render *Animasi*