



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118114
Nama	:	Ardhea Dwi Cahyani
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)

1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan Rigging

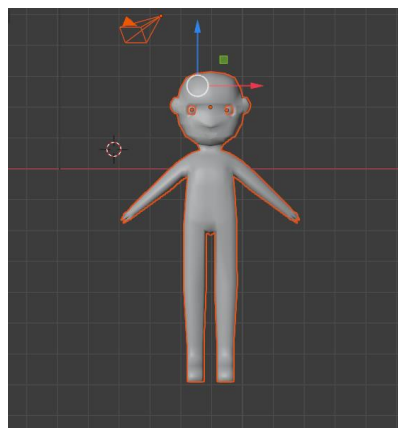
A. 3D Modelling

1. Hapus sketsa yang ada pada tugas 4 sebelumnya.



Gambar 4.1 Menghapus Sketsa 2D

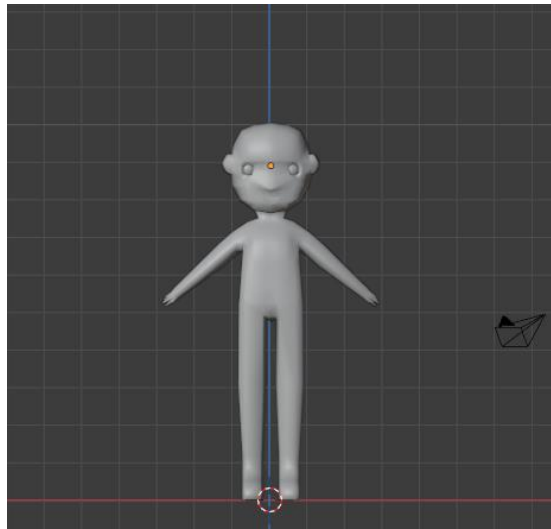
2. Kemudian seleksi objeknya.



Gambar 4.2 Seleksi Objek

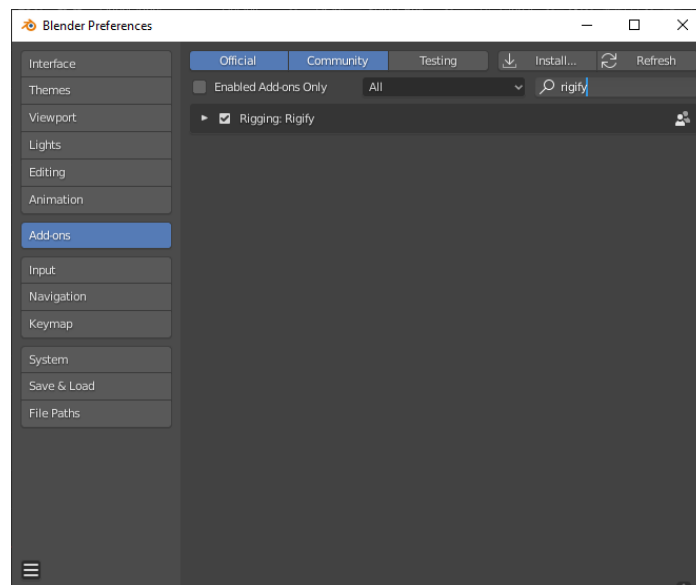


3. Pindahkan objek ke tengah-tengah 3D kursor seperti pada gambar di bawah.



Gambar 4.3 Menempatkan Karakter di tengah 3D Kursor

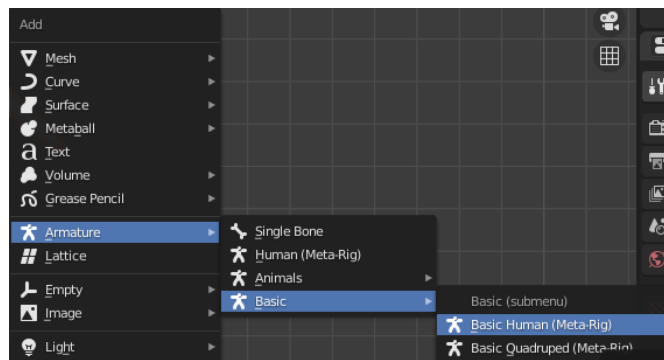
4. Pada menu Edit yang ada di Tool Bar, pilih Preferences > Add-ons, centang pada Rigging:Rigify.



Gambar 4.4 Pemberian Rigging Pada Karakter

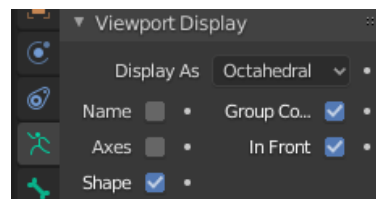


5. Masih pada tahap seleksi objek, lalu tekan Shift + A, pilih Armature > Basic > Basic Human (Meta-Rig).



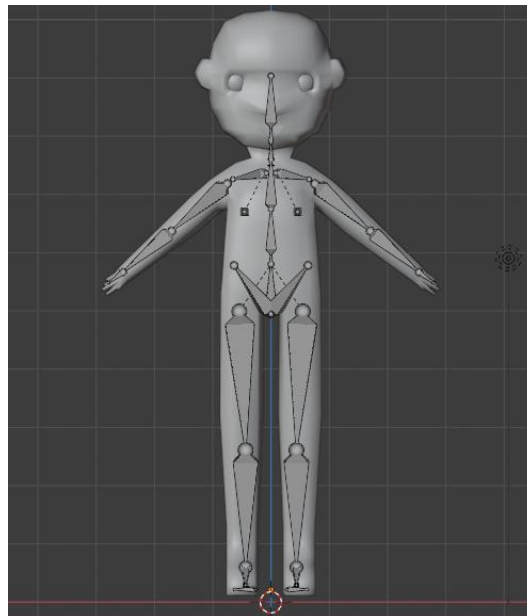
Gambar 4.5 Add Basic Human

6. Centang pada bagian In Front yang ada di Viewport Display untuk menampilkan rigging yang sudah terbuat.



Gambar 4.6 Viewport Display

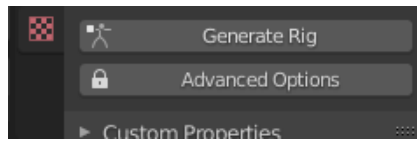
7. Masuk pada Edit Mode, sesuaikan ukuran rigging dengan objek dengan menekan S (Size) pada keyboard atau atur dengan Move Tool.



Gambar 4.7 Mengatur Ukuran Rigging

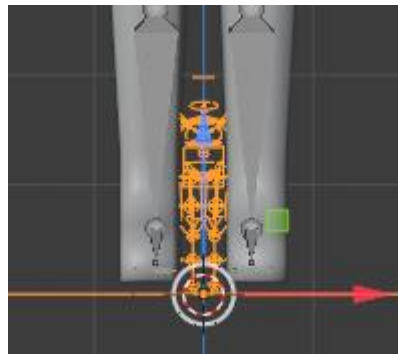


8. Ubah workspace menjadi Object Mode kembali. Klik pada rigging, lalu pilih Generate Rig.



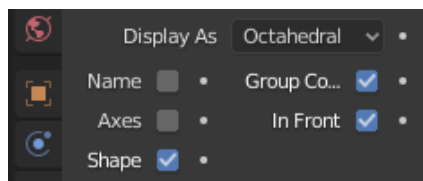
Gambar 4.8 Generate Rig

9. Maka akan muncul generate rig, lalu hapus rigging karena sudah tidak digunakan lagi.



Gambar 4.9 Menghapus Rigging

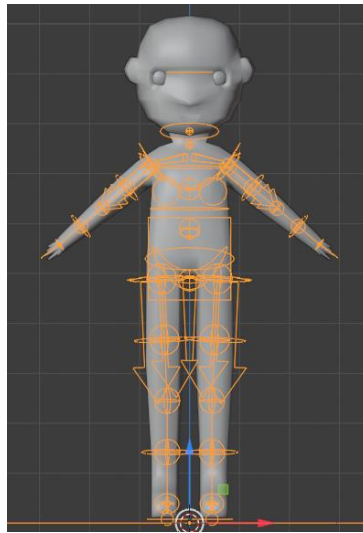
10. Klik pada generate rig, pada Object Data Properties di bagian viewport display centang In Front agar generate rig berada di depan.



Gambar 4.10 Centang Bagian In Front

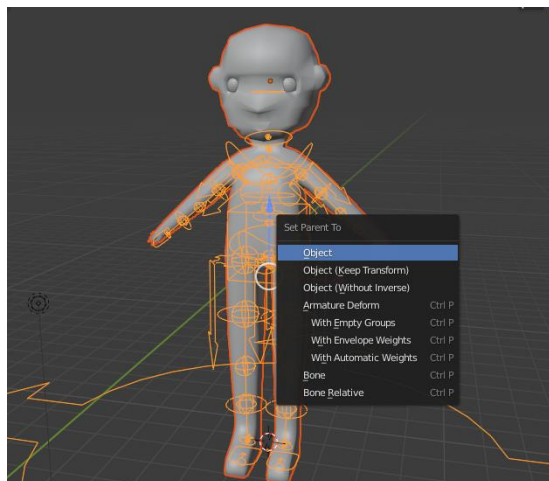


11. Sesuaikan ukurannya dengan objek karakter dengan menekan S pada keyboard.



Gambar 4.11 Mengatur Ukuran Generate Rig

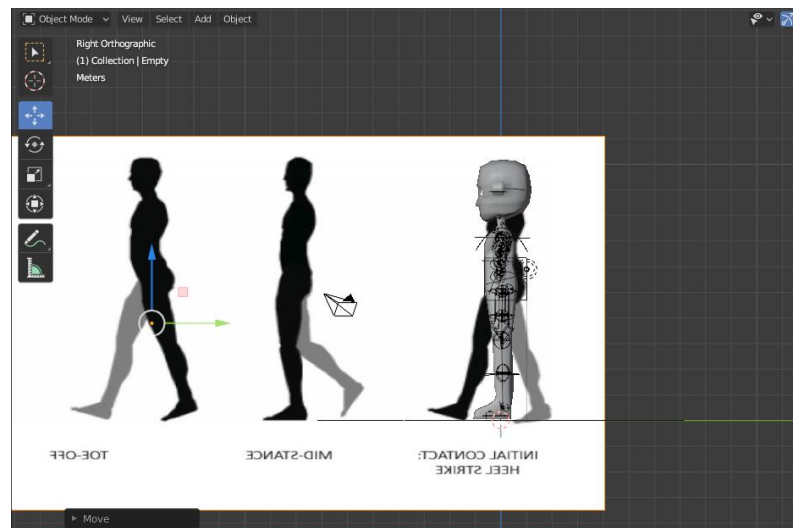
12. Jika sudah, pilih objek terlebih dahulu kemudian pilih generate rig bersamaan dengan menekan Shift, lalu tekan Ctrl +P dan pilih With Automatic Weights.



Gambar 4.12 With Automatic Weights

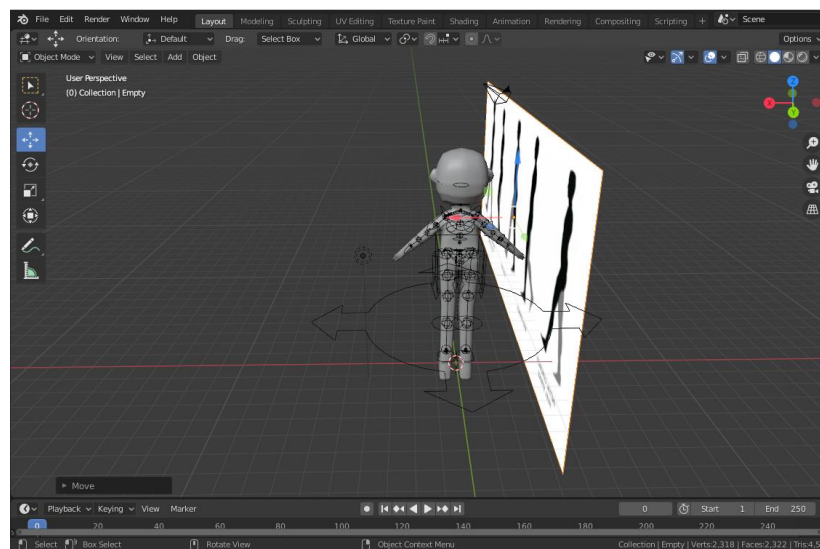


13. Kemudian drag and drop file sketsa walk cycling dan perbesar ukurannya sesuai dengan ukuran objek.



Gambar 4.13 Menyesuaikan Ukuran Sketsa dengan Objek

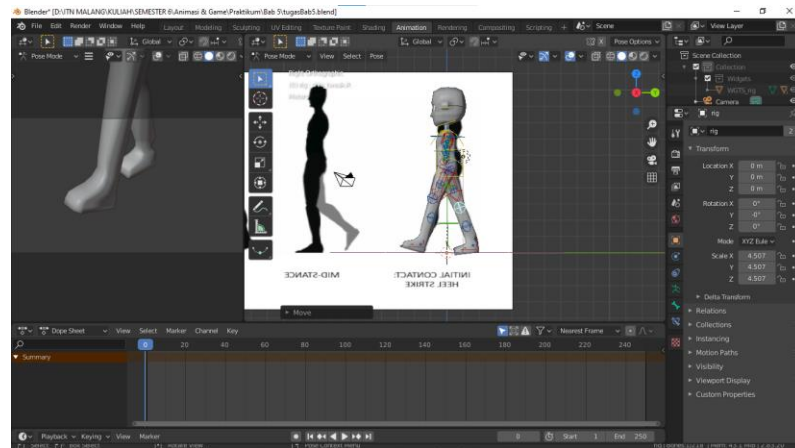
14. Letakkan sketsanya dengan jarak samping seperti pada gambar.



Gambar 4.14 Menyesuaikan Jarak Samping

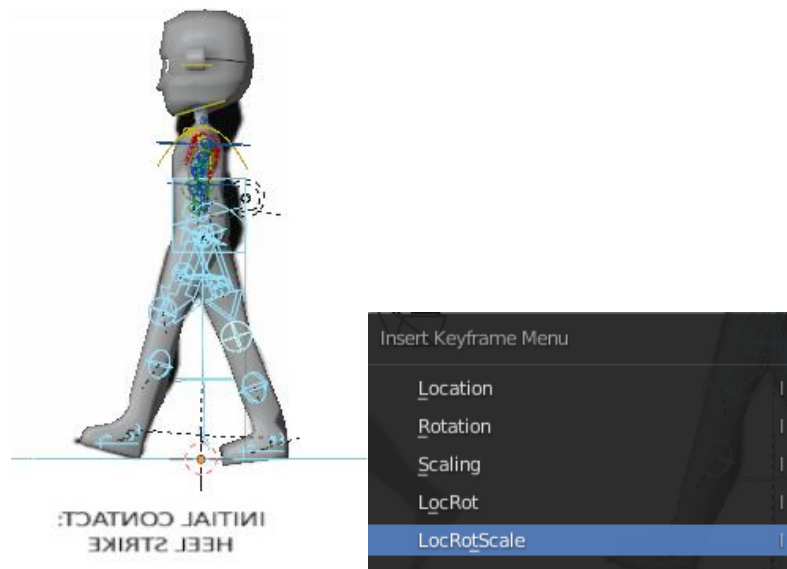


15. Pada Frame 0, berpindah ke Pose Mode dan ubah gerakan objeknya sesuai dengan yang ada di sketsa, bisa menggunakan Move Tool atau dengan menekan G pada keyboard.



Gambar 4.15 Membuat Pose 1

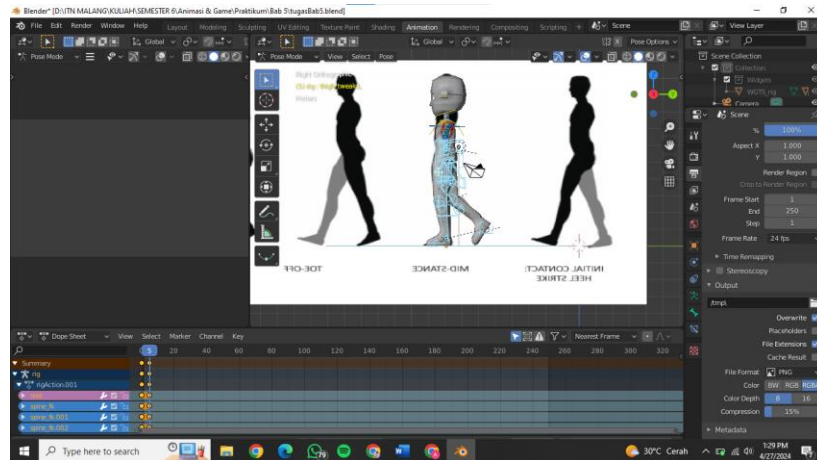
16. Jika sudah, tekan I dan pilih LocRotScale untuk membuat Keyframe.



Gambar 4.16 LocRotScale

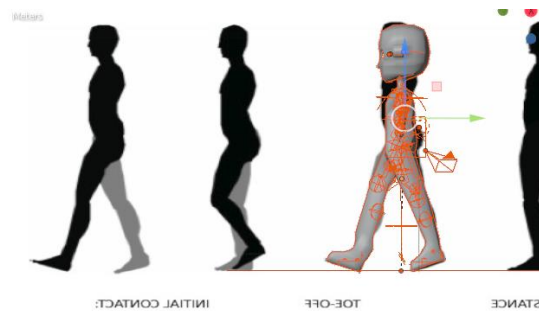


17. Geser terlebih dahulu dari frame 0 ke frame 5, selanjutnya ubah menjadi Object Mode dan geser objek karakter beserta generate rig-nya. Sesuaikan dengan sketsanya dan LocRotScale kembali untuk setiap frame.



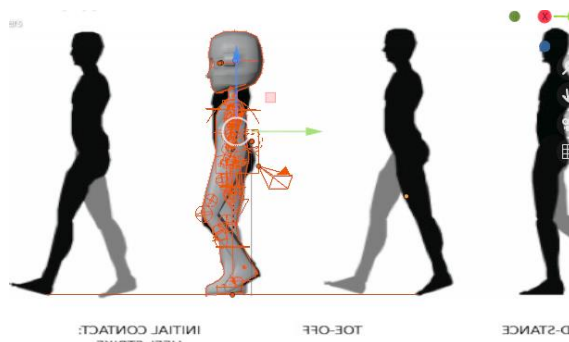
Gambar 4.17 Membuat Pose 2

18. Membuat pose 3 pada frame 10.



Gambar 4.18 Membuat Pose 3

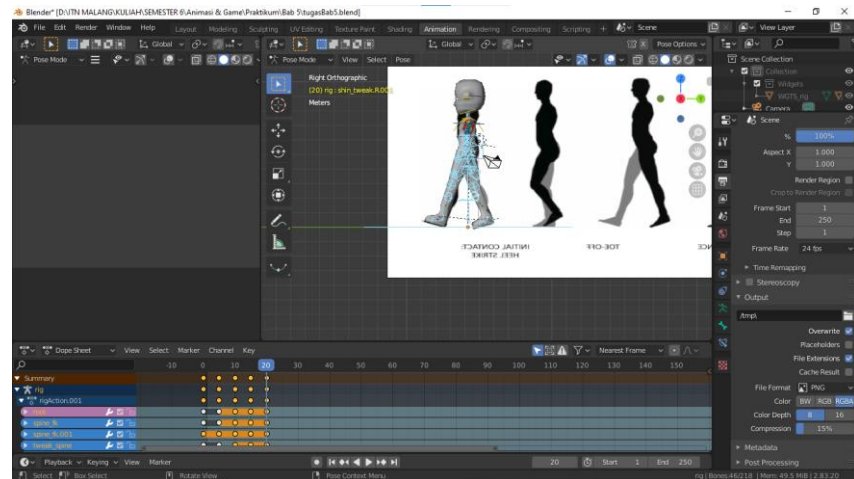
19. Membuat pose 4 pada frame 15.



Gambar 4.19 Membuat Pose 4

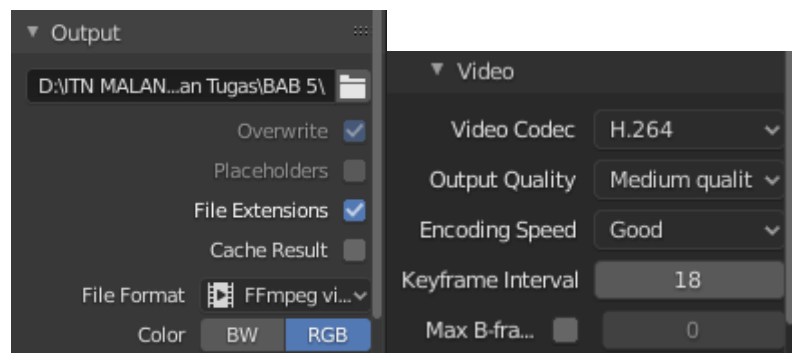


20. Membuat pose 5 pada frame 20.



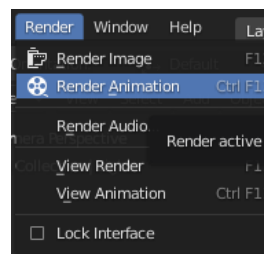
Gambar 4.20 Membuat Pose 5

21. Berlanjut ke pengaturan Output, pilih folder tempat file tersebut ingin disimpan dan pilih File Format FFmpeg video dan Video Codec-nya adalah H.264.



Gambar 4.21 Mengatur Output

22. Tekan Ctrl + F12 atau pada menu Render di Tool Bar pilih Render Animation untuk melakukan rendering.



Gambar 4.22 Rendering