



## TUGAS PERTEMUAN: 5

### RIGGING

NIM	:	2118090
Nama	:	Derry Frediansa
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar (2118078)
Baju Adat	:	Baju Adat Saput Oleng (Bali-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh : <a href="https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi">https://www.inilah.com/8-jenis-pakaian-adat-bali-yang-memiliki-makna-dan-filosofi</a>

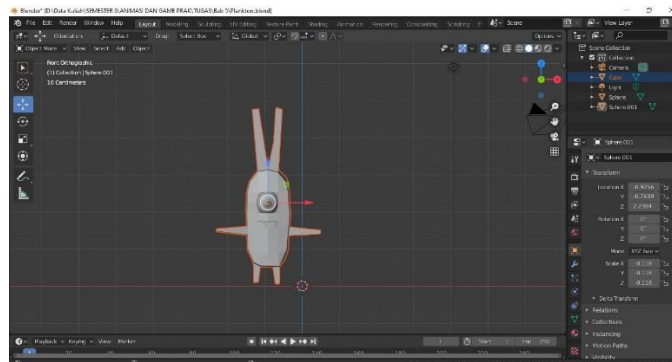
#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan Rigging Karakter

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



Gambar 1.1 Tampilan Hapus Sketsa

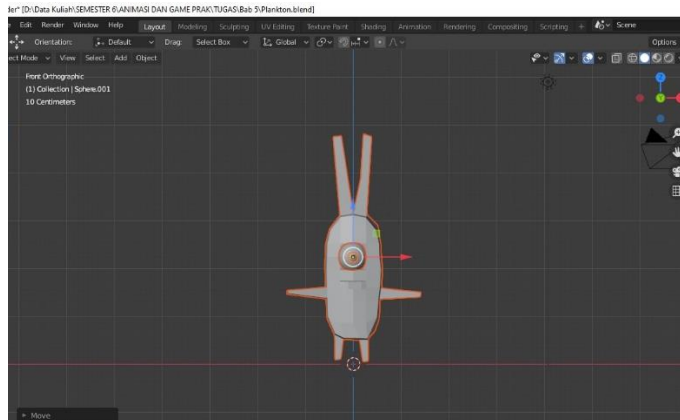
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 1.2 Tampilan Seleksi Karakter

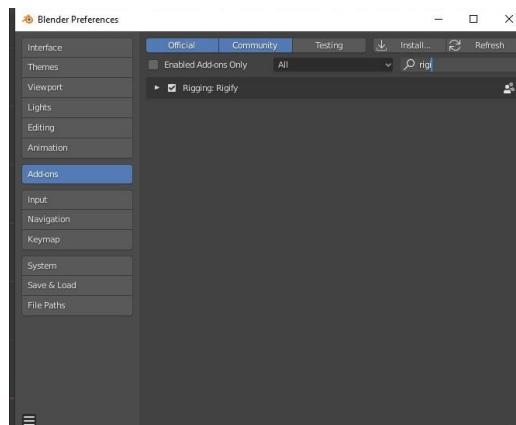


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



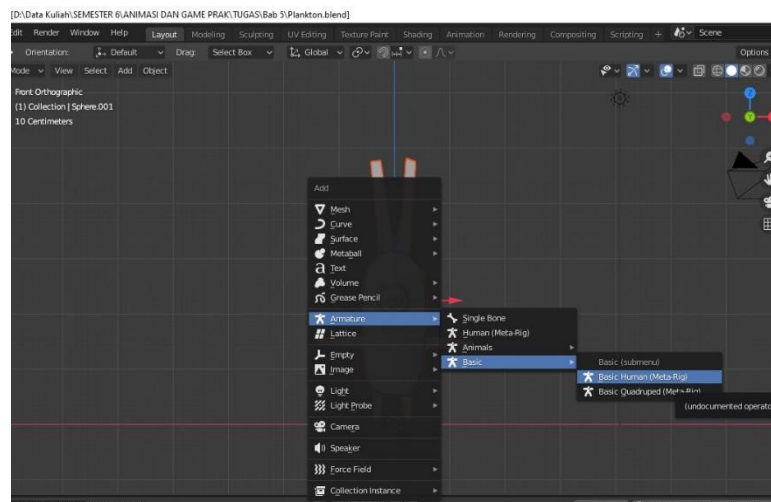
Gambar 1.3 Tampilan Mengatur Karakter

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



Gambar 1.4 Tampilan Mengatur Rigging

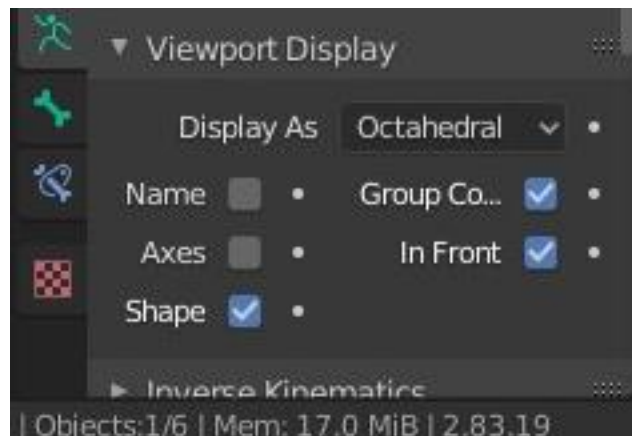
5. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almatuure > Basic > Basic Human.



Gambar 1.5 Tampilan Mengatur Almatuure

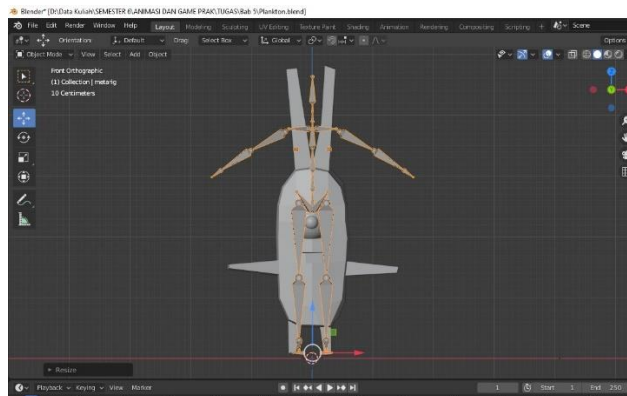


6. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter



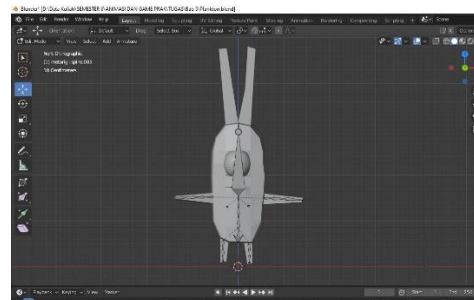
Gambar 1.6 Tampilan Mengatur Viewport

7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



Gambar 1.7 Tampilan Memperbesar Rigging

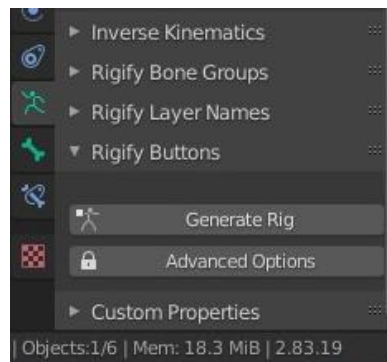
8. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 1.8 Tampilan Mengatur Rigging Karakter

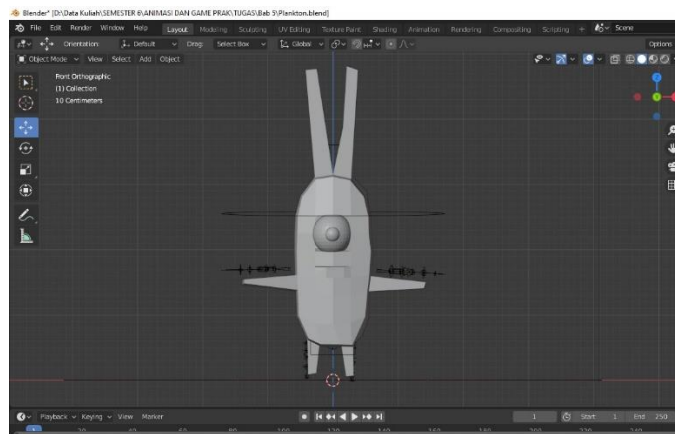


9. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig



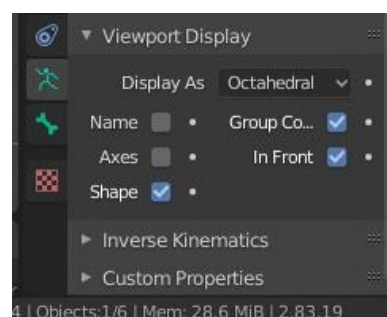
Gambar 1.9 Tampilan Mengatur Generate Rig

10. Kemudian Hapus bagian rigging



Gambar 1.10 Tampilan Hapus Rigging

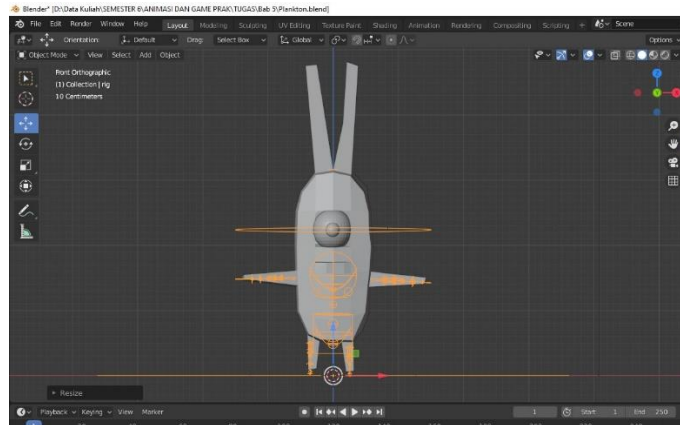
11. Kemudian klik pada bagian generate rig, kemudian pada Object Data Properties di bagian viewport display centang pada in front



Gambar 1.11 Tampilan Mengatur Viewport

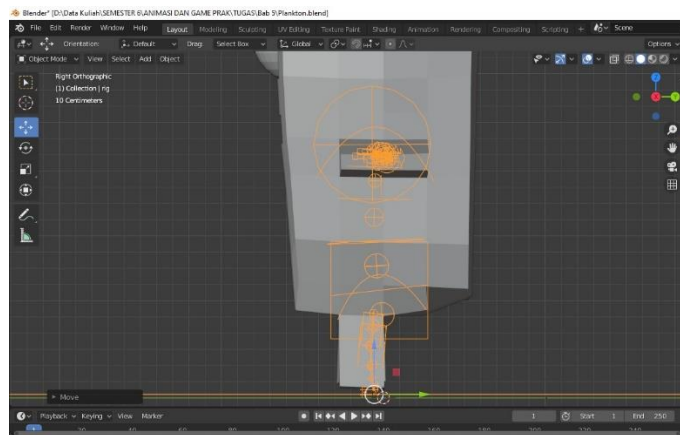


12. Tekan S untuk memperbesar generate rig



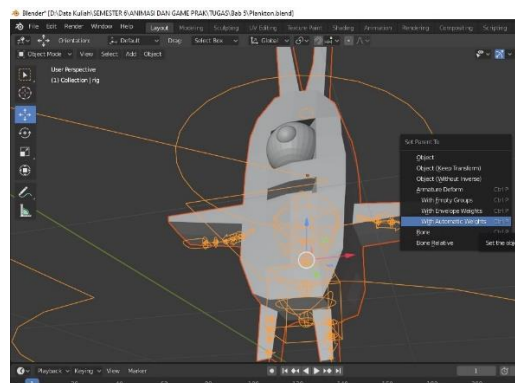
Gambar 1.12 Tampilan Memperbesar GenerateRig

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



Gambar 1.13 Tampilan Merapikan GenerateRig

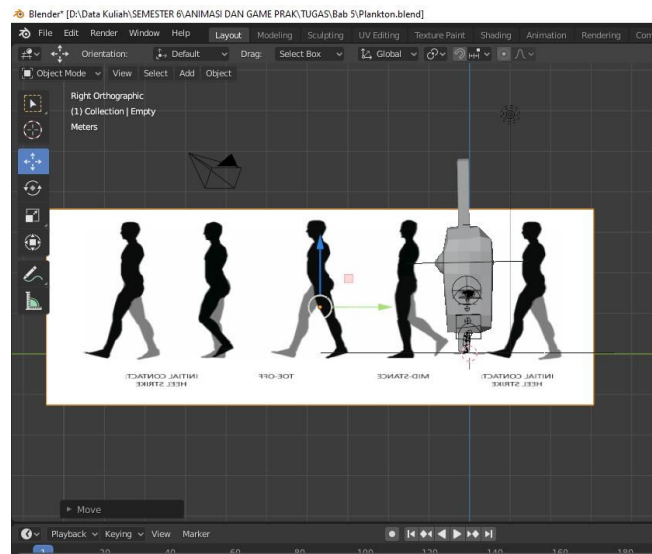
14. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 1.14 Tampilan Automatic Weights

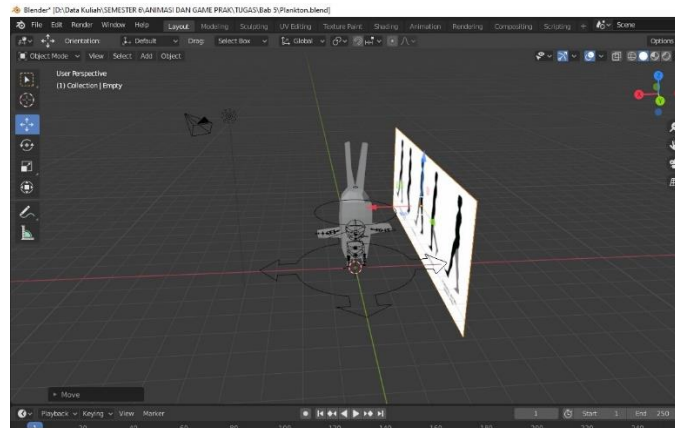


15. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



Gambar 1.15 Tampilan Mengatur Sketsa

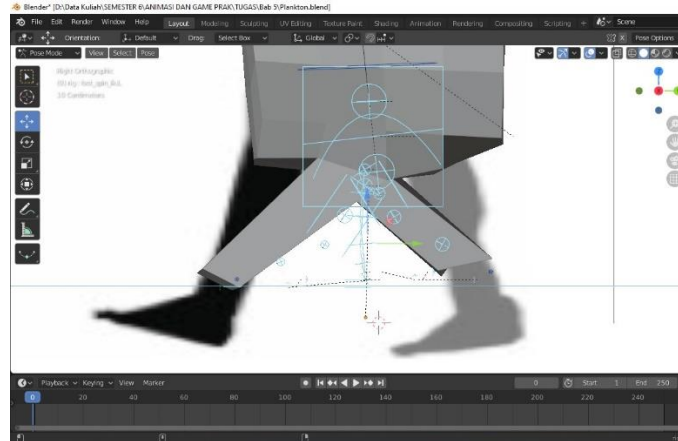
16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 1.16 Tampilan Jarak Sketsa

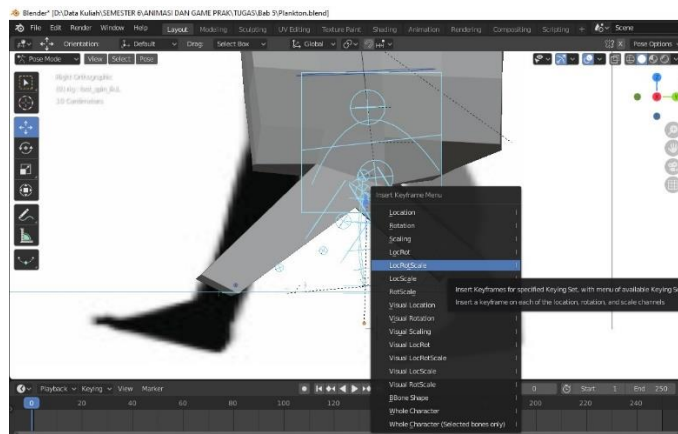


17. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



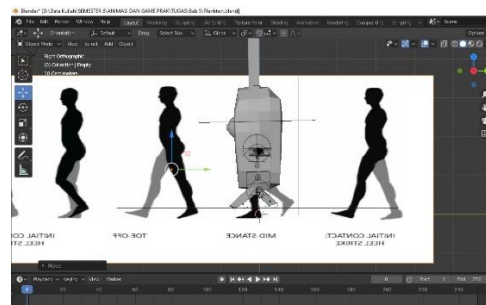
Gambar 1.7 Tampilan Mengatur Pose 1

18. Seleksi bagian berikut Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 1.18 Tampilan Mengatur LocRotScale

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

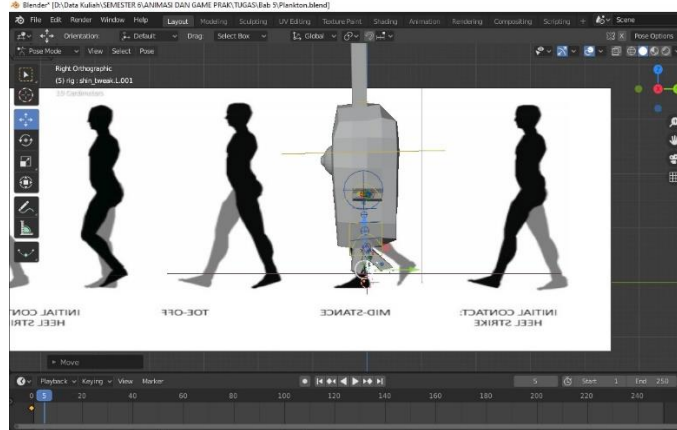


Gambar 1.19 Tampilan Mengatur Sketsa



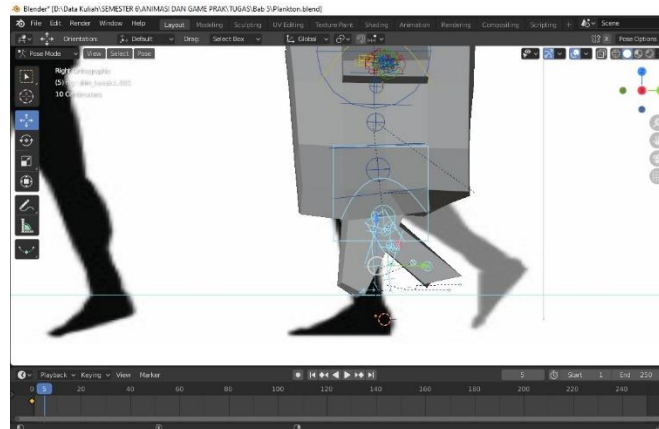


20. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



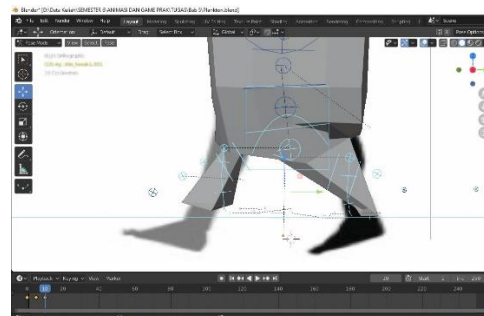
Gambar 1.20 Tampilan Mengatur Pose 2

21. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar 1.21 Tampilan Mengatur LocRotScale

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

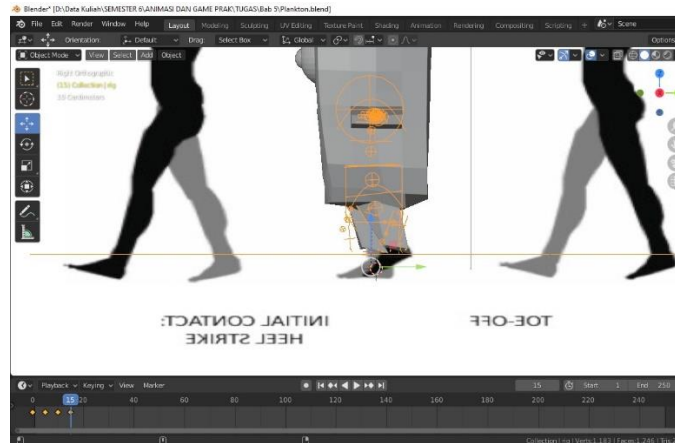


Gambar 1.22 Tampilan Pose Frame 10



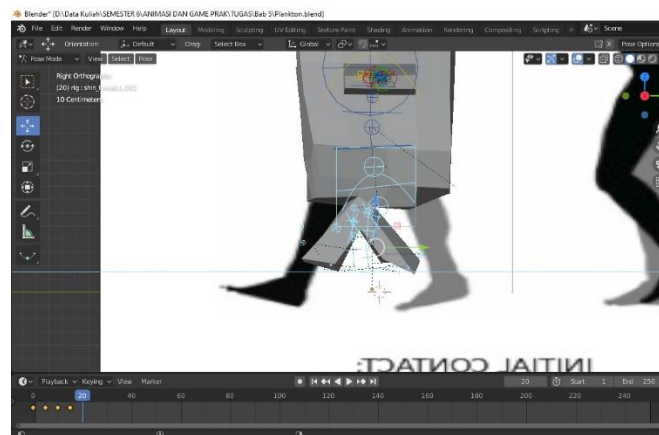


## 23. Perubahan frame 15



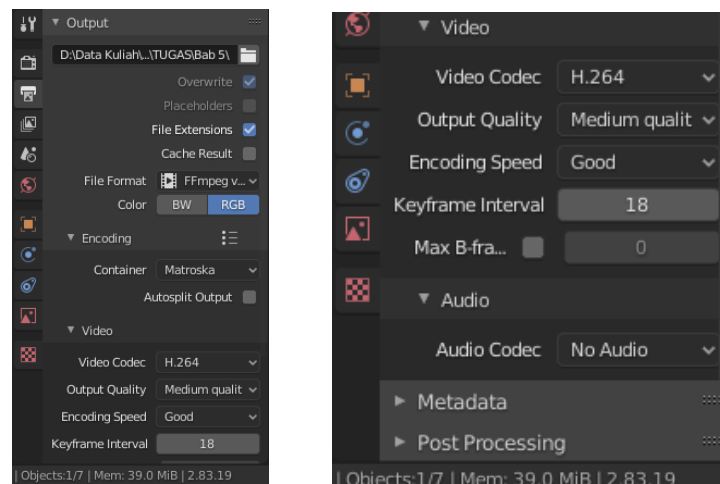
Gambar 1.23 Tampilan Frame 15

## 24. Perubahan frame 20



Gambar 1.24 Tampilan Frame 20

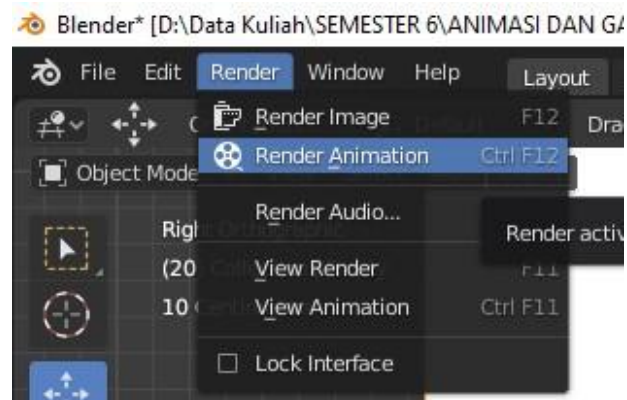
25. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 1.25 Tampilan Mengatur Output



26. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 1.26 Tampilan Render Animation

**A. Link Github Pengumpulan**

[https://github.com/Drytok/2118090\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Drytok/2118090_PRAK_ANIGAME.git)