



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	1818050
Nama	:	Adji Bayu Pamungkas
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	
Baju Adat	:	Pakaian Adat Dayak Ngaju
Referensi	:	https://id.pinterest.com/pin/9499849208264490/

5.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

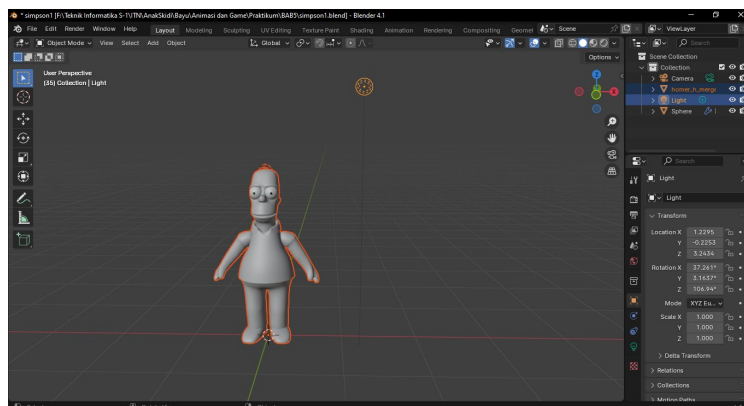
A. Membuat 3D Modeling

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



Gambar 5.1 Tampilan Hasil dari Hapus Skeksa 2D

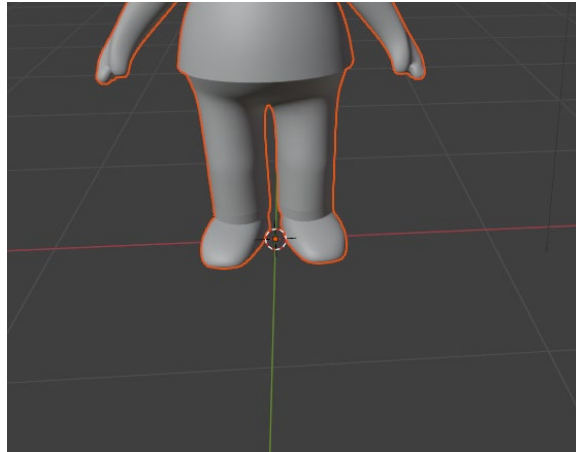
2. Pastikan *workspace blender* berada pada *object mode* kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi karakter Simpson.



Gambar 5.2 Tampilan dari *Object Selection*

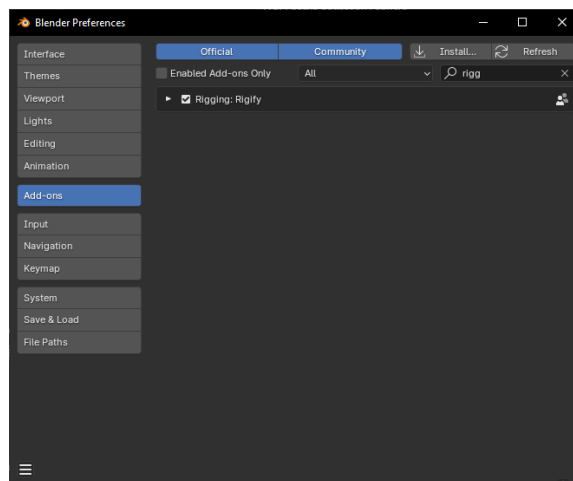


- Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



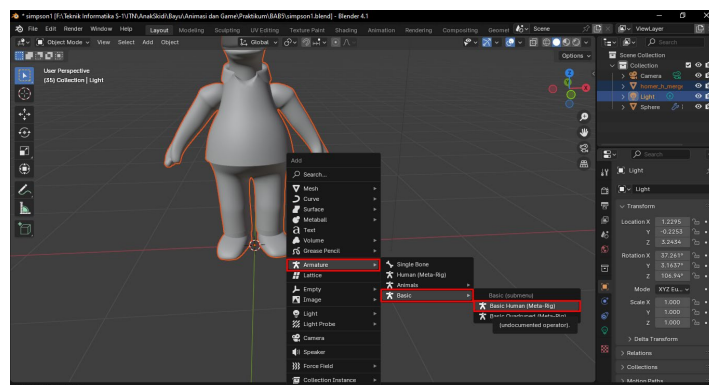
Gambar 5.3 Tampilan Hasil dari Mengatur Karakter Ditengah

- 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

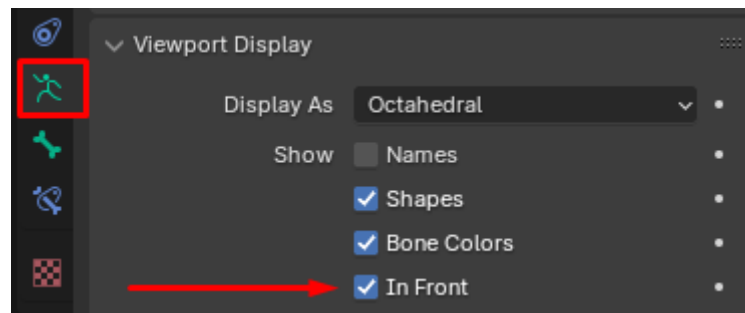
- Kemudian tekan Shift+A, pilih *Almatuure* > *Basic* > *Basic Human*.



Gambar 5.5 Tampilan dari Mengaktifkan *Basic Human*

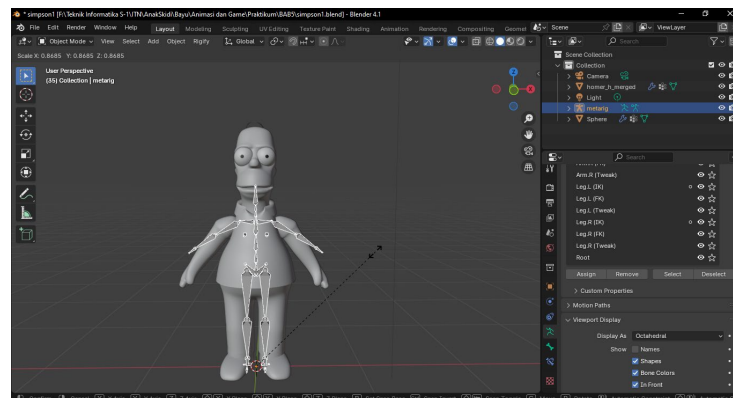


6. Kemudian pilih *Object data properties* > *Viewport Display* > centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter



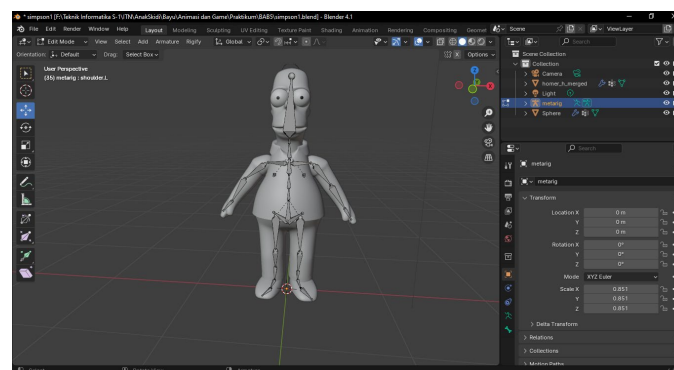
Gambar 5.6 Tampilan dari Mengaktifkan *In Front Rigging*

7. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging*



Gambar 5.7 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan *Rigging* Karakter

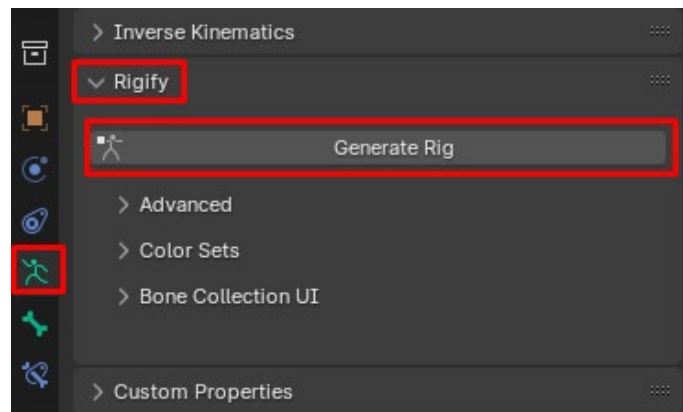
8. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*. Rapikan bagian-bagian *rigging*, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.8 Tampilan Hasil dari Merapikan *Rigging* Karakter



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



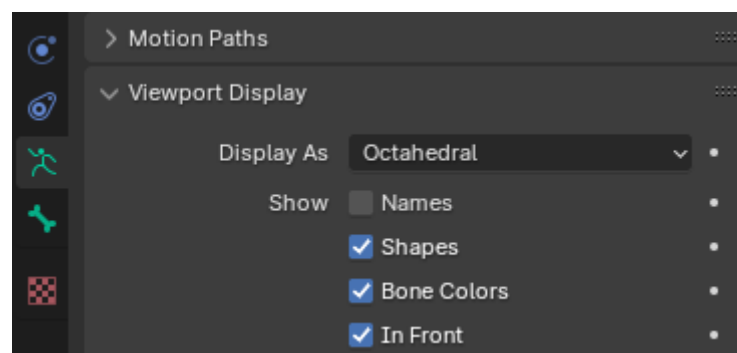
Gambar 5.9 Tampilan Hasil dari Mengaktifkan *Rigify*

10. Kemudian Hapus bagian *ringing*



Gambar 5.10 Tampilan Hasil dari Menghapus *Rigging*

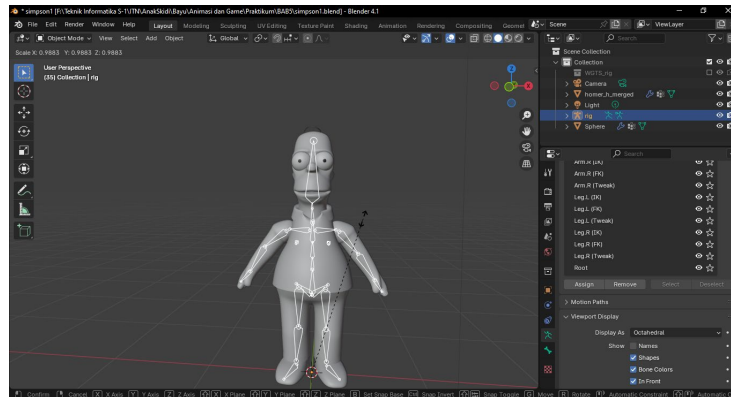
11. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*



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

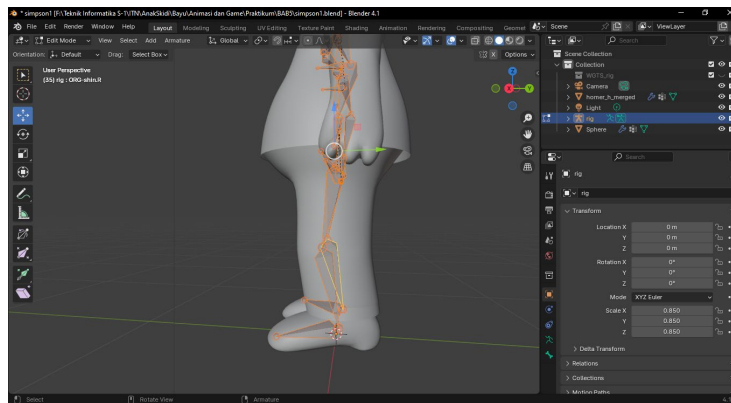


12. Tekan S untuk memperbesar *generate rig*



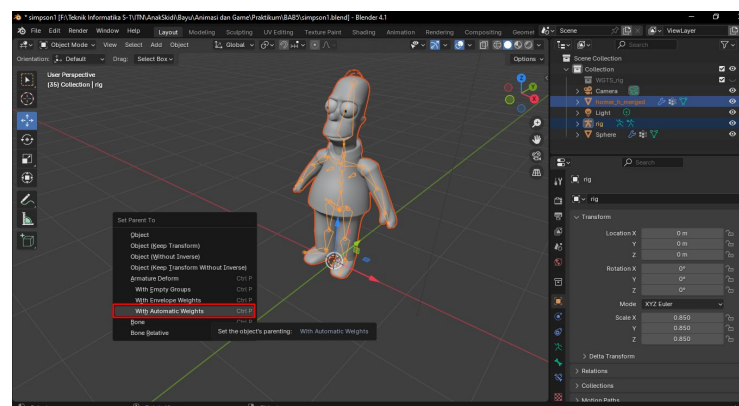
Gambar 5.12 Tampilan Hasil dari Memperbesar Ukuran Rig

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



Gambar 5.13 Tampilan Hasil dari Merapikan posisi Rig

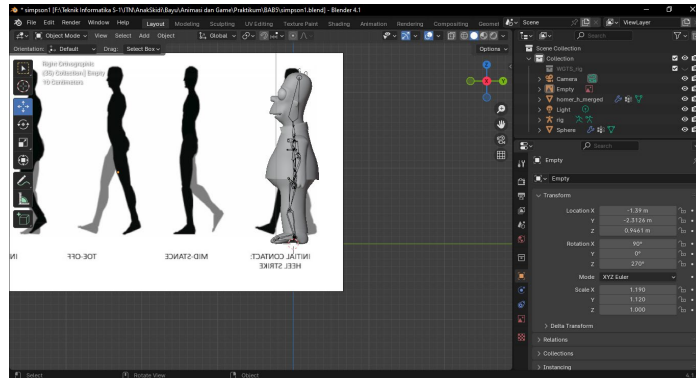
14. Seleksi terlebih dahulu *object* karakter kemudian seleksi *Generate Rig* bersamaan dengan menekan *Shift*, kemudian Ctrl + P pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.14 Tampilan dari Megaktifkan *Automatic Weights*

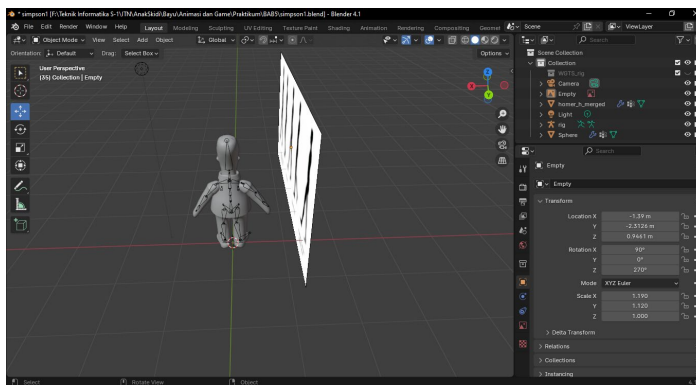


15. Ubah view menjadi *viewpoint right* (*numpad 3*). Pastikan *mode* pada *object mode* kemudian *import* sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. *Flip horizontal* pada sketsa dengan menekan *S+Y+180*.



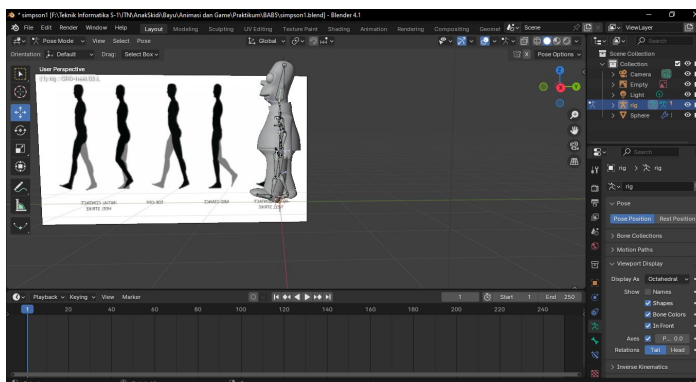
Gambar 5.15 Tampilan Hasil dari Input Sketsa *Walking*

16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.16 Tampilan Hasil dari Mengatur Jarak Sketsa

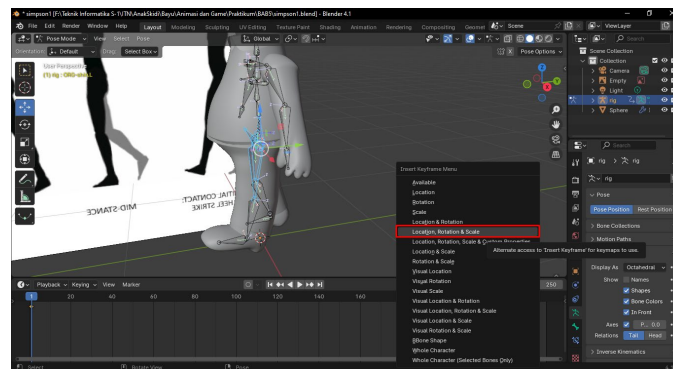
17. Klik pada *generate rig* kemudian ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *Keyboard G*. Pastikan *object* berikut berada pada *frame 0*.



Gambar 5.17 Tampilan Hasil dari Mengatur Gerakan Kaki

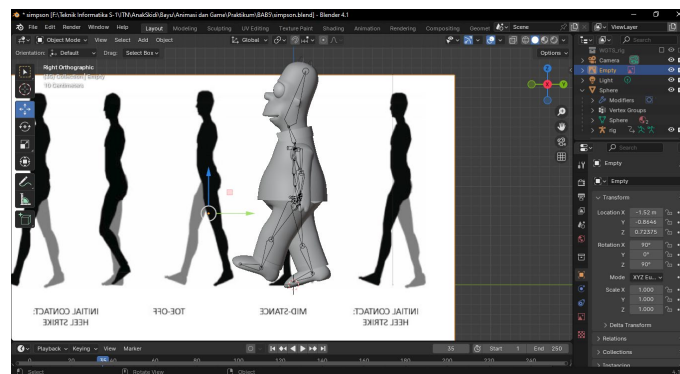


18. Seleksi bagian berikut untuk mengaktifkan *Keyframe* pada *Frame 0*,
Tekan *Keyboard K* pilih *Location, Rotation & Scale*



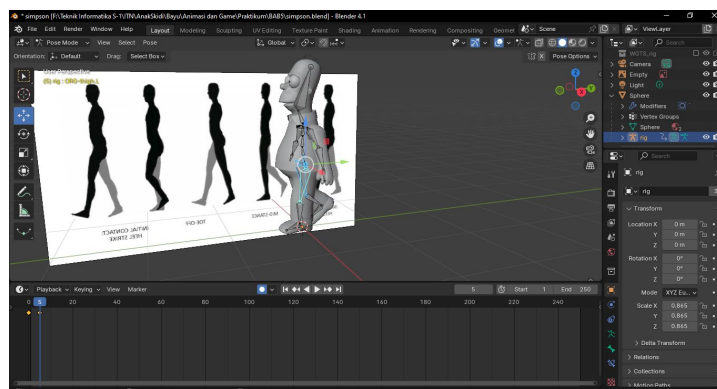
Gambar 5.18 Tampilan Hasil dari Mangkatifkan *Keyframe*

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



Gambar 5.19 Tampilan Hasil dari Merubah Posisi Kaki

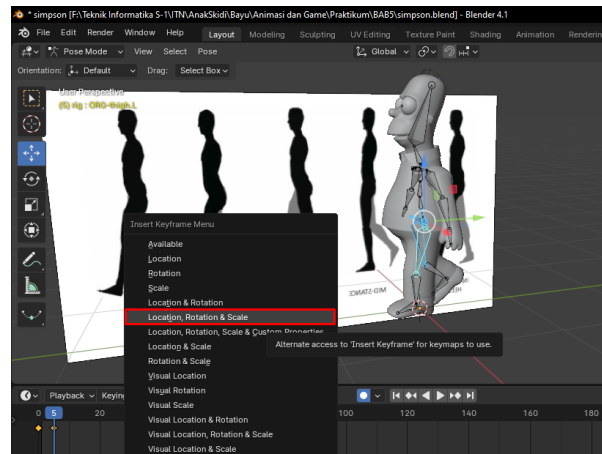
20. Klik pada *generate rig* kembali kemudian ubah menjadi *pose mode*.
Tempatkan kursor pada *frame* ke lima, kemudian ubah gerakannya
sama seperti sketsa.



Gambar 5.20 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Gerak Kaki

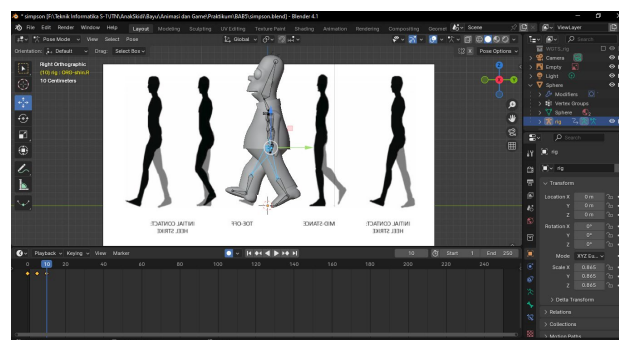


21. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard K pilih *Location, Rotation & Scale* untuk membuat *keyframe* di *frame 5*.



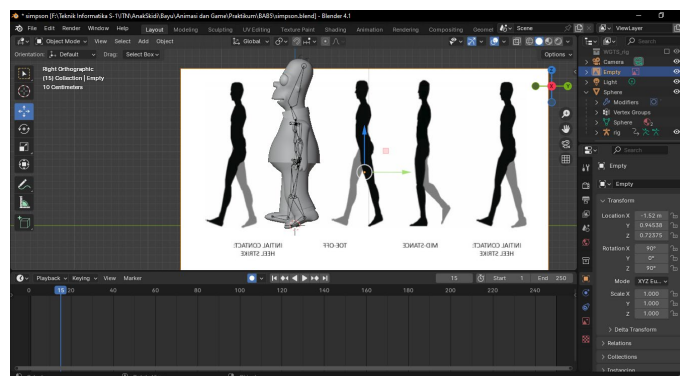
Gambar 5.21 Tampilan Hasil dari Mangkatifkan *Keyframe*

22. Pada *frame 10, 15, dan 20* lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai *frame-frame* tersebut berisikan *keyframe* perubahan langkah kaki



Gambar 5.22 Tampilan Hasil dari Merubah Gerakan Kaki

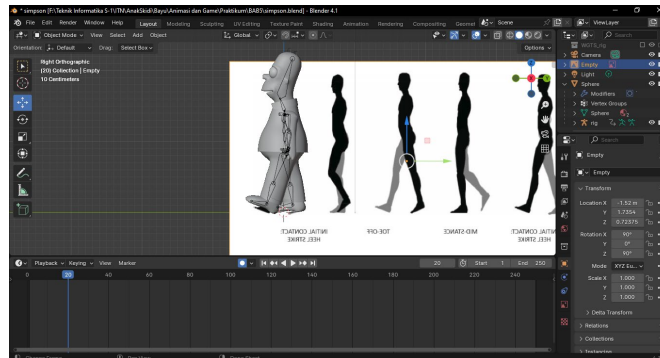
23. Perubahan *frame 15*



Gambar 5.23 Tampilan Hasil dari Perubahan pada *frame 15*

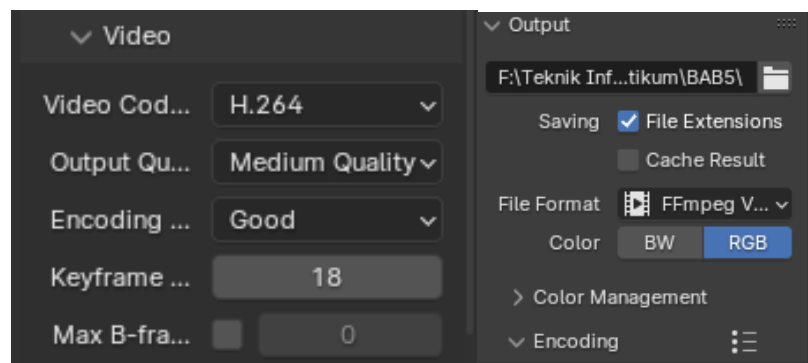


24. Perubahan *frame* 20



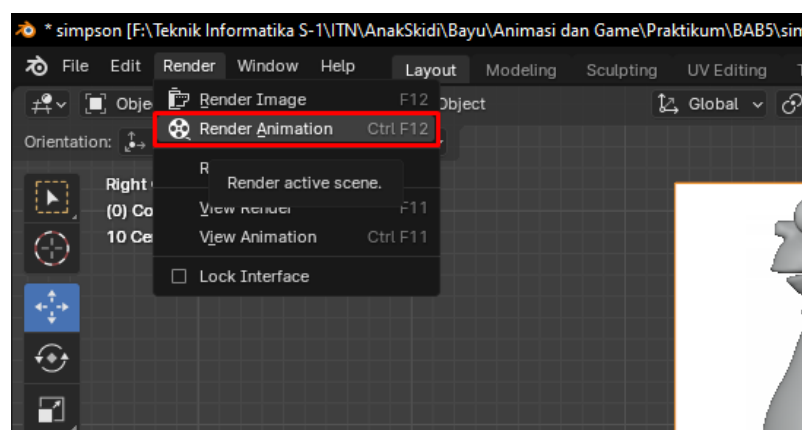
Gambar 5.24 Tampilan Hasil dari Perubahan pada *frame* 20

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



Gambar 5.25 Tampilan dari Mengatur Render *Animasi*

26. Pada *Tool bar* pilih menu *Render > Render Animation* untuk melihat hasil pembuatan Animasi Gerakan pada Karakter Simpson



Gambar 5.26 Tampilan dari Menuju Rendering