



TUGAS PERTEMUAN: 5

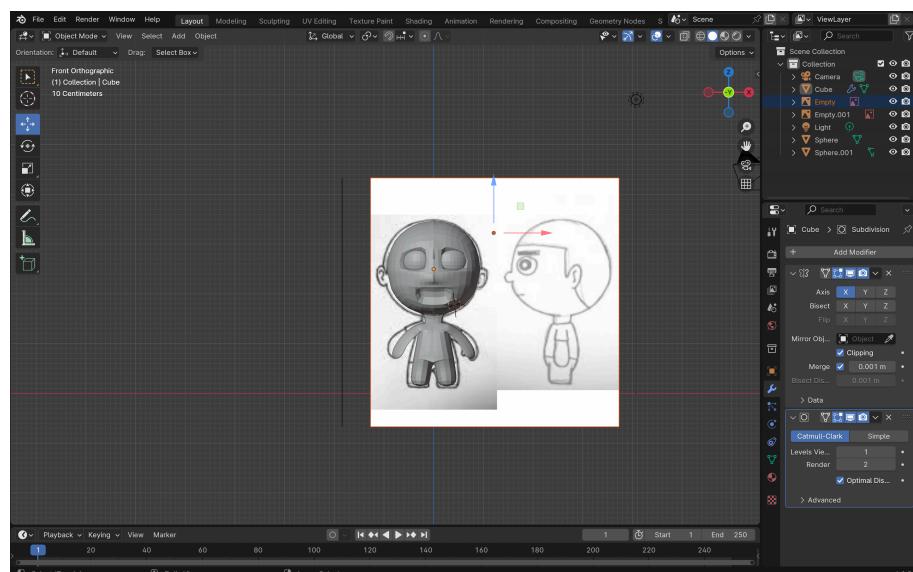
RIGGING

NIM	:	2118008
Nama	:	Agnus Dei Dharma Prawira
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Naufal Dhiaurrafif (2218059)

1.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging

A. MMenerapkan Rigging

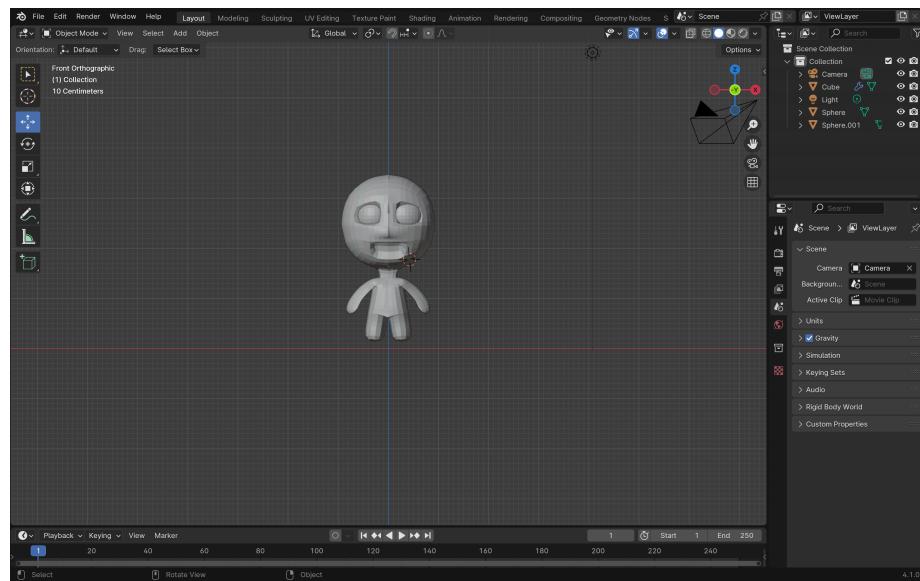
1. Buka blender dan buka file BAB 4 yang sudah di *copy* dan *rename* menjadi BAB 5.



Gambar 5.1 Tampilan Blender

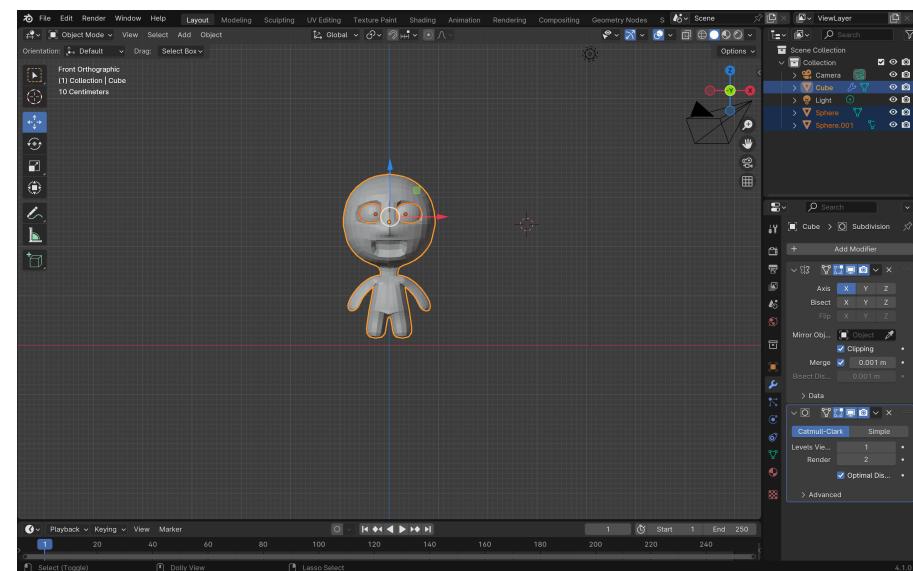


2. Hapus sketsa karakter 2D yang ada sebelumnya.



Gambar 5.2 Menhapus Sketsa 2D

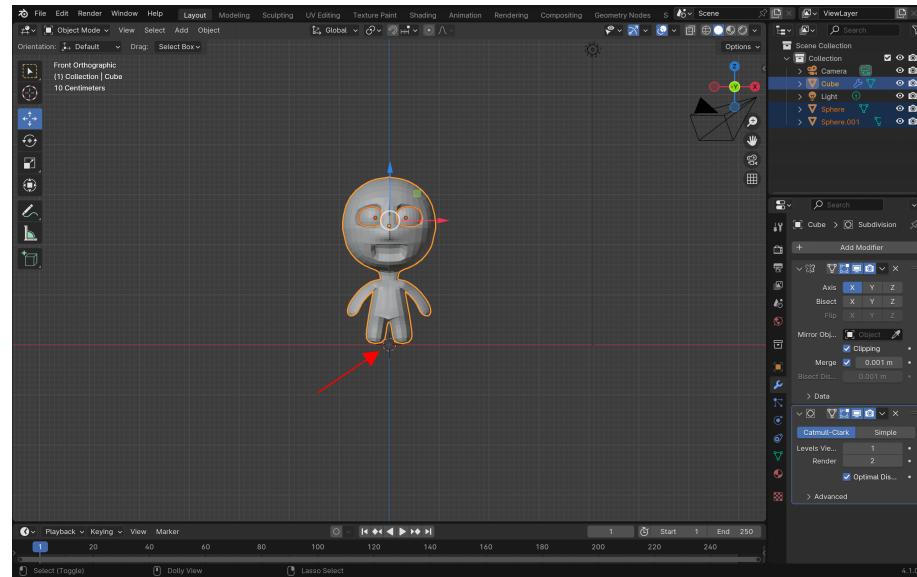
3. Pastikan *workspace* blender berada pada *object mode*, kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi semua karakter.



Gambar 5.3 Menyeleksi Karakter

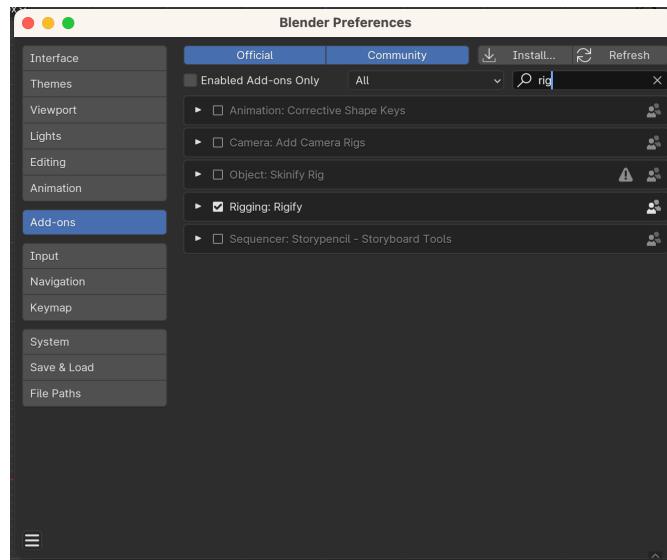


4. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor (berbentuk bulat yang ditunjuk panah merah) seperti berikut.



Gambar 5.4 Menyesuaikan Posisi Karakter

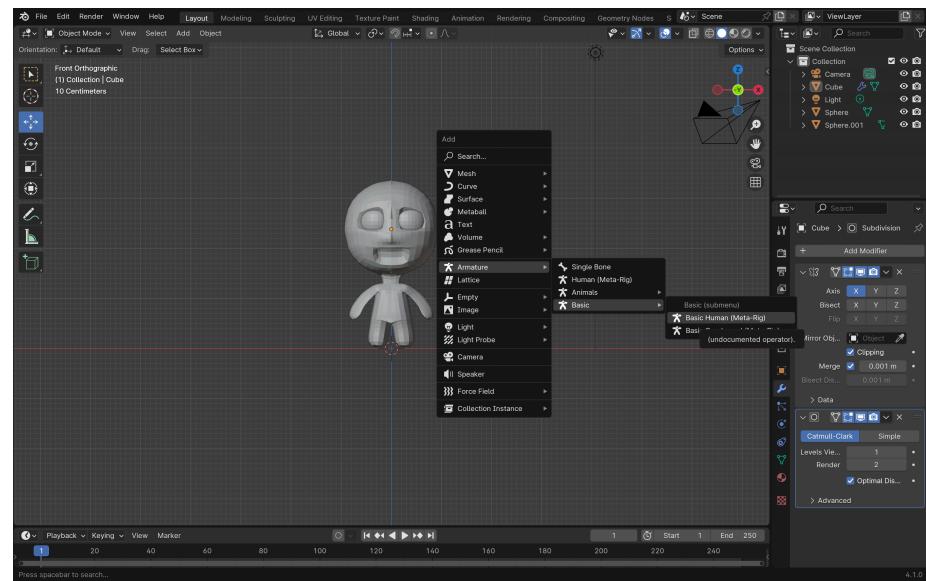
5. Masuk pada pemberian *rigging* pada karakter, pilih menu *Edit* pada toolbar, kemudian *Preferences*, lalu *add-ons* dan centang Rigging: Rigify.



Gambar 5.5 Pemberian Rigging

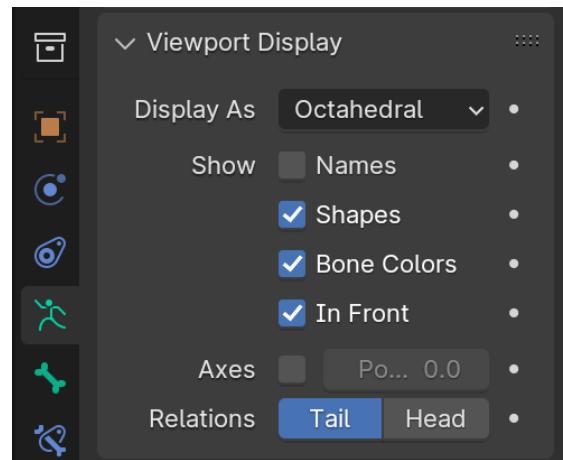


6. Kemudian tekan Shift+A, pilih *Armature*, lalu *Basic*, lalu *Basic Human*.



Gambar 5.6 Menambahka Rigging Basic Human

7. Kemudian pilih *Object data properties*, lalu pilih *Viewport Display*, kemudian centang bagian *In Front* agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.7 MengMengatur Tampilan Rigging



8. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging* seperti gambar berikut.



Gambar 5.8 Mengatur Ukuran Rigging

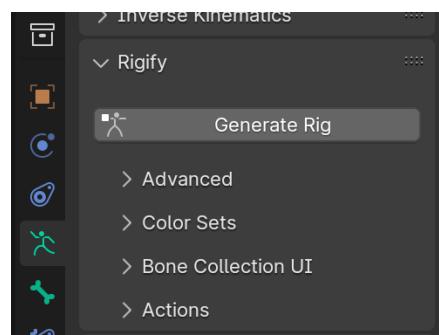
9. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*. Rapikan bagian-bagian *rigging* dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapikan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.9 Mengatur Posisi Bagian Tubuh

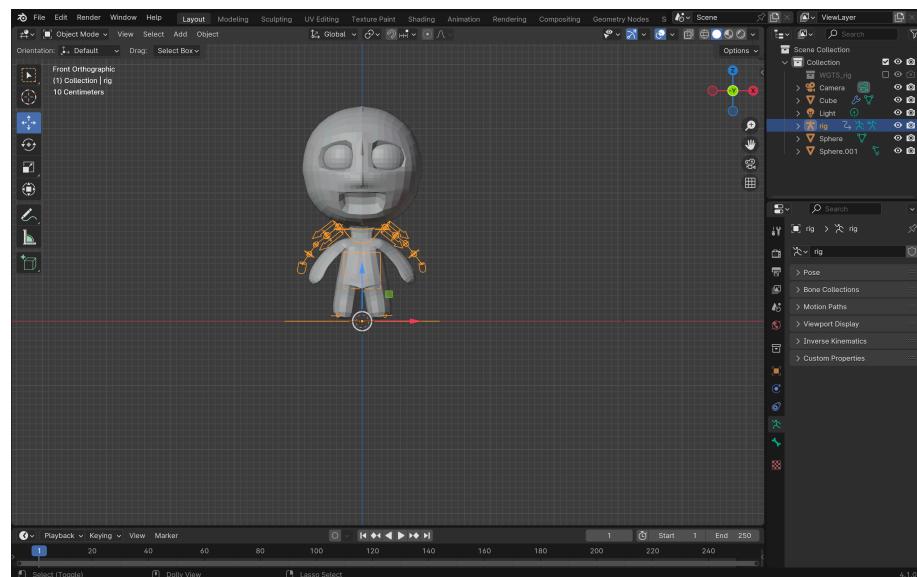


10. Ubah *workspace* menjadi *object mode* kembali, kemudian pada *Object data properties* pilih *Rigify Buttons*, lalu *Generate rig*.



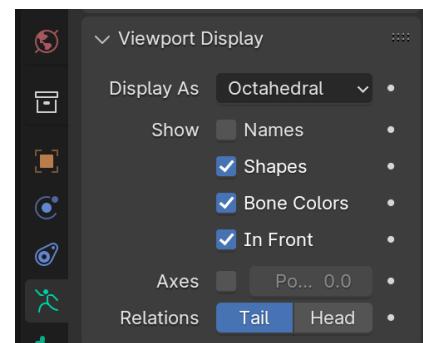
Gambar 5.10 Add Modifier

11. Kemudian hapus bagian Rigging.



Gambar 5.11 Merapikan Titik Luar Bagian Depan

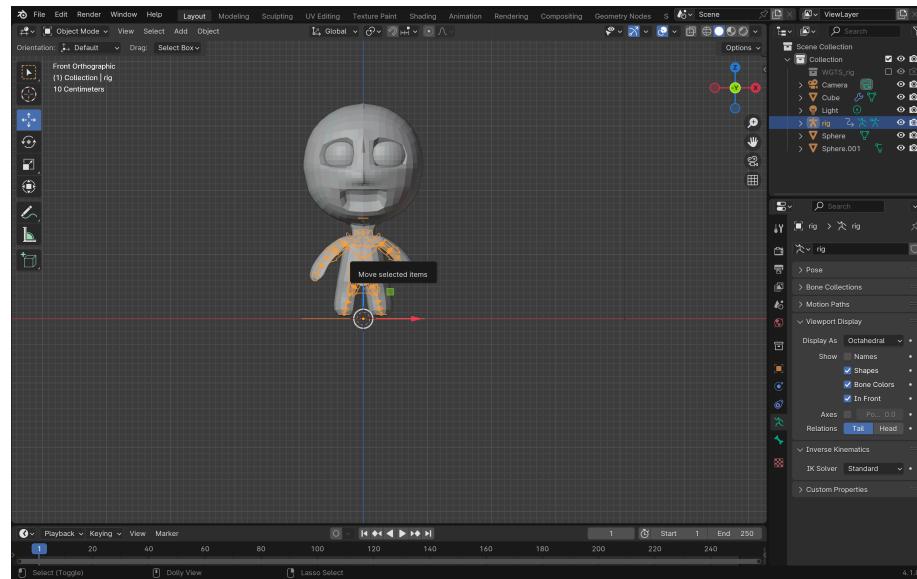
12. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*.



Gambar 5.12 Mengatur Tampilan Generate Rig

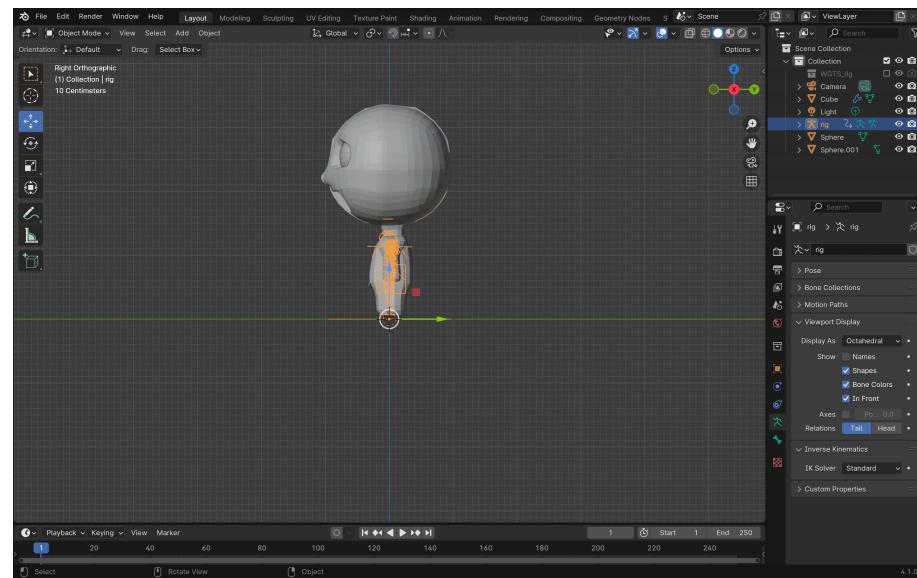


13. Tekan S untuk menyesuaikan ukuran generate rig.



Gambar 5.13 Menyesuaikan Ukuran *Generate Rig*

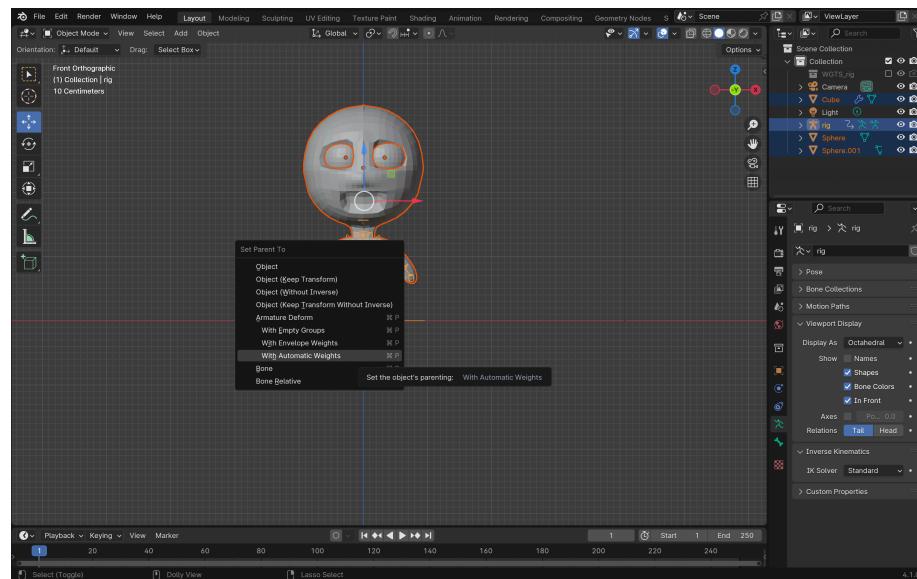
14. Gunakan *Viewpoint right* (*numpad 3*) dan rapikan bentuk *generate rig* seperti dibawah ini.



Gambar 5.14 Merapikan *Generate Rig*

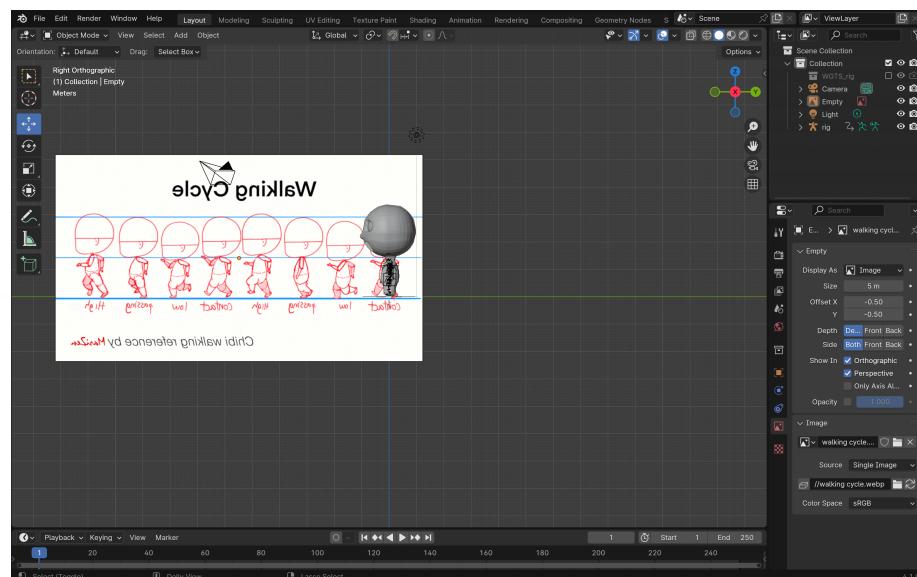


15. Seleksi terlebih dahulu objek karakter, kemudian seleksi *generate rig* bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.15 Mangatur *With Automatic Weights*

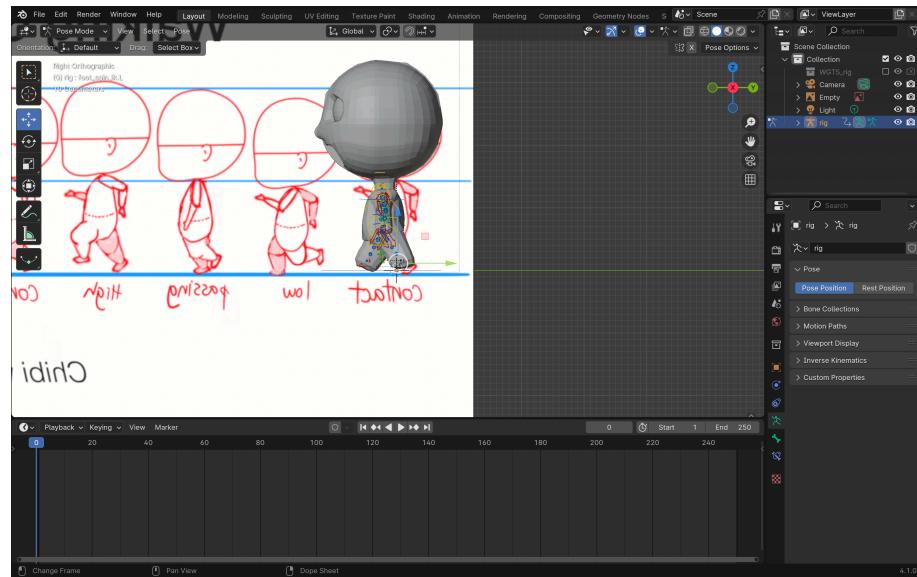
16. Ubah *view* menjadi *viewpoint right* (numpad 3). Pastikan mode pada *object mode* kemudian import sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180, dan beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.16 Import Sketsa *Walking Cycle*

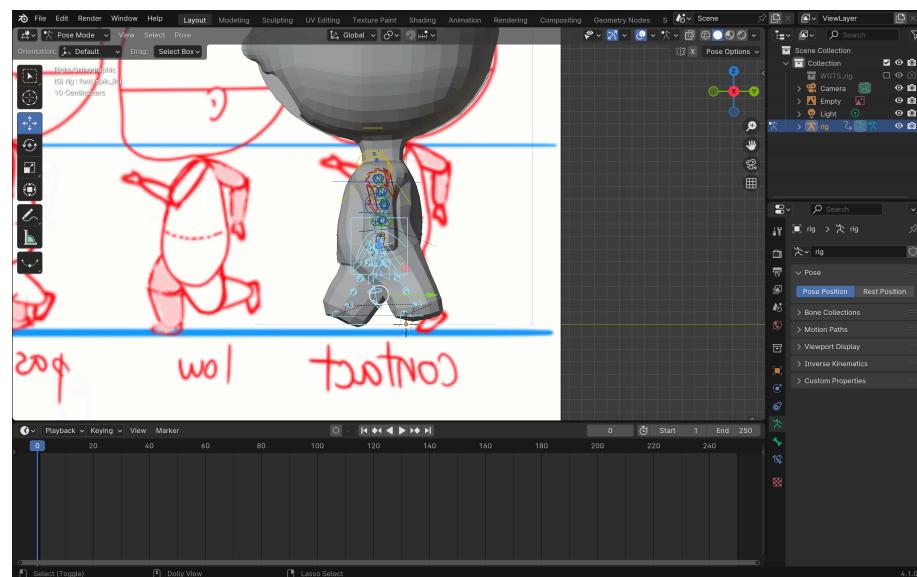


17. Klik pada *generate rig* lalu ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *keyboard G*. Pastikan objek berada pada *frame 0*.



Gambar 5.17 Memposisikan Langkah Ke 1

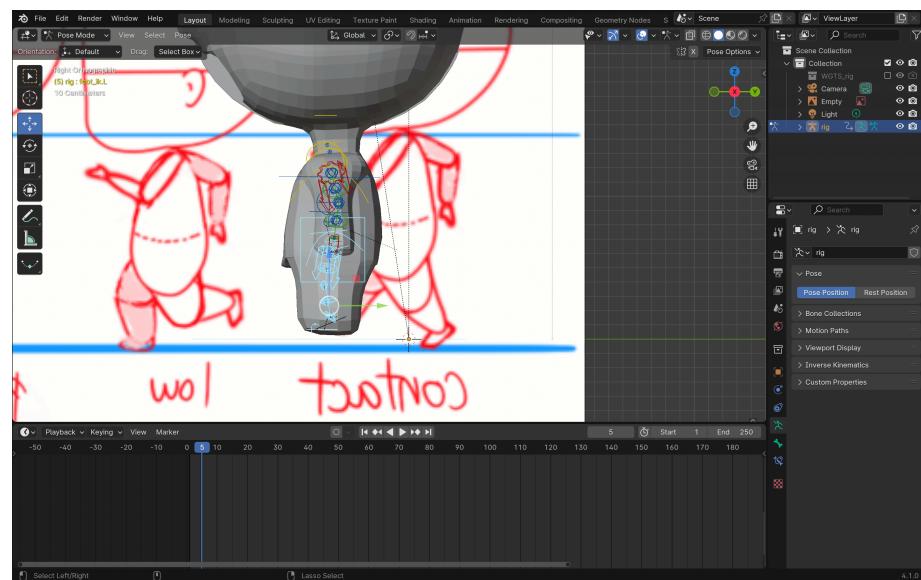
18. Seleksi bagian berikut kemudian lakukan *insert key frame*



Gambar 5.18 Insert Key Frame

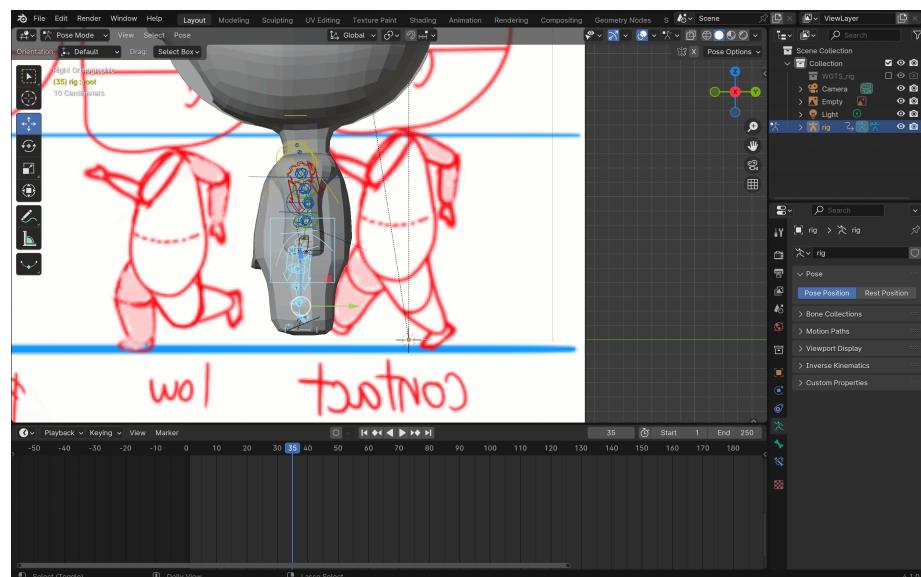


19. Tempatkan kursor pada *frame* ke 5, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, tekan *keyboard I* dan pilih LocRotScale untuk membuat *keyframe* di *frame* 5.



Gambar 5.19 Memposisikan Lagkah Ke 2

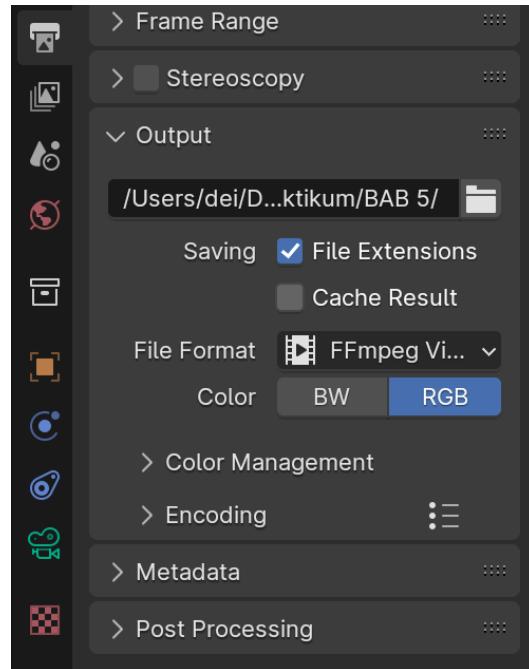
20. Pada *frame* 10, 15, 20, 25, 30 dan 35 lakukan langkah-langkah yang sama seperti sebelumnya sampai *frame-frame* tersebut berisikan *keyframe* perubahan langkah kaki.



Gambar 5.20 Melakukan Perubahan Kaki Pada Setiap *Frame*

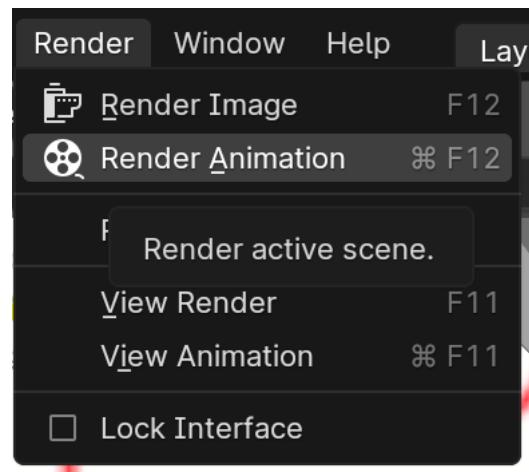


21. Berlanjut ke pengaturan *output*. Pada *output properties* di bagian *output*, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 5.21 Mengatur Lokasi Menyimpan File

22. Pada *Tool bar* pilih menu *Render*, lalu *Render Animation*.



Gambar 5.22 Merapikan Titik Luar Tangan



23. Berikut hasil tampilan akhir animasi 3D berupa Video.



Gambar 5.23 Hasil Akhir Animasi

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Agnusddp/2118008_PRAK_ANIGAME