



## TUGAS PERTEMUAN: 5

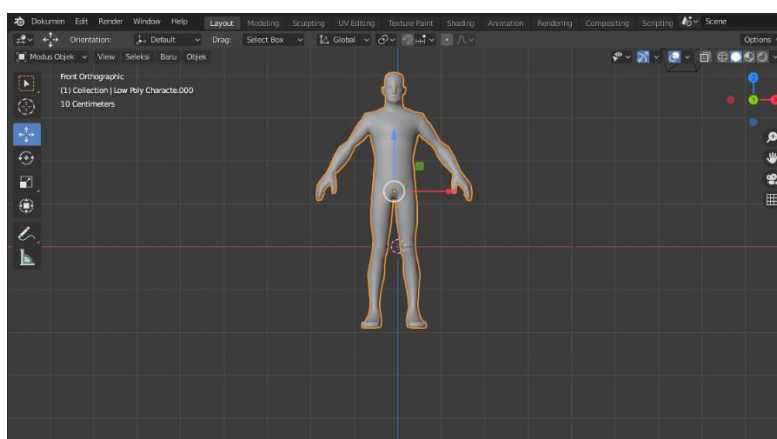
### RIGGING

NIM	:	2118085
Nama	:	Muhammad Firman Romadhoni
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
Nama Asset	:	Sunny Land Forrest

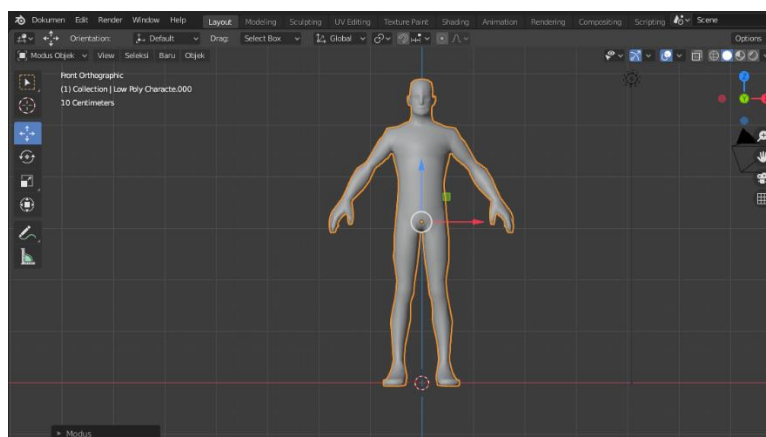
#### 1.1 Tugas 1 : Langkah – Langkah Membuat Rigging

##### A. Langkah – langkah membuat rigging

1. Buka karakter 3D sebelumnya dan atur posisinya.

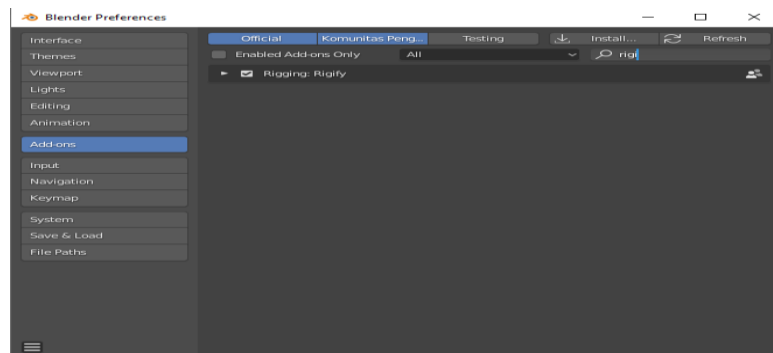


2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter

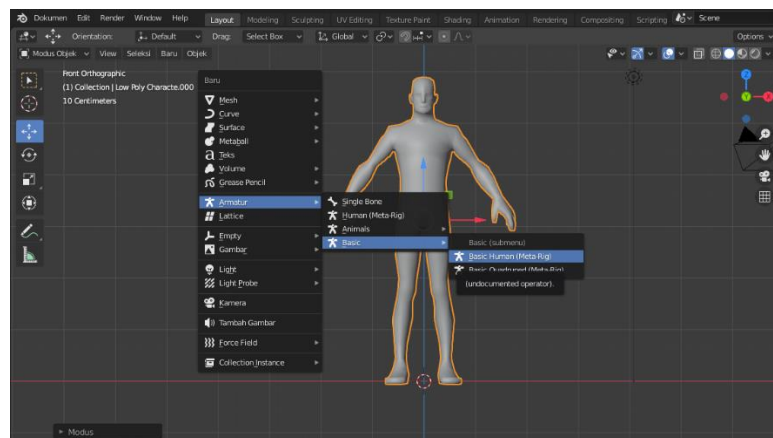




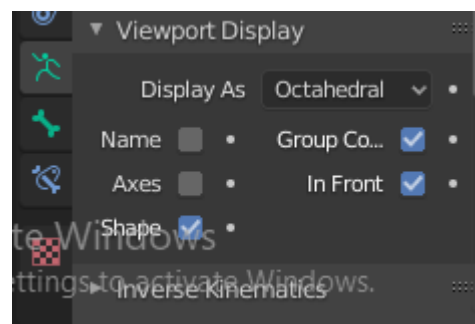
3. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging: Rigify.



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

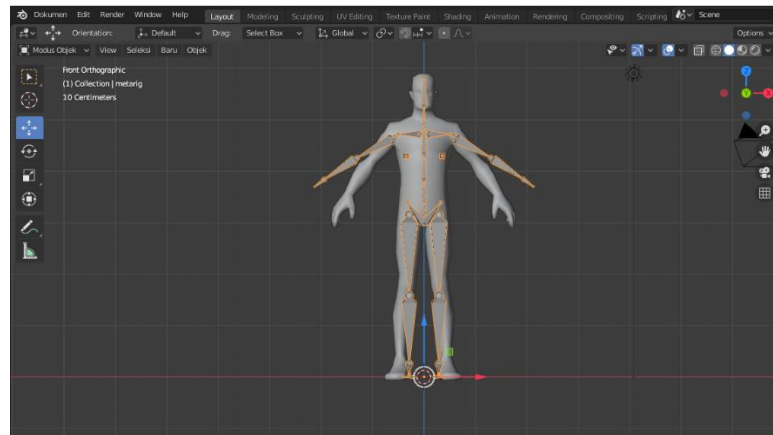


5. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter

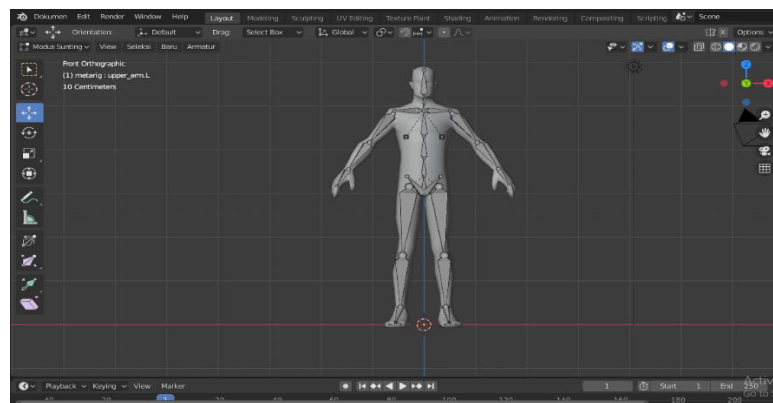




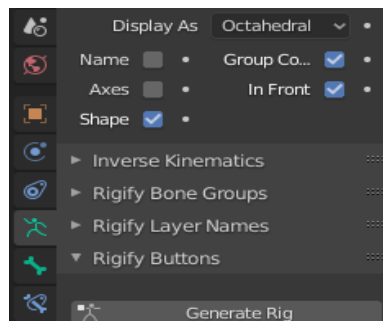
6. Tekan S dan perbesar ukuran rigging.



7. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapihan 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

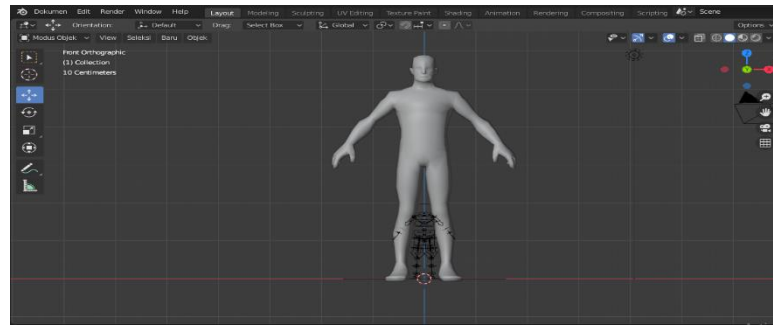


8. bah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig

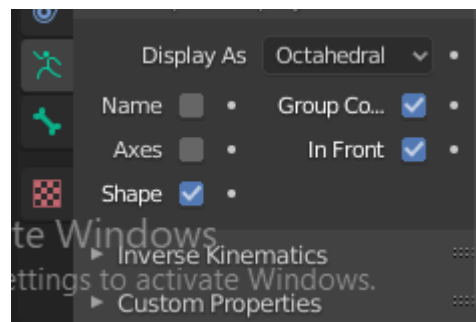




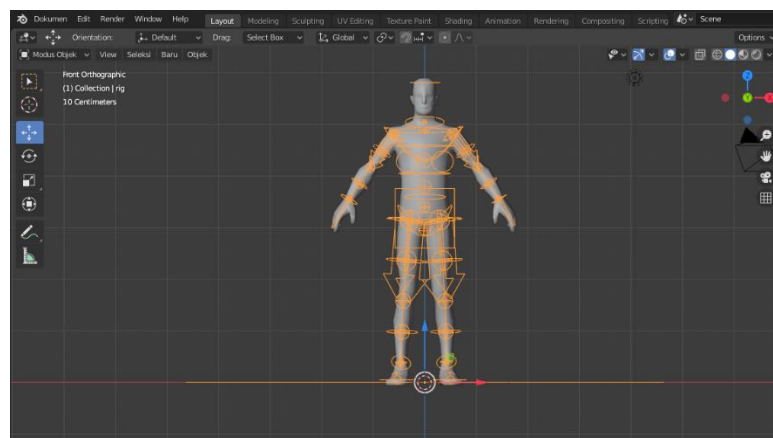
9. Kemudian Hapus bagian ringging



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

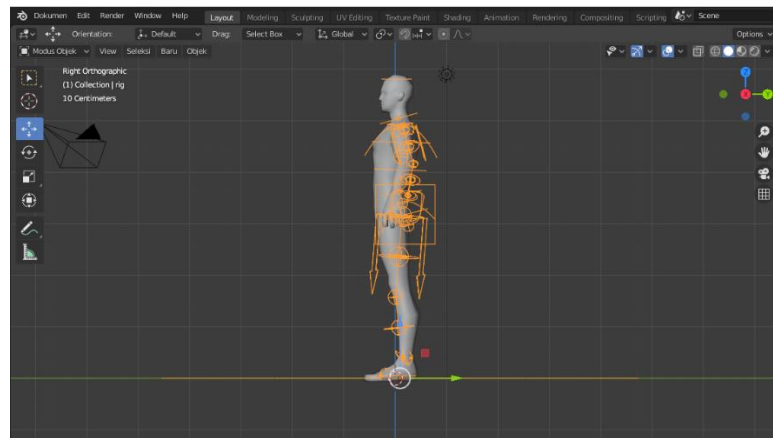


11. Tekan S untuk memperbesar generate rig.

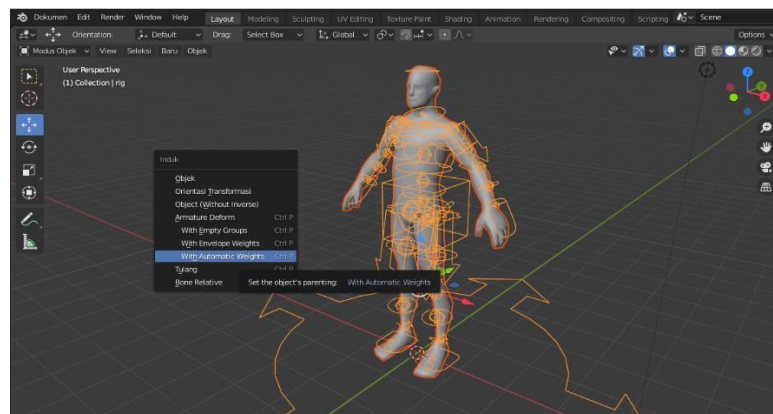




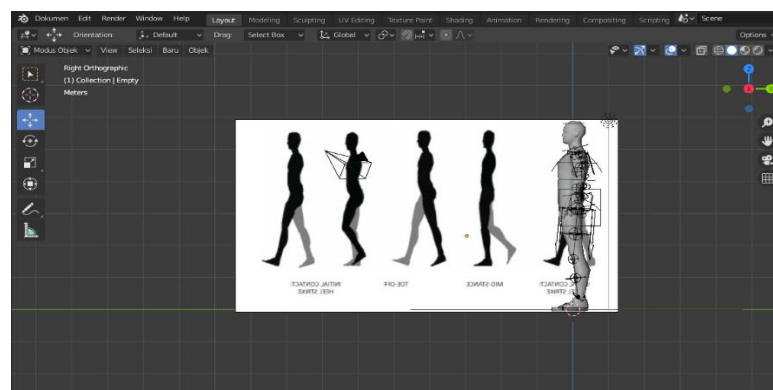
12. Gunakan Viewpoint right ( numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



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

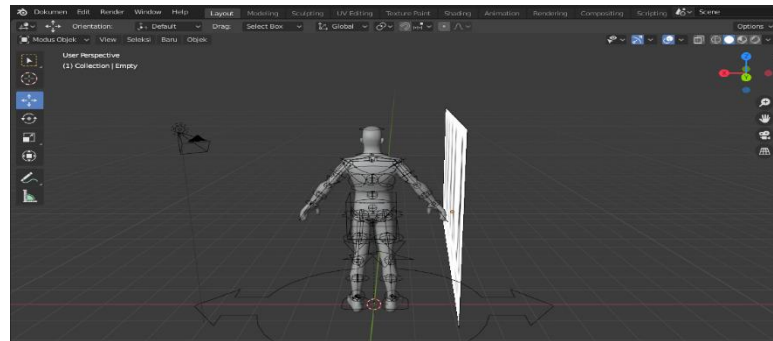


14. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.

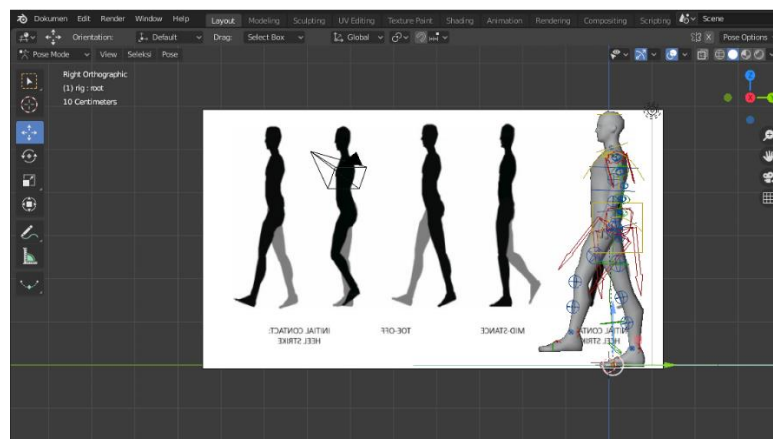




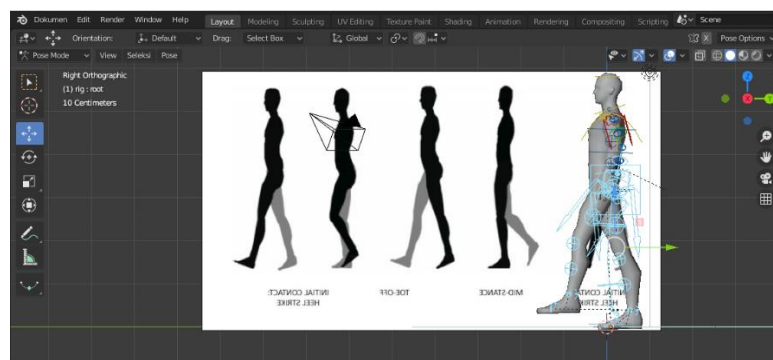
15. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



16. 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.

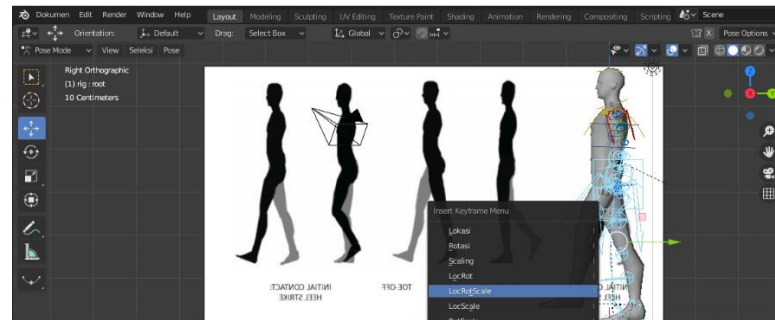


17. Seleksi bagian berikut

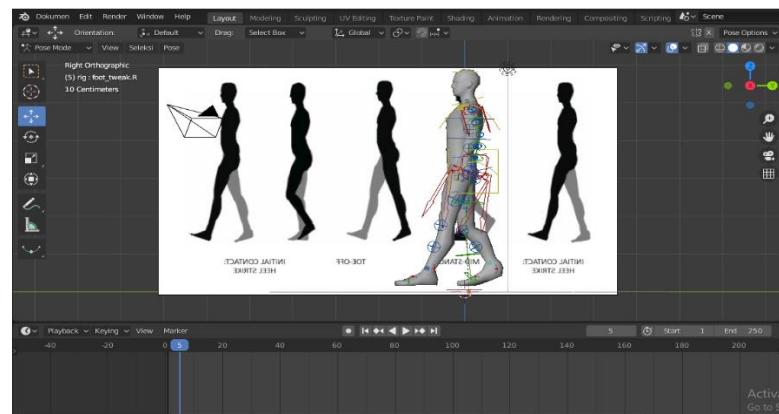




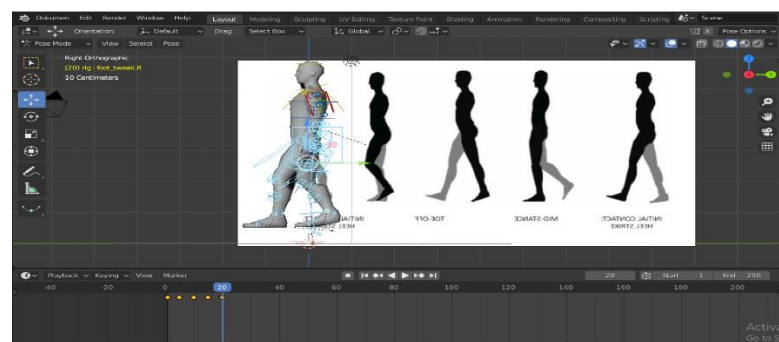
18. Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



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.



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





21. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file. Lalu render dalam bentuk video.

