



TUGAS PERTEMUAN: 5

RINGGING 3D

NIM	:	2118123
Nama	:	M. Eri Kusyairi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Riau (Teluk Belanga)
Referensi	:	Pinterest

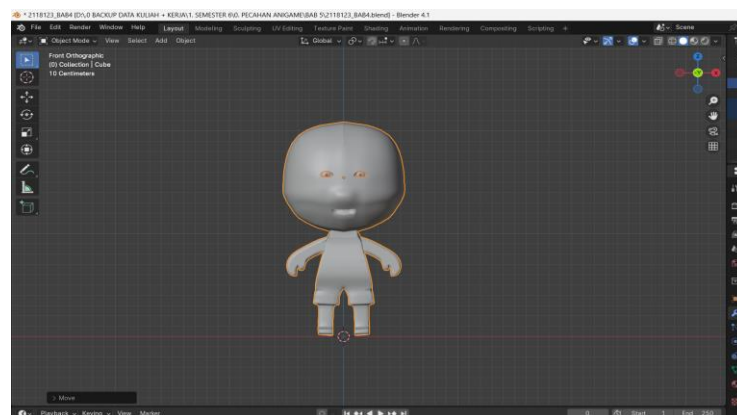
1.1 Tugas 1 : Menerapkan rigging menggunakan Karakter 3D

1. Buka project bab 4 sebelumnya , seperti berikut ini.



Gambar 5.1 Project Bab 4

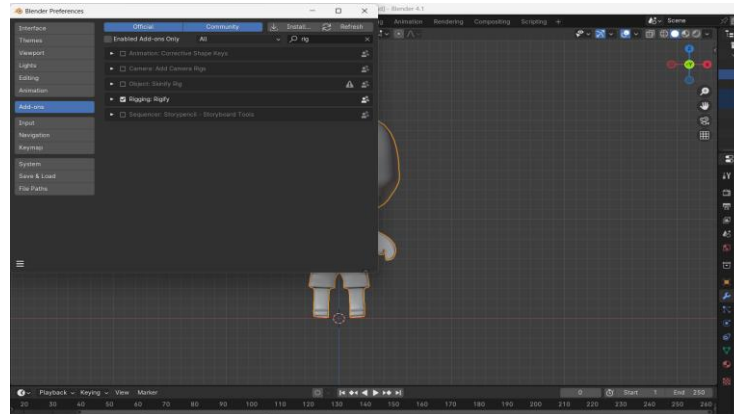
2. Seleksi semua bagian karakter dengan cara tekan B , lalu tepatkan kursor dan karakter berada di Tengah , seperti gambar berikut ini.



Gambar 5.2 Seleksi Karakter

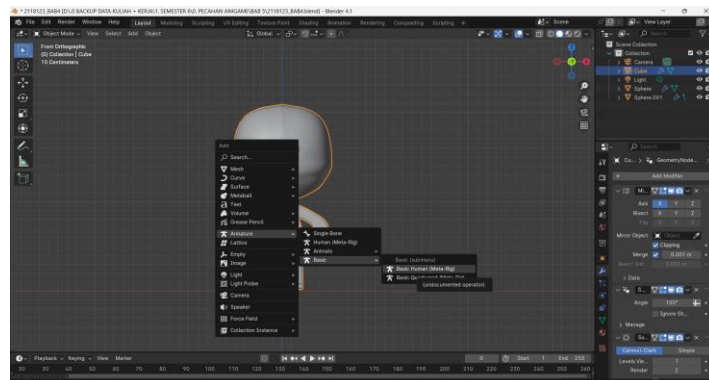


3. Klik edit , lalu cari preference klik saja , pilih add-ons lalu Search cari Rigging:Rigify lalu centang seperti gambar di bawah ini .



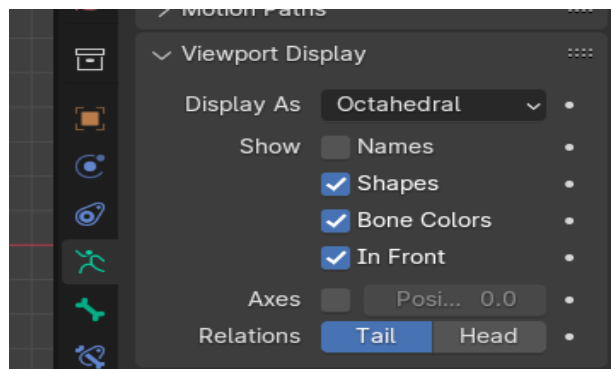
Gambar 5.3 Rigify

4. Selanjutnya klik Shif A pada karakter , lalu pilih Amature lalu pilih Basic dan pilih Basic Human , lalu tampilannya seperti berikut ini.



Gambar 5.4 Basic Human

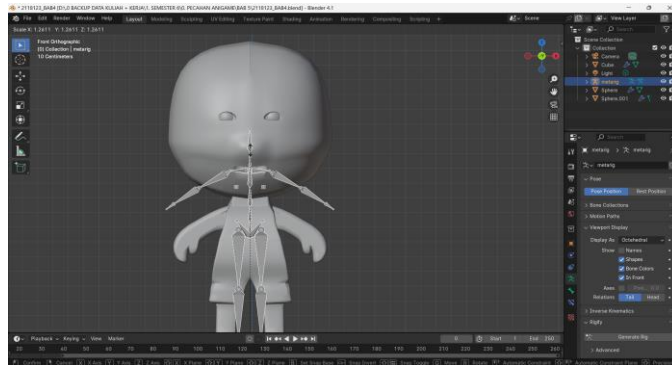
5. Masuk ke menu sebelah kanan seperti orang , lalu masuk kedalam viewport Display lalu centang In Fontnya lalu tampilannya akan didepan karakter.



Gambar 5.5 Tampilan Viewport



6. Sesuaikan ukuran ringgingnya dengan cara klik S , seperti gambar berikut.



Gambar 5.6 Ringging Karakter

7. Atur posisi ringgingnya sesuai dengan bentuk badan , sesuaikan dengan rapi seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5.7 Setting Ringging

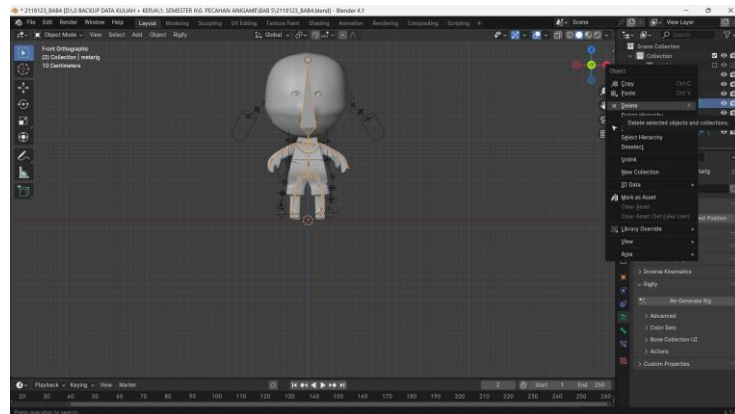
8. Selanjutnya kita akan mengubah workspace menjadi object mode , lalu masuk ke menu sebelah kanan seperti gambar orang lalu pilih Rigify – Generate Rig.



Gambar 5.8 Generate Rig

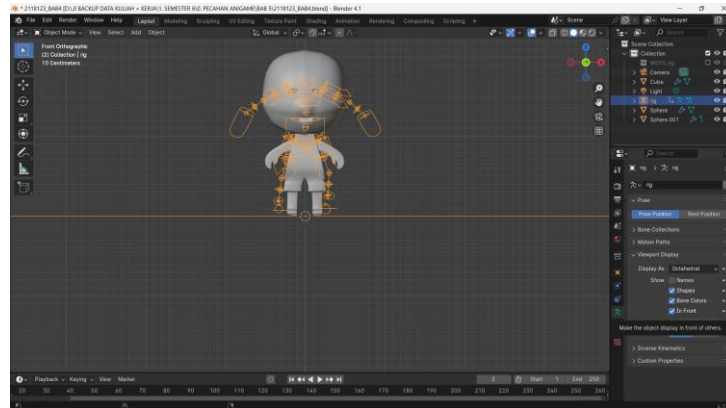


9. Hapus bagian metarig pada scene collection seperti berikut ini.



Gambar 5.9 Menghapus Metarig

10. Kemudian pilih Rig lalu masuk ke dalam menu bar Data Object Properties pilih Viewport display lalu centang In Font.



Gambar 5.10 Viewport display

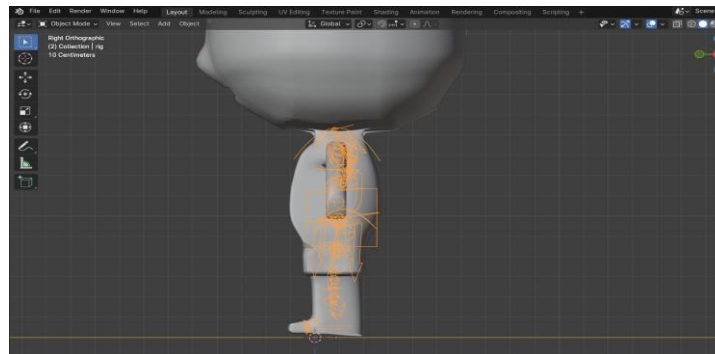
11. Tekan S untuk mengatur ukuran dari Generte Rig nya seperti gambar berikut.



Gambar 5.11 Setting Generate Rig

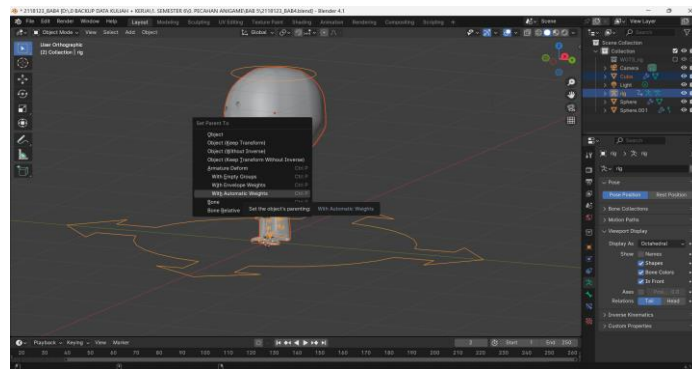


12. Setelah itu tekan keyboard 3 untuk melihat dari sudut pandang samping object lalu kita rapikan , dan seperti berikut ini tampilannya.



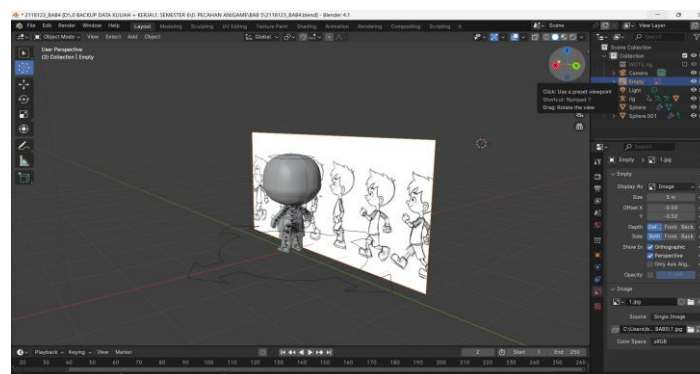
Gambar 5.12 Tampilan Keyboard 3

13. Seleksi Object dan Generte Rig secara bersamaan lalu Klik CTRL + P dan pilih Automatic Weights.



Gambar 5.13 Automatic Weights

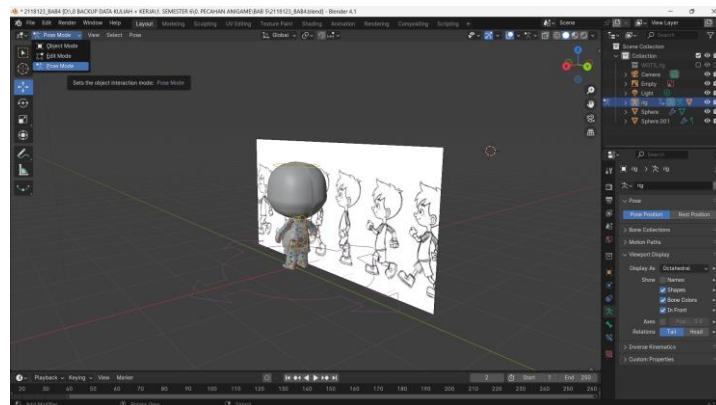
14. Ubah tampilan sudut pandang / numpad 3 , pilih Object Mode terlebihdahulu lalu masukan sketsa yang sudah di tentukan tadi.



Gambar 5.14 Setting Sketsa

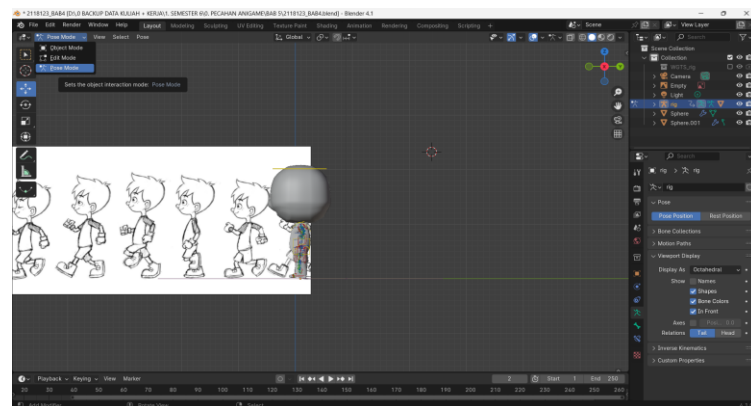


15. Masuk dalam Scene Collection , lalu pilih Rig dan rubah Kembali ke Pose Mode, seperti gambar berikut ini.



Gambar 5.15 Pose Mode

16. Masuk pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, untuk tahapan ini memerlukan ketenangan , seperti gambar berikut ini.



Gambar 5.16 Setting Langkah Karakter

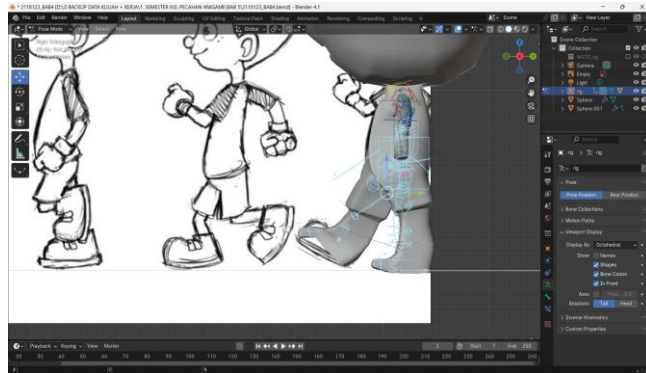
17. Selanjutnya mari kita atur posisi kaki yang benar Ketika untuk melangkah .



Gambar 5.17 Setting Pergerakan Karakter

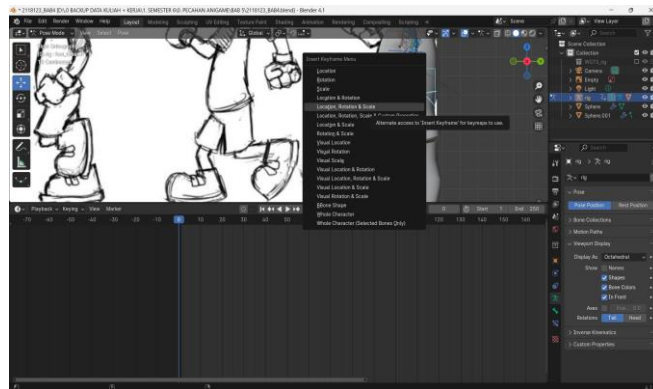


18. Berikutnya klik B untuk Seleksi setengah badan seperti bambur berikut ini.



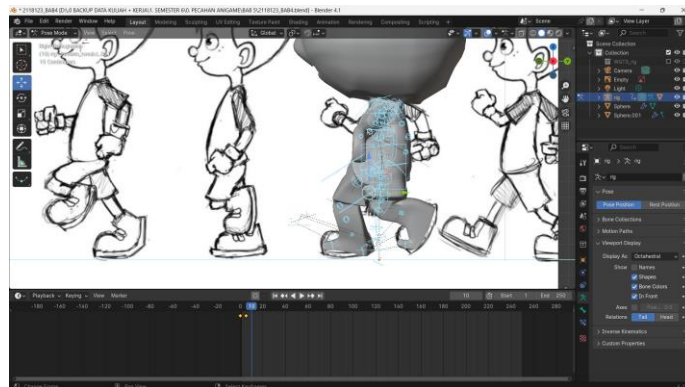
Gambar 5.18 Perpindahan Karakter

19. Selanjutnya klik K untuk memilih LocRotScale , setelah itu akan muncul tanda kuning pada Frame Nol.



Gambar 5.19 LocRotScale

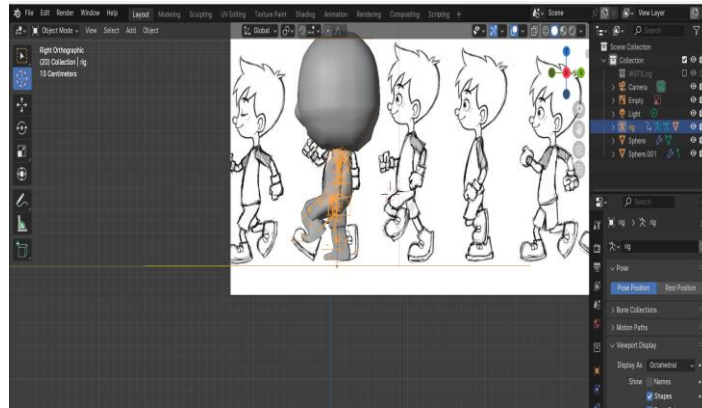
20. Selanjutnya kita pindah ke perubahan gerak kaki dan tangan , lalu seleksi bagian seperti tadi dengan klik B lalu klik K dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.20 LocRotScale Frame 5

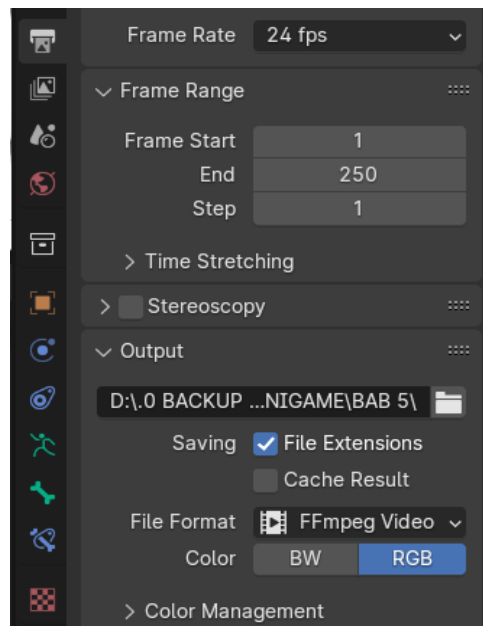


21. Lakukan hal yang sama di setiap kelipatan frame 5 , hingga sketsa gambar habis , untuk bergeser gambar rubah ke objek mode dulu , baru geser sketsanya dan untuk Kembali ingin mengerjakan object ganti ke pose mode , seperti gambar berikut.



Gambar 5.21 LocRotScale Frame 30

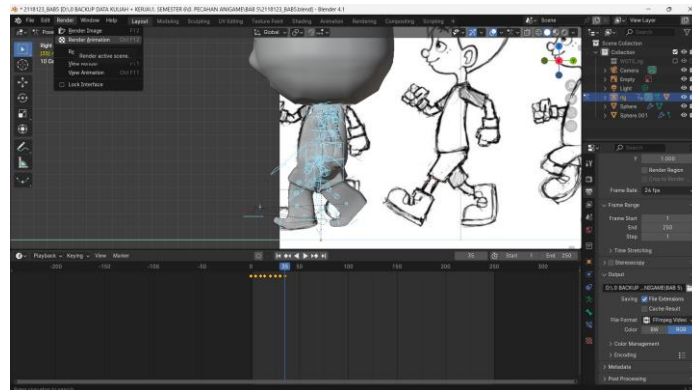
22. Masuk pada Output , setting Videonya , seperti gambar berikut ini .



Gambar 5. 22 Setting Rendering

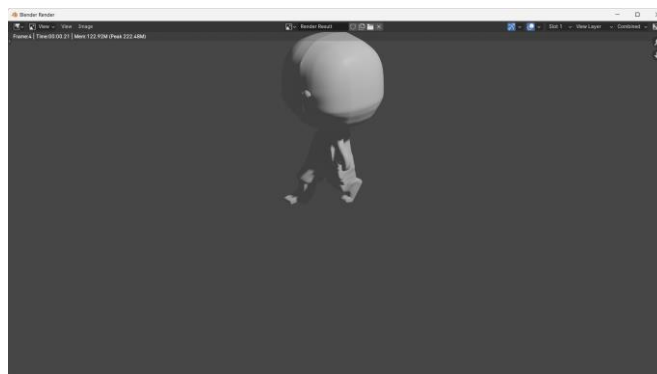


23. Langkah selanjutnya masuk ke dalam Menu toll bar , pilih Render lalu pilih Render Animation .



Gambar 5.23 Render Animation

24. Untuk tampilan renderingnya akan seperti berikut ini , lalu jika sudah sejumlah framenya kita klik silang untuk keluar.



Gambar 5.24 Hasil Rendering.