



TUGAS PERTEMUAN: 5

Rigging

NIM	:	1918001
Nama	:	Laurensius Csimiro
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Baju Adat	:	
Referensi	:	

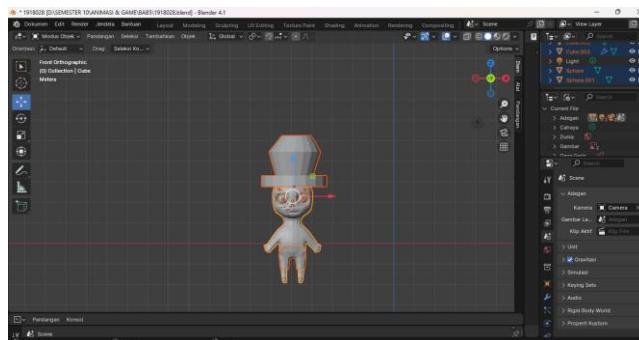
4.1 3D Rigging

1. Hapus sketsa 2D yang ada pada project Bab 4...



Gambar 4.1 Tampilan objek

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



Gambar 4.2 Tampilan *object* seleksi

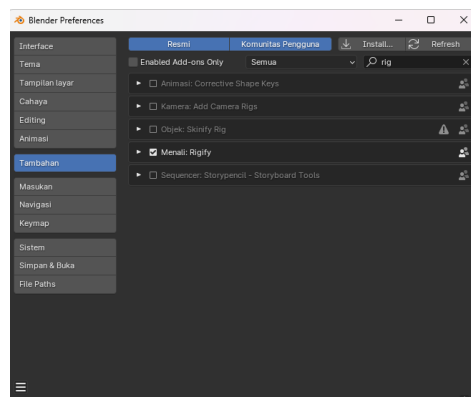


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



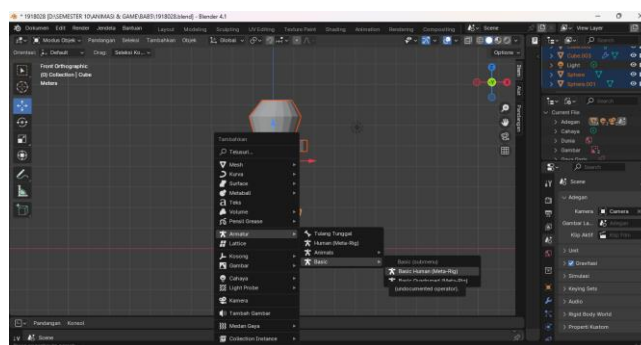
Gambar 4.3 Tampilan *object* ditengah

4. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar kemudian pilih Preferences setelah itu add-ons lalu centang Rigging: Rigify.



Gambar 4.4 Tampilan pemberian rigging

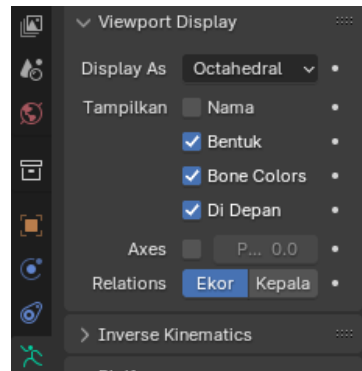
5. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almatuore setelah itu Basic lalu pilih Basic Human.



Gambar 4.5 Tampilan objek

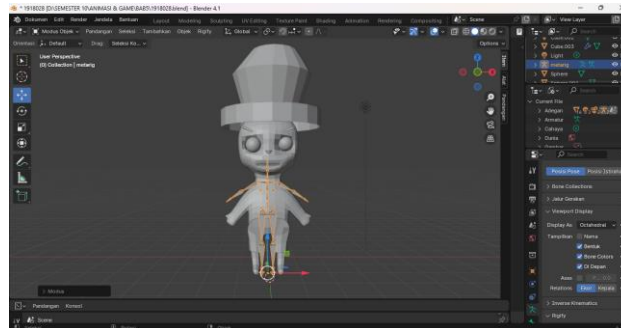


6. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter



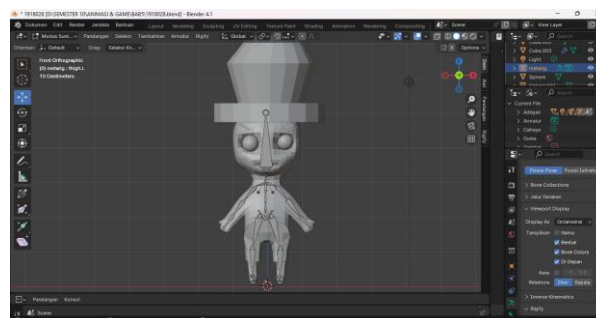
Gambar 4.6 Tampilan seting viewport display

7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



Gambar 4.7 tampilan rigging

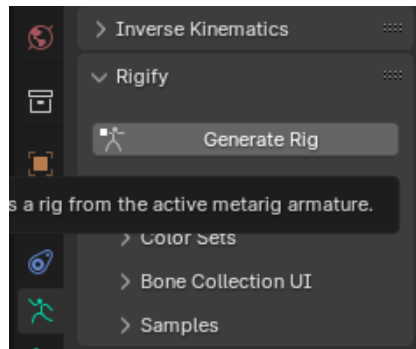
8. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapihan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 4.8 Tampilan *edit mode*



- Ubah workspace menjadi object mode kembali lalu pada Object data properties pilih Generate rig



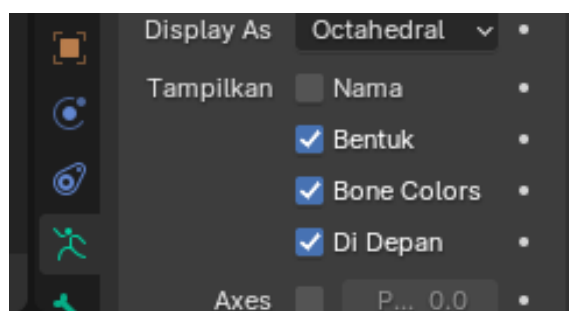
Gambar 4.9 Tampilan generate rig

- Kemudian Hapus bagian ringging



Gambar 4.10 tampilan hasil hapus rigging

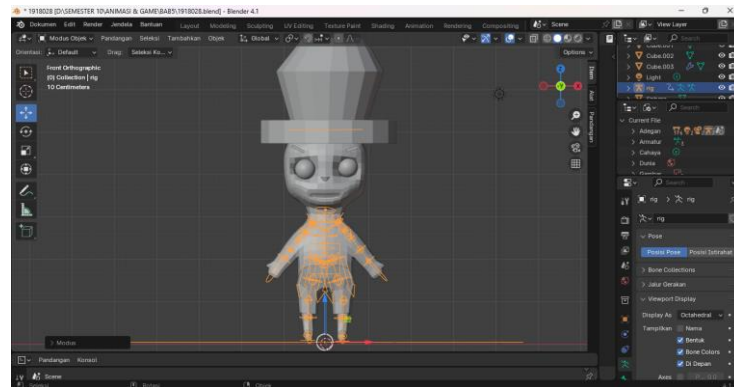
- Kemudian klik pada bagian generate rig, kemudian pada Object Data Properties dibagian viewport display centang pada in front



Gambar 4.11 Tampilan seting viewport

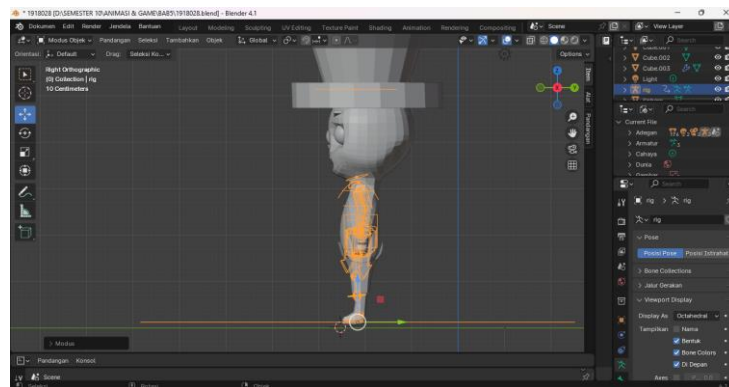


12. Tekan S untuk memperbesar generate rig



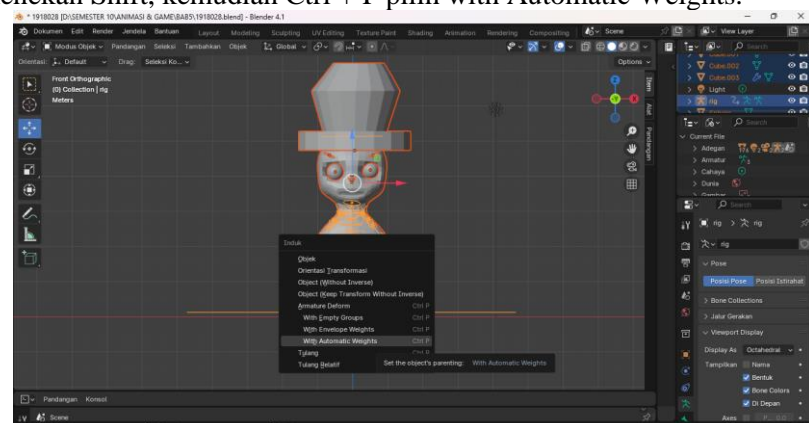
Gambar 4.12 Tampilan hasil generate rig

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



Gambar 4.13 Tampilan hasil rapikan generate rig

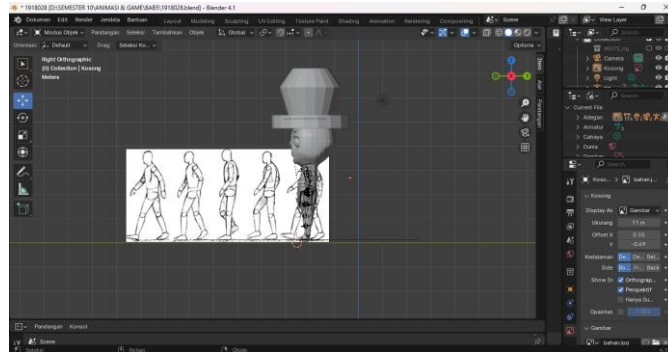
14. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 4.14 Tampilan setting with automatic weights

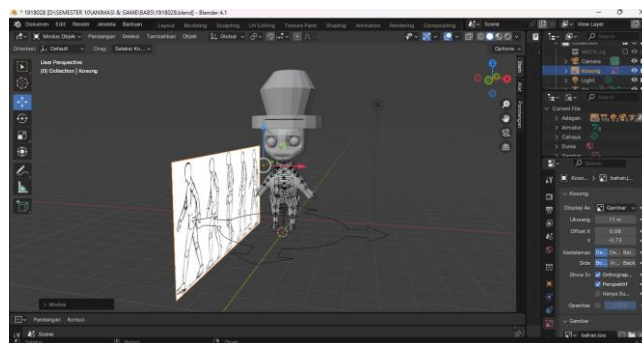


15. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



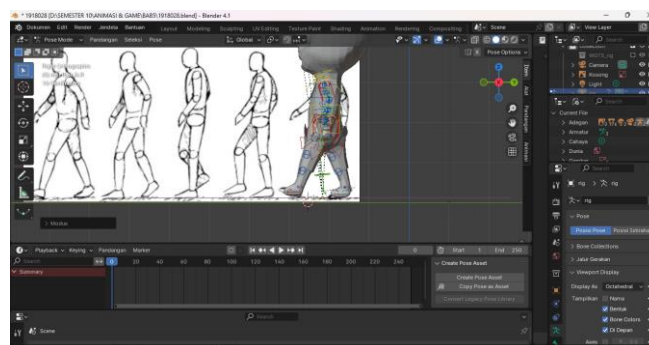
Gambar 4.15 Tampilan *import* sketsa

16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 3.16 Tampilan hasil jarak sketsa

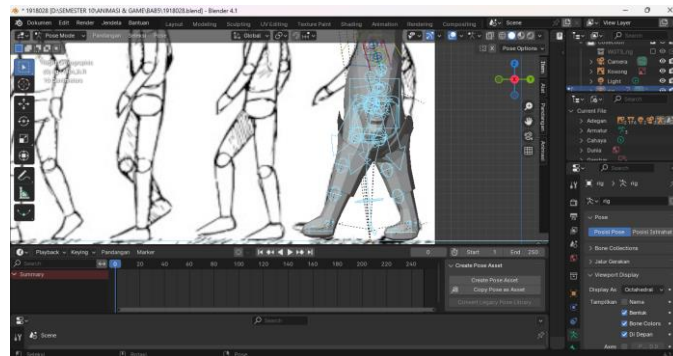
17. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



Gambar 4.17 Tampilan atur kaki sesuai sketsa

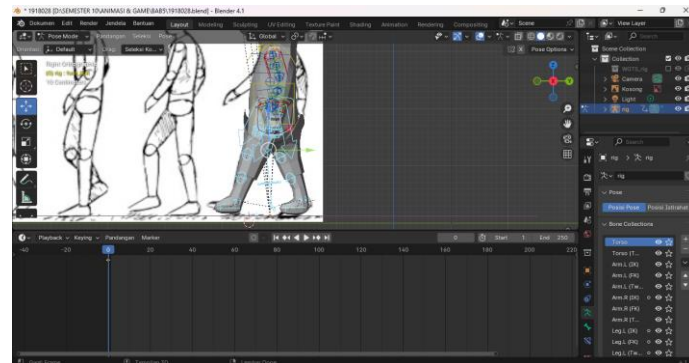


18. Seleksi bagian berikut



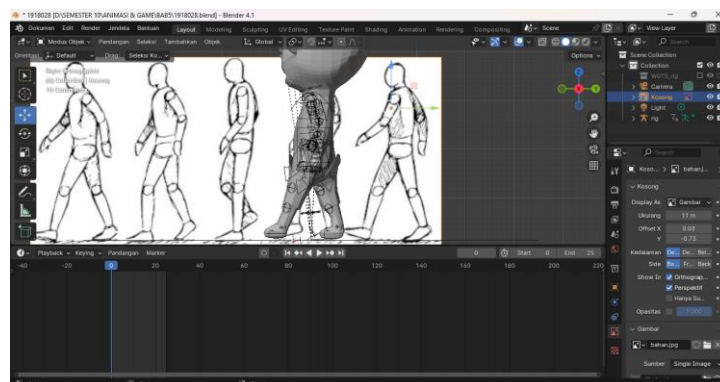
Gambar 4.18 Tampilan seleksi generate rig

19. Tekan Keyboard I



Gambar 4.19 Tampilan *lockrotscale*

20. 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 4.20 Tampilan kaki ke dua

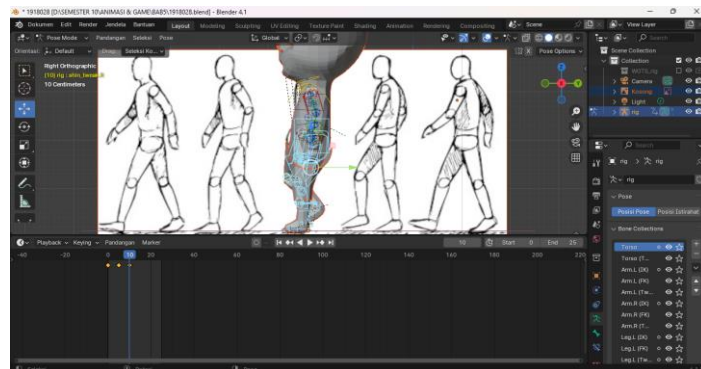


21. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa. Kemudian seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar 4.21 Tampilan hasil kaki kedua

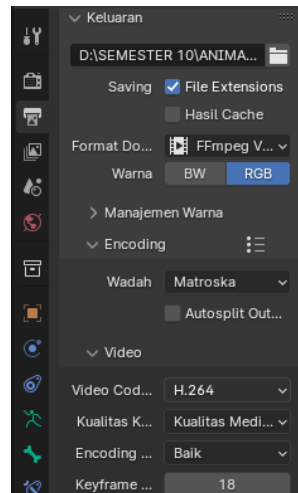
22. Pada frame 10, 15, dan 20 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 4.22 Tampilan kaki ke tiga

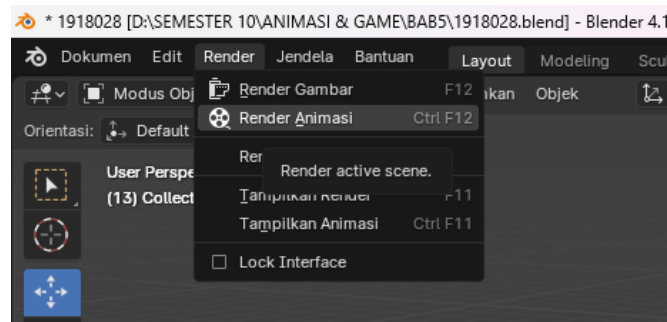


23. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 4.22 Tampilan seting output

24. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 4.20 Tampilan Hasil renderin

