



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118082
Nama	:	A.Prayoga Dwi Pratama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Muhammad Zainul Musyafa'
Baju Adat	:	-
Referensi	:	Modul

1.1 Tugas 5 : Rigging

A. RIGGING

1. Buka aplikasi Blender, klik menu file > open file



Gambar 5.1 Membuat lembar kerja blender

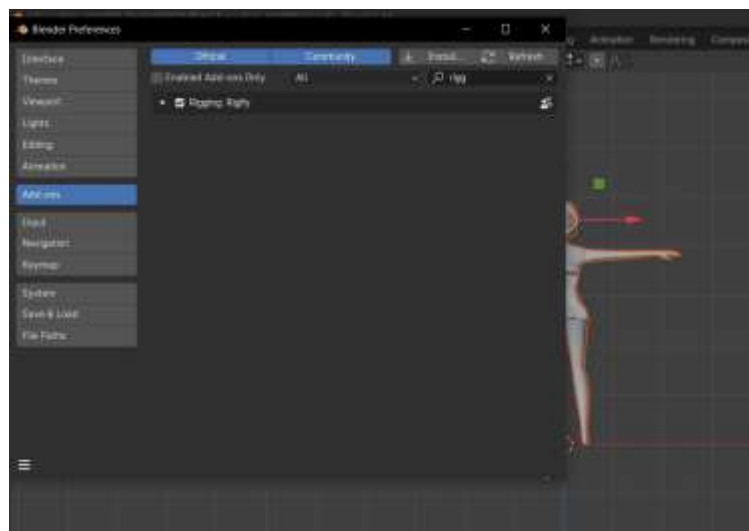


2. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



Gambar 5.2 Penempatan Karakter

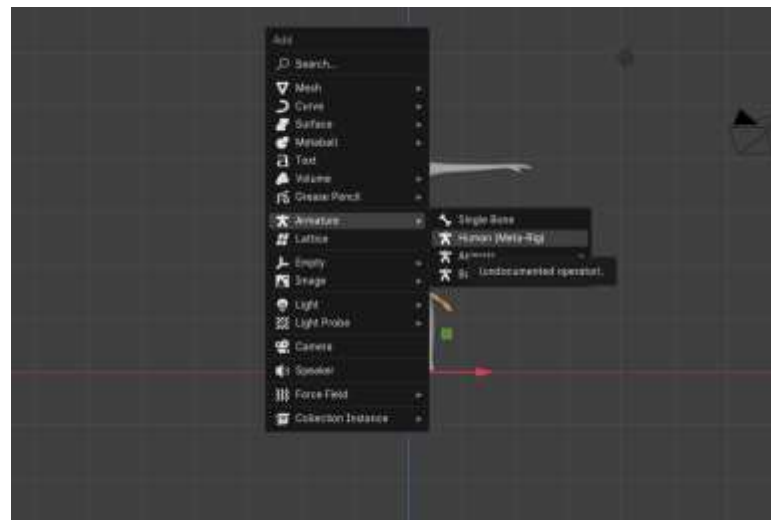
3. Kemudian Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging: Rigify



Gambar 5.3 Pemberian Rigging

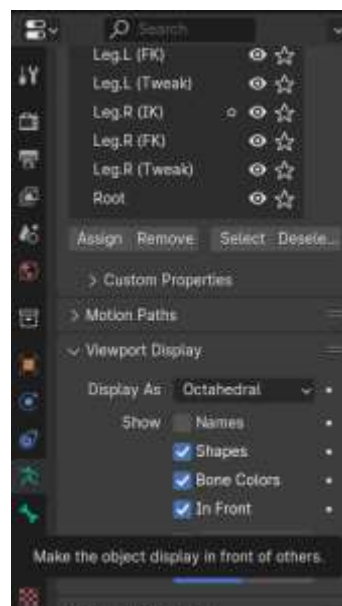


4. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almatore > Basic > Basic Human.



Gambar 5.4 Basic Human

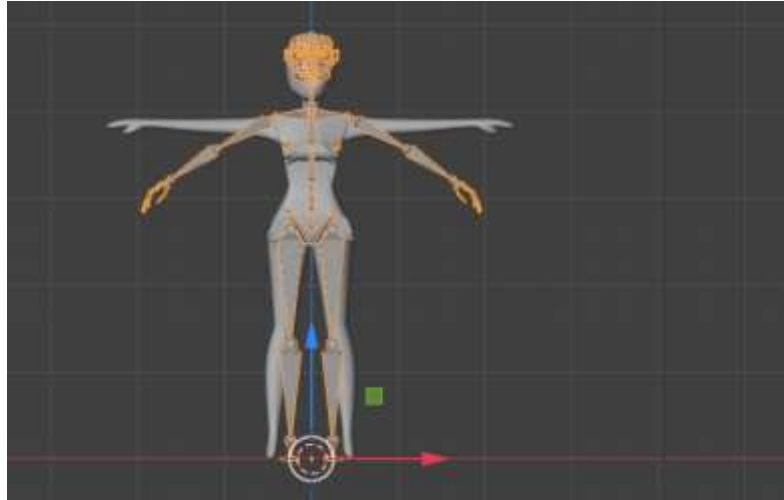
5. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter



Gambar 5.5 In Front

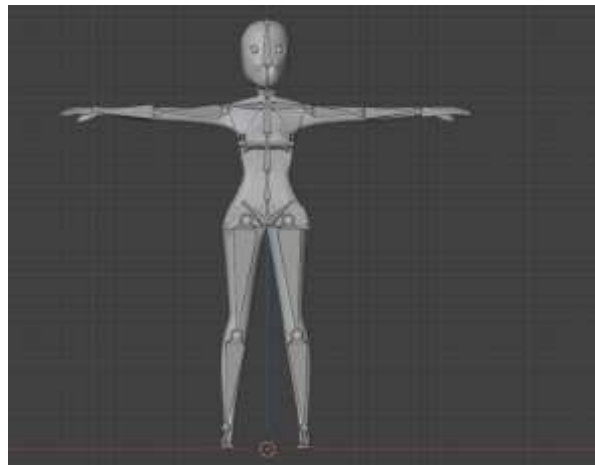


6. Kemudian Tekan S dan perbesar ukuran rigging



Gambar 5.6 Memposisikan Rigging

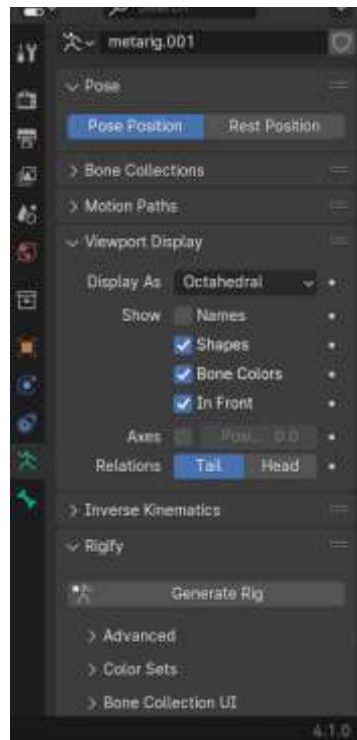
7. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.7 Edit Mode

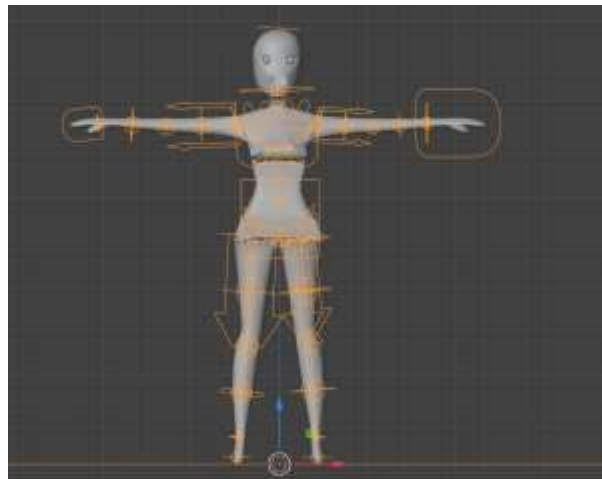


8. Kemudian Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig

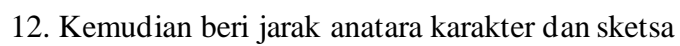
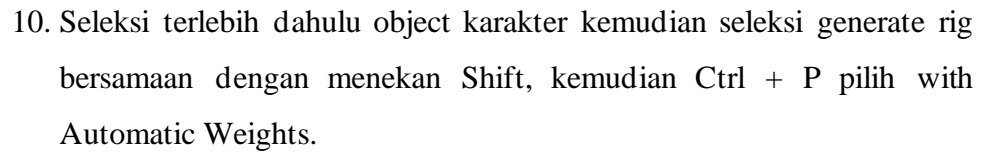


Gambar 5.8 Generate Rig

9. Kemudian Hapus bagian ringging

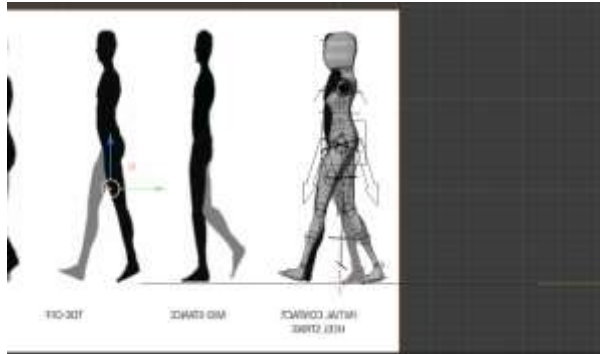


Gambar 5.9 Hapus Rig awal



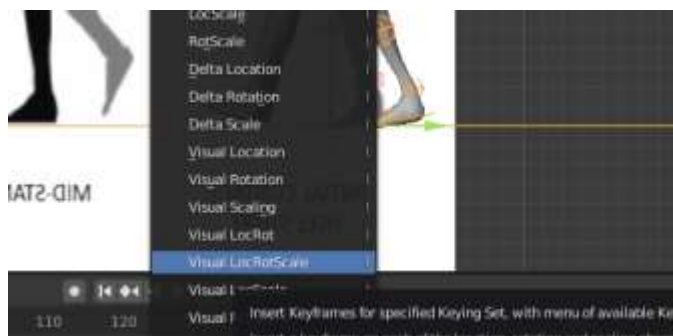


13. Setelah itu Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0



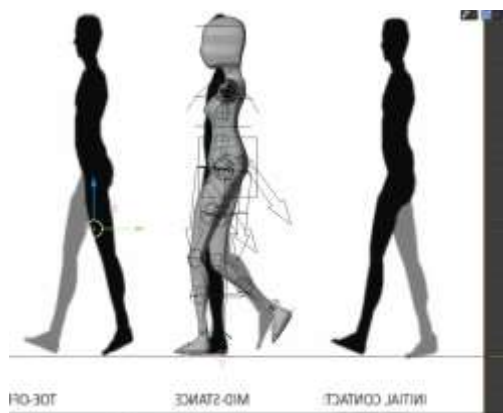
Gambar 5.13 Walking Cycle

14. Kemudian Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 5.14 LocRotScale

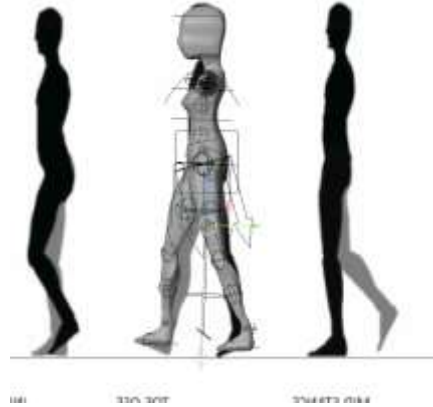
15. kemudian Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.15 Gerakan ke dua

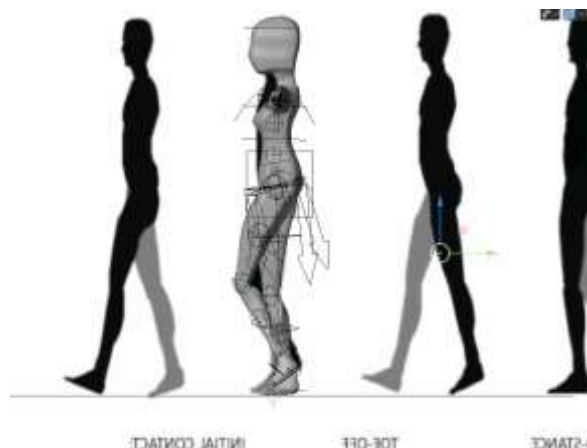


16. kemudian Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki ketiga.



Gambar 5.16 Gerakan kaki ketiga

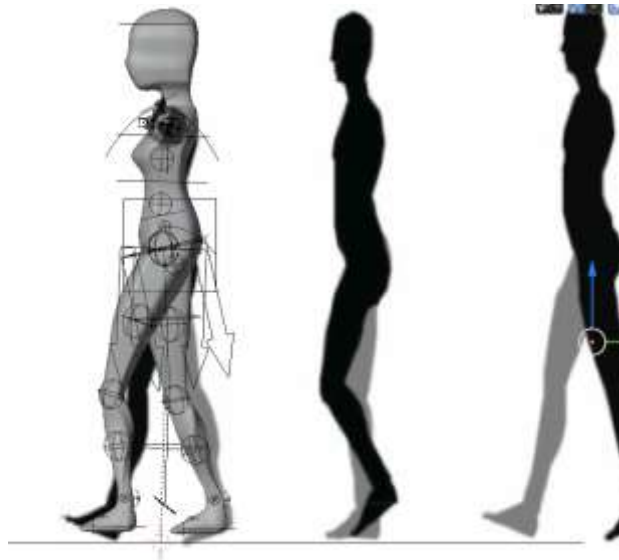
17. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki ke empat.



Gambar 5.17 Gerakan kaki ke empat

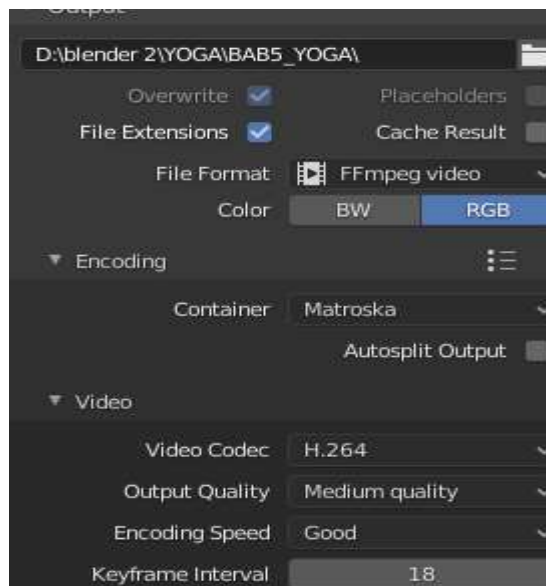


18. Klik Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki ke kelima.



Gambar 5.18 Gerakan ke lima

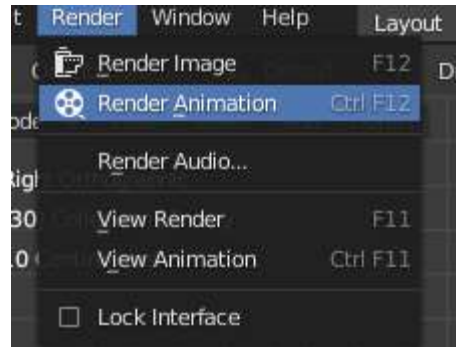
19. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 5.19 Tempat menyimpan file



20. Masuk Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 5.20 Render animation