



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING 3D

NIM	:	2118068
Nama	:	Ahmad Bahrul Ilmi
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Safari Bali (Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://cdn.idntimes.com/content-images/post/20190626/tjokgus-46708593-118458229192172-8009886308063461744-n-3ee4001111346301e0f7cb33b09a0a3c.jpg

1.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging Menggunakan Karakter 3D

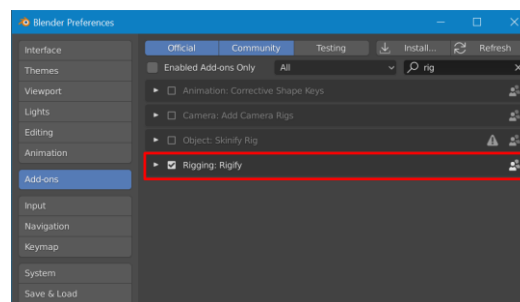
A. Langkah – Langkah Rigging

1. Buka *file* karakter 3D sebelumnya dan ubah posisi karakter menjadi ketengah seperti berikut.



Gambar 5.1 Buka *file* 3D model

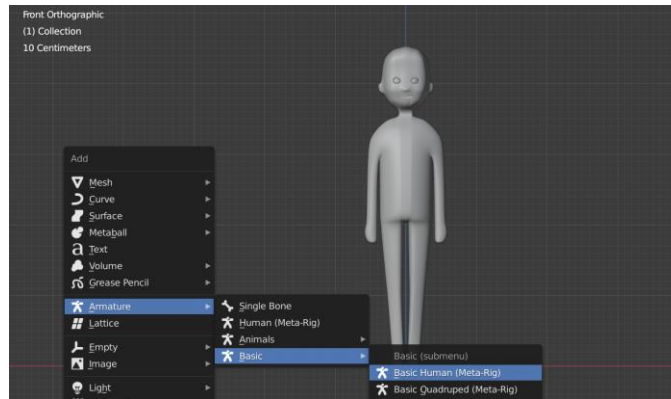
2. Kemudian aktifkan pengaturan *rigging* pada *menu Edit* kemudian *Preferences* pilih *Add-ons* dan pilih *Rigging: Rigify*.



Gambar 5.2 Pengaturan *rigging*

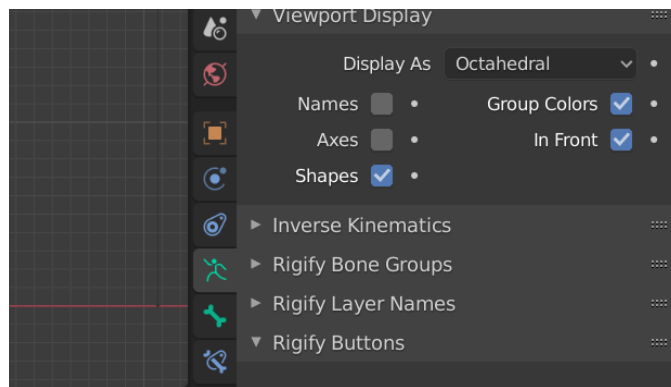


3. Kemudian klik *Shift A* pilih *Armature* dan *Basic* lalu *Basic Human*.



Gambar 5.3 Menambah kerangka *rigging*

4. Jika sudah pilih Objek data *properties* lalu *Viewport Display* dan centang pengaturan *In Front*.



Gambar 5.4 *In front* kerangka *rigging*

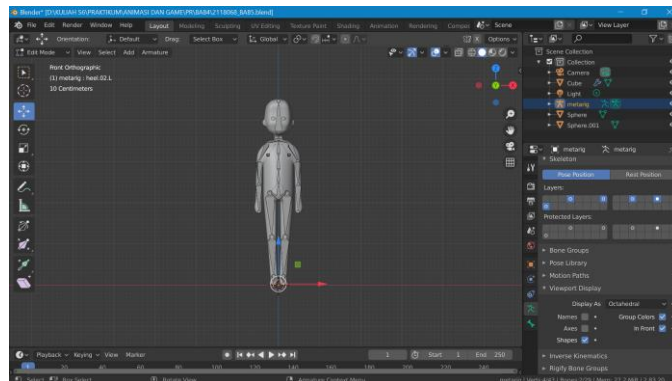
5. Besarkan ukuran dengan klik *S* pada *keyboard* dan sesuaikan dengan ukuran 3D model nya.



Gambar 5.5 Ukuran kerangka *rigging*

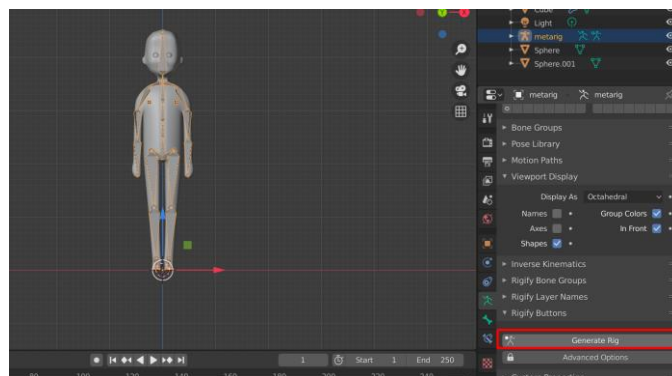


6. Kemudian sesuaikan lagi dengan *Edit Mode* supaya sendi dan tulang sama dengan objek 3D menggunakan kombinasi *scale* dan *move*.



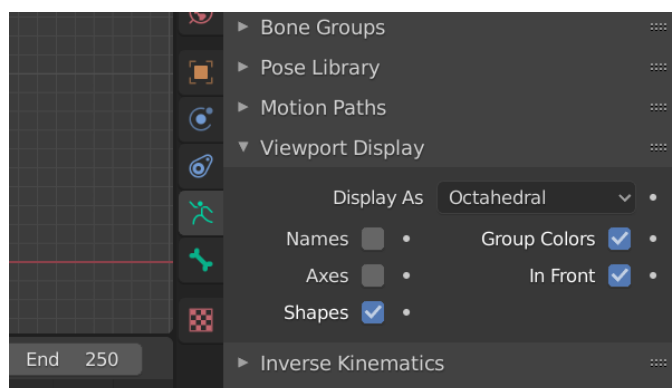
Gambar 5.6 Menyesuaikan kerangka *rigging*

7. Selanjutnya pilih *Objek Mode* dan klik *rigging* pilih *Generate Rig*.



Gambar 5.7 *Generate rigging*

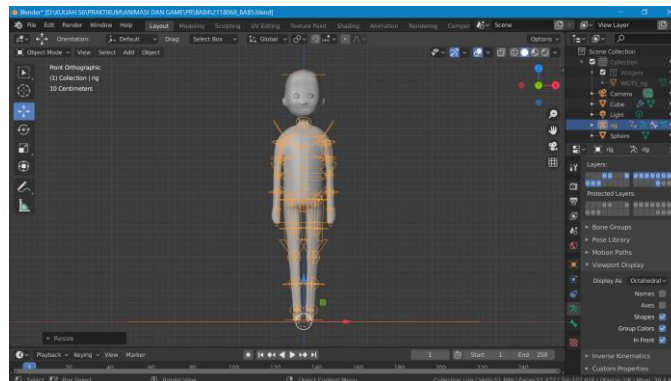
8. Maka nantinya akan muncul *generate rig* dan jangan lupa buat *In Front* dan hapus *rigging* sebelumnya.



Gambar 5.8 *In front rigging*

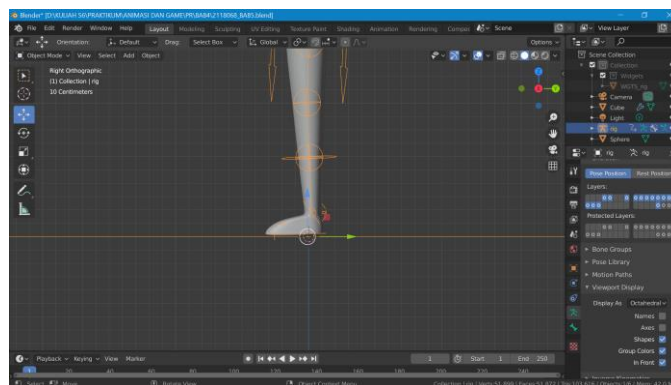


9. Atur ukurannya dengan menggunakan *keyboard S* atau *Scale* dan sesuaikan pada karakter objek 3D.



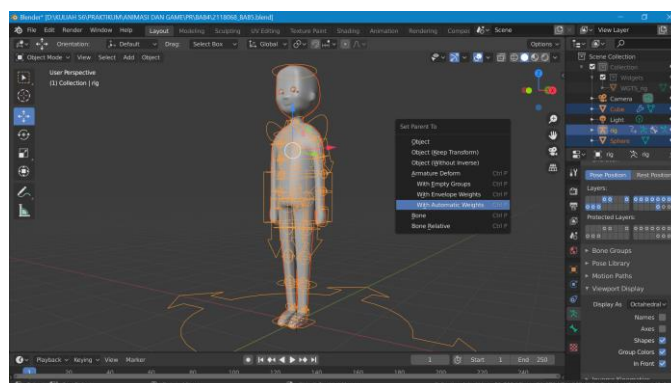
Gambar 5.9 Mengatur ukuran *rigging*

10. Atur posisi pada *view Right* sesuaikan dengan karakter 3D model nya.



Gambar 5.10 Posisi *rigging*

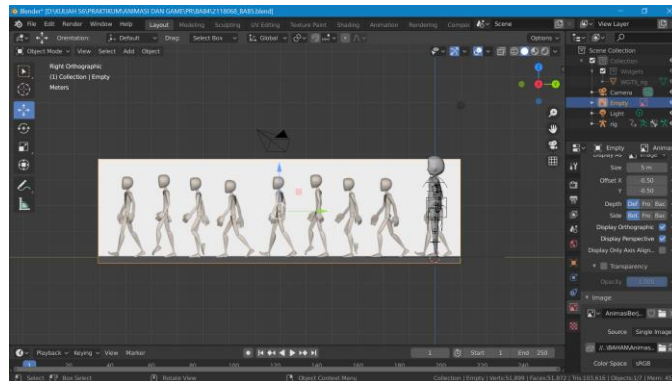
11. Seleksi *rigging* dan objek 3D nya dengan cara klik *rigging* dan tekan *shift* kemudian klik objek, jika sudah klik Ctrl+P pilih *With Automatic Weight*.



Gambar 5.11 *With automatic weight*

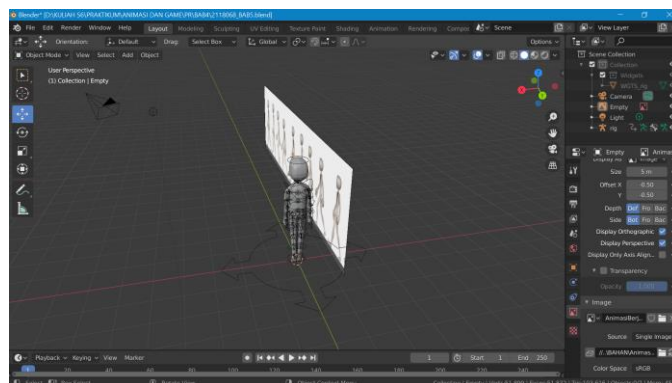


12. Lalu tambahkan contoh animasi berjalan dan atur ukurannya.



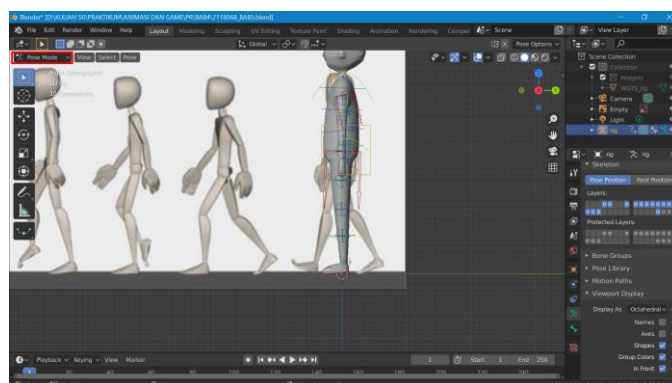
Gambar 5.12 Menambah gambar

13. Atur jarak antara objek dengan contoh animasi berjalan.



Gambar 5.13 Posisi gambar

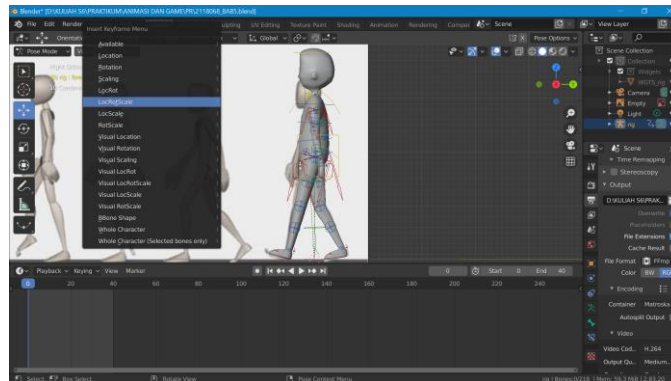
14. Kemudian buat view *right* dan ubah *mode* menjadi *Pose Mode*, lalu jangan lupa untuk mengatur *timeline* pada *Frame 0*.



Gambar 5.14 Pose mode pada rigging



15. Dan gerakkan sendi pada *rigging* dengan kombinasi *move* dan rotasi, jika sudah seleksi *rigging* dan klik I pada *keyboard* dan pilih *LocRotScale*.



Gambar 5.15 Menambah *keyframe* frame 0

16. Lalu jika sudah pindahkan contoh animasi berjalan dengan *Objek Mode* geser ke *step 2*, dan ubah *pose* menjadi seperti berikut pada *Frame 5* kemudian *LocRotScale*.



Gambar 5.16 *Pose rigging* frame 5

17. Lakukan cara yang sama untuk *step* ke 3 pada *frame 10*.



Gambar 5.17 *Pose rigging* frame 10



18. Step ke 4 pada *frame* 15.



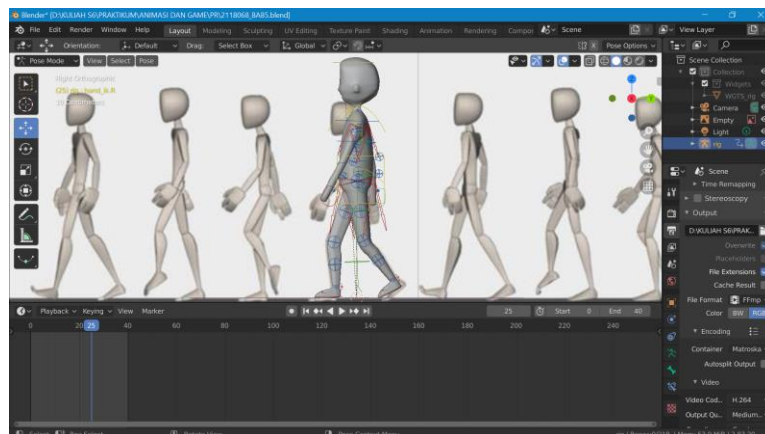
Gambar 5.18 *Pose rigging frame 15*

19. Step ke 5 pada *frame* 20.



Gambar 5.19 *Pose rigging frame 20*

20. Step ke 6 pada *frame* 25.



Gambar 5.20 *Pose rigging frame 25*

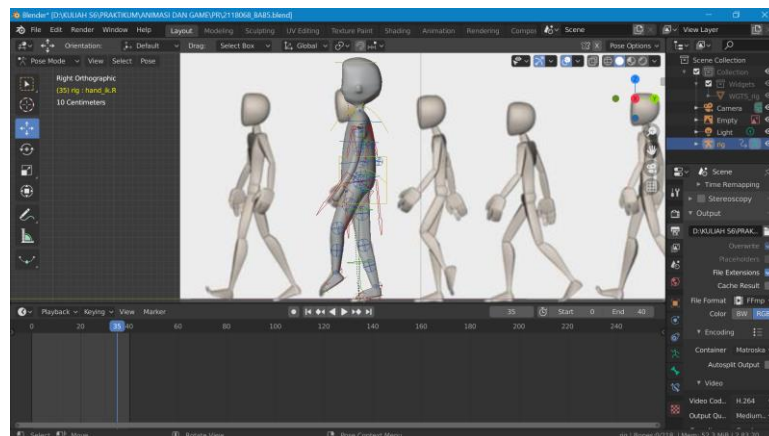


21. *Step ke 7 pada frame 30.*



Gambar 5.21 Pose rigging frame 30

22. *Step ke 8 pada frame 35.*



Gambar 5.22 Pose rigging frame 35

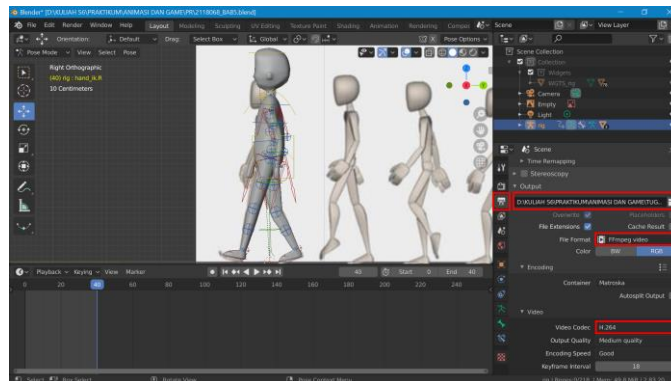
23. *Step ke 9 pada frame 40.*



Gambar 5.23 Pose rigging frame 40

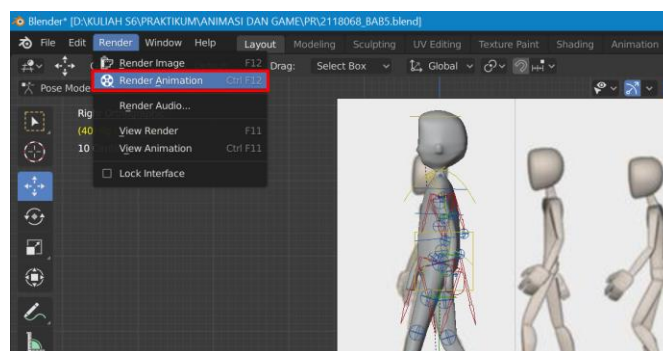


24. Jika sudah ubah pengaturan *output*, pilih *output properties* kemudian atur *folder* penyimpanan, dan ubah *file format* lalu *video codec* nya.



Gambar 5.24 Pengaturan *output render*

25. Lalu *render* animasi dengan cara pilih *menu Render* dan kemudian pilih *Render Animation*, tunggu hingga proses selesai.



Gambar 5.25 *Render* animasi berjalan

26. Maka hasil dari penerapan *rigging* menjadi seperti berikut, objek 3D nya akan memiliki animasi berjalan.



Gambar 5.26 Hasil penerapan *rigging*

B. Link Github

https://github.com/AhmadBahrulIlmi/2118068_PRAK_ANIGAME.git