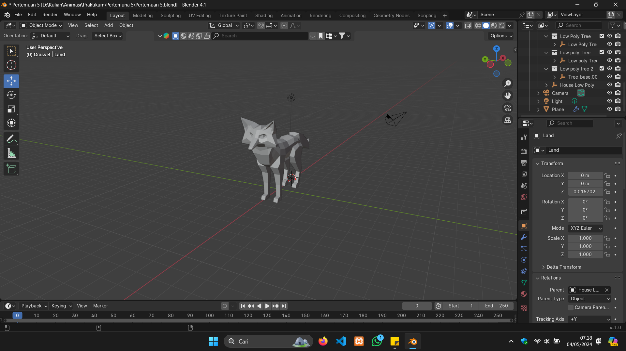
# 5 RIGGING

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NIM** | : | 2118145 |
| **Nama** | : | Esa Arya Mahardika |
| **Kelas** | : | D |
| **Asisten Lab** | : | 2118004 - Bagas Anardi Surya W. |
| **Baju Adat** | : | Banjar Babaju Kubaya Panjang |
| **Referensi** | : | https://berita.99.co/wp-content/uploads/2023/08/banjar-babaju-kubaya-panjang.jpg |

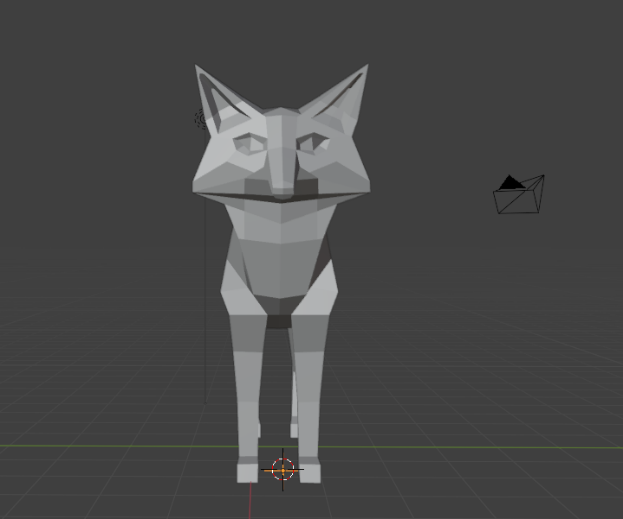
## Tugas 5: Membuat Rigging dari Karakter Sebelumnya

1. Buka proyek sebelumnya



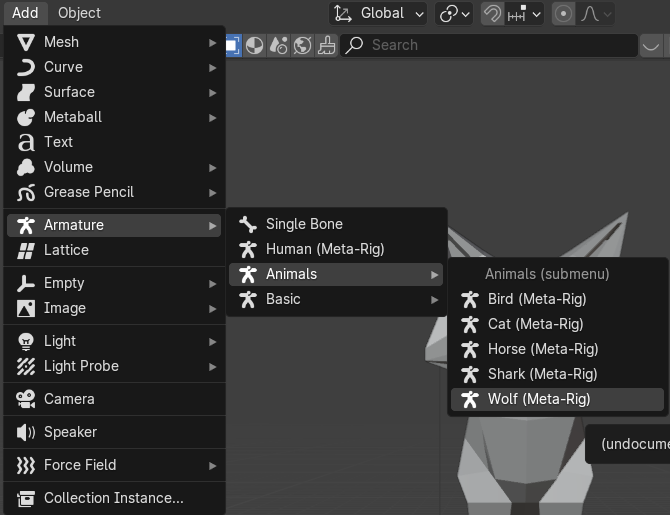
### 5.1 Membuka Proyek Sebelumnya

1. Pindahkan *cursor* ke tengah bawah obyek



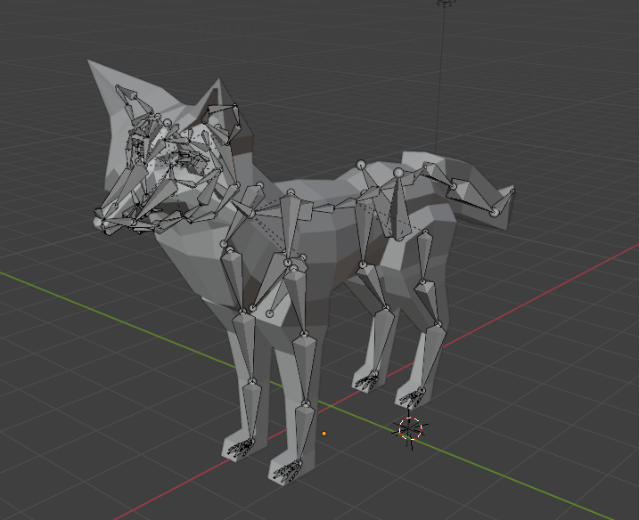
### 5.2 Memindahkan *Cursor*

1. Tambahkan *rigging* dengan menekan seperti di bawah ini



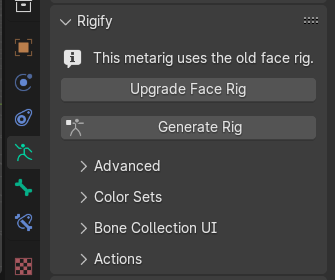
### 5.3 Menambahkan *Rigging*

1. Sesuaikan bentuk *rigging* dengan obyek



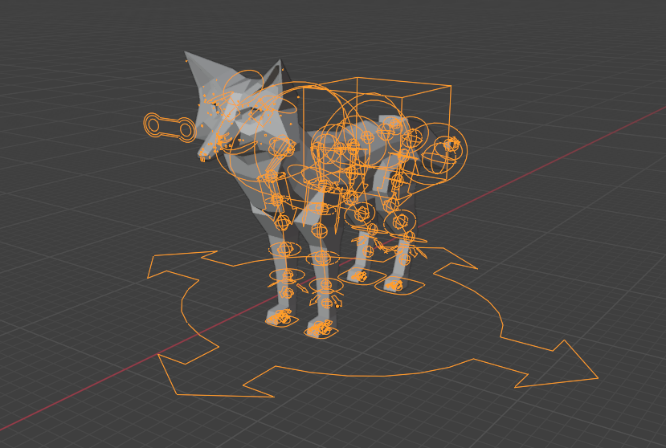
### 5.4 Menyesuaikan *Rigging* dengan Obyek

1. Setelah penyesuaian selesai, tekan *Generate Rig* seperti di bawah ini



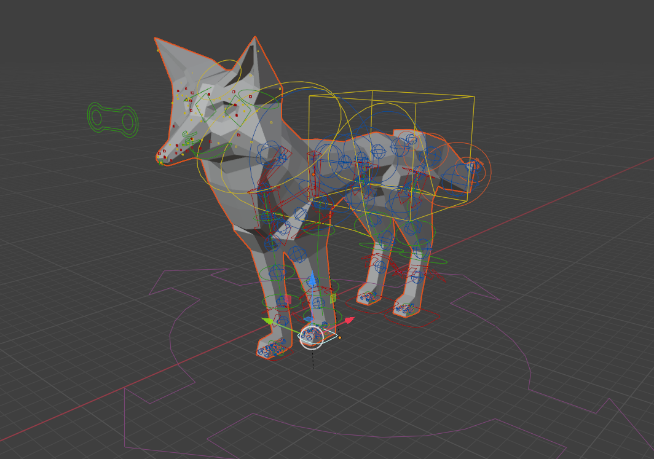
### 5.5 Mengatur *Generate Rig*

1. Kurang lebih hasil dari *Generate Rig*



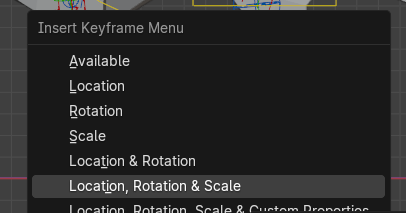
### 5.6 Hasil *Generate Rig*

1. Seleksi obyek terlebih dahulu lalu *rigging*. Tekan Ctrl+p dan pilih *With Automatic Weights*. Coba untuk menggerakkan obyek di *Pose Mode*



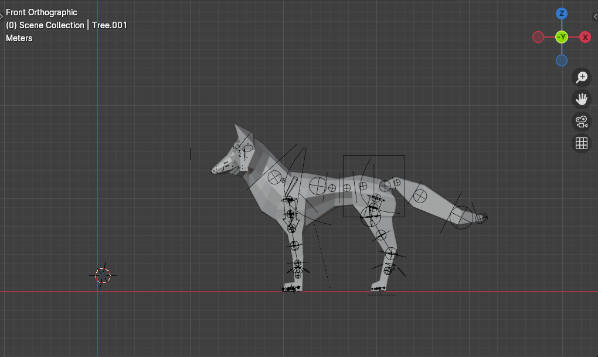
### 5.7 Menggerakkan Obyek dari *Rigging*

1. Seleksi seluruh obyek dan tekan Ctrl+k pilih seperti di bawah ini pada setiap *frame* agar pose terkunci di *frame* tertentu



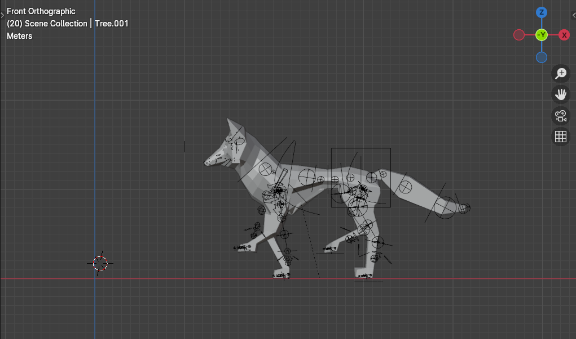
### 5.8 Mengunci Pose Obyek per *Frame*

1. Posisikan seperti ini di *frame* 0



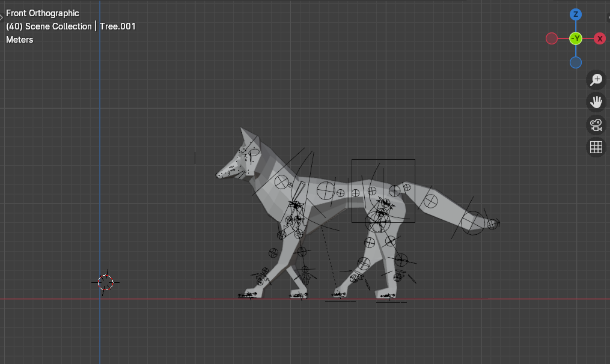
### 5.9 Pose Obyek *Frame* 0

1. Posisikan seperti ini di *frame* 20



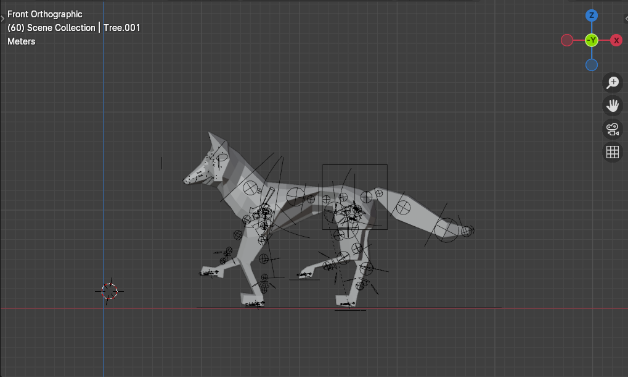
### 5.10 Pose Obyek *Frame* 20

1. Posisikan seperti ini di *frame* 40



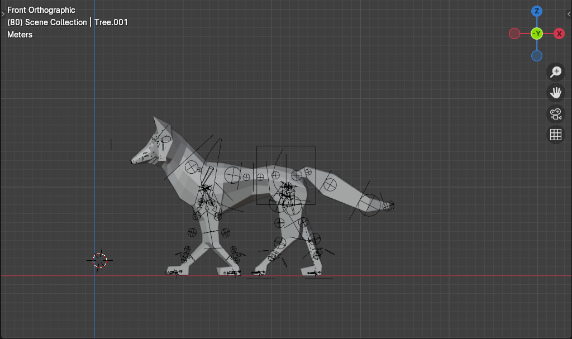
### 5.11 Pose Obyek *Frame* 40

1. Posisikan seperti ini di *frame* 60



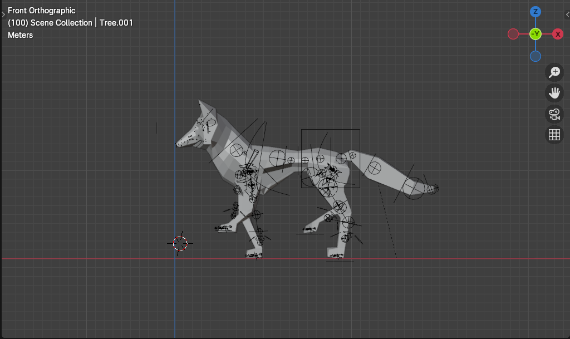
### 5.12 Pose Obyek *Frame* 60

1. Posisikan seperti ini di *frame* 80



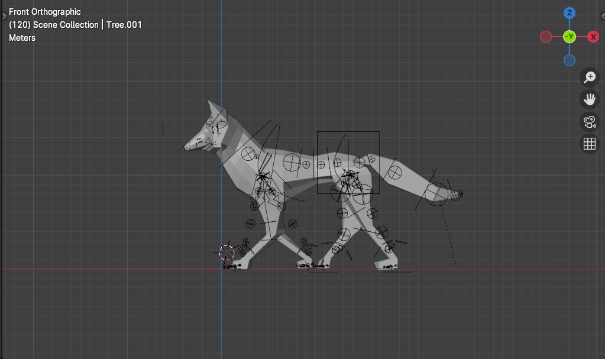
### 5.13 Pose Obyek *Frame* 80

1. Posisikan seperti ini di *frame* 100



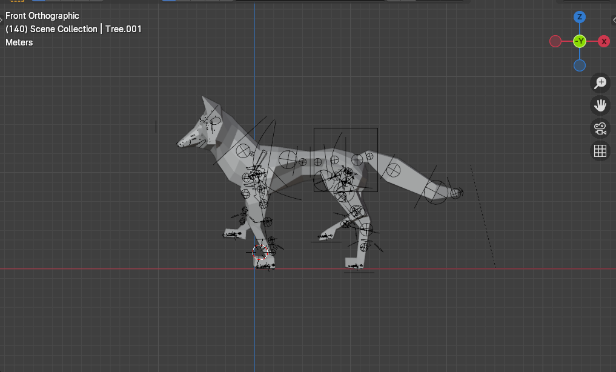
### 5.14 Pose Obyek *Frame* 100

1. Posisikan seperti ini di *frame* 120



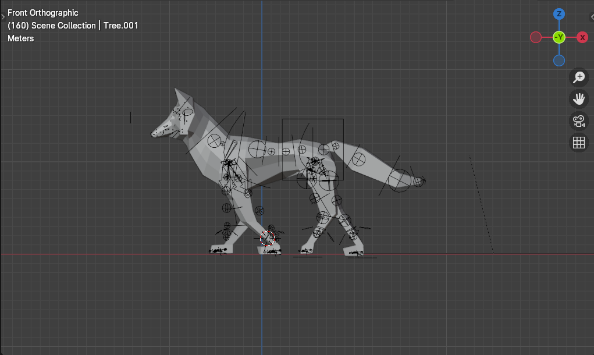
### 5.15 Pose Obyek *Frame* 120

1. Posisikan seperti ini di *frame* 140



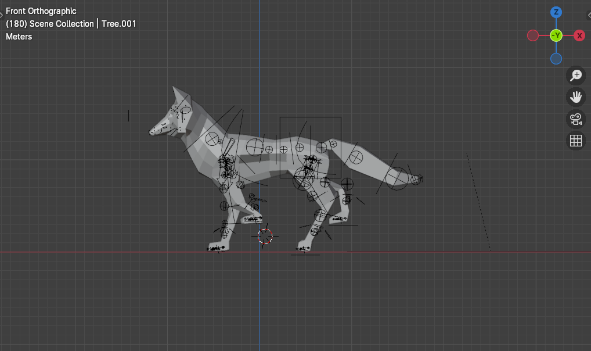
### 5.16 Pose Obyek *Frame* 140

1. Posisikan seperti ini di *frame* 160



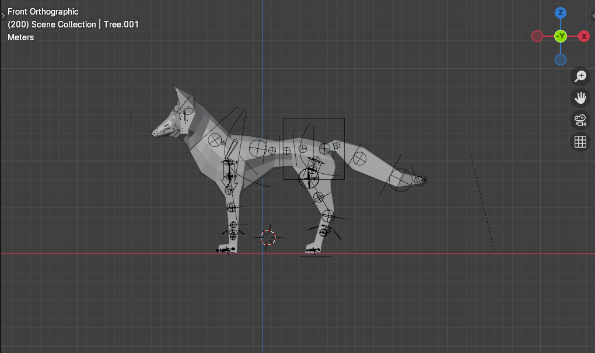
### 5.17 Pose Obyek *Frame* 160

1. Posisikan seperti ini di *frame* 180



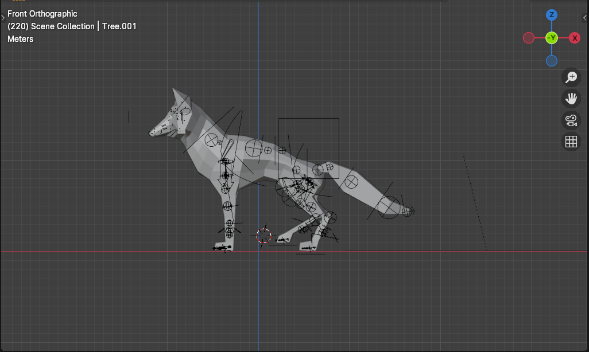
### 5.18 Pose Obyek *Frame* 180

1. Posisikan seperti ini di *frame* 200



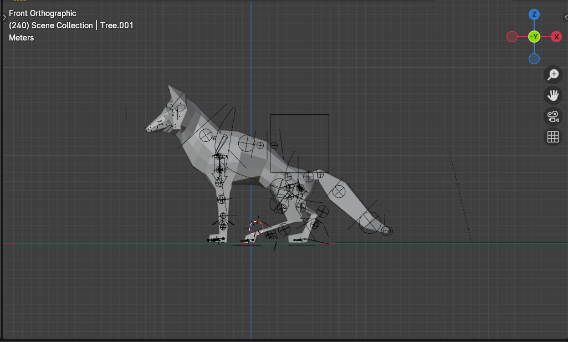
### 5.19 Pose Obyek *Frame* 200

1. Posisikan seperti ini di *frame* 220



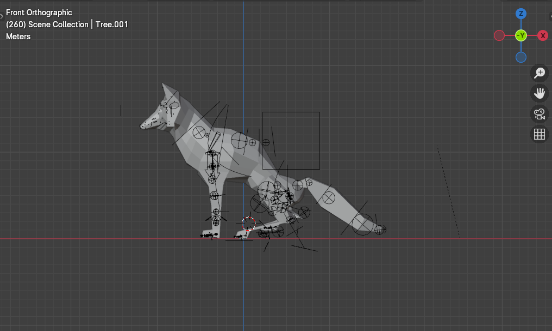
### 5.20 Pose Obyek *Frame* 220

1. Posisikan seperti ini di *frame* 240



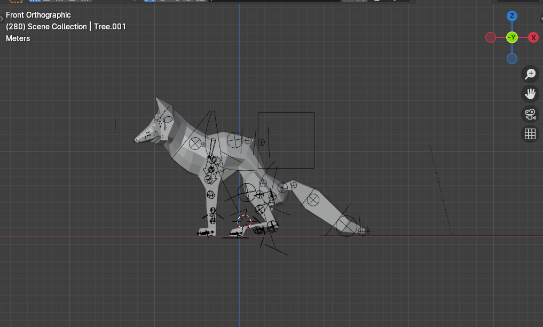
### 5.21 Pose Obyek *Frame* 240

1. Posisikan seperti ini di *frame* 260



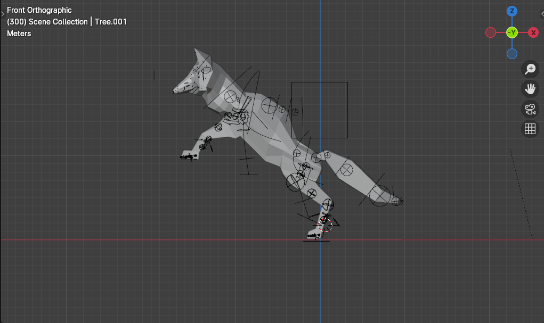
### 5.22 Pose Obyek *Frame* 260

1. Posisikan seperti ini di *frame* 280



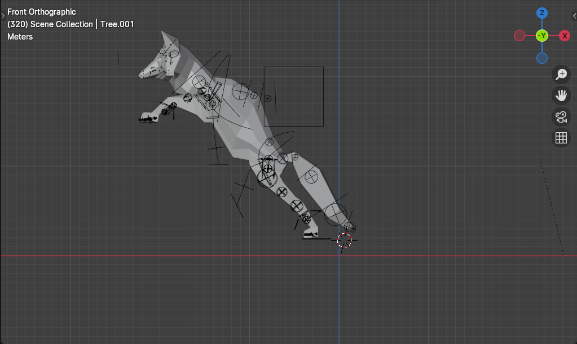
### 5.23 Pose Obyek *Frame* 280

1. Posisikan seperti ini di *frame* 300



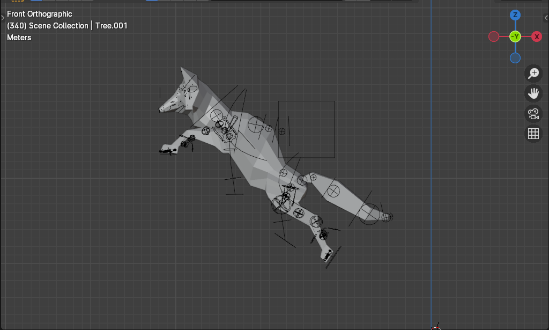
### 5.24 Pose Obyek *Frame* 300

1. Posisikan seperti ini di *frame* 320



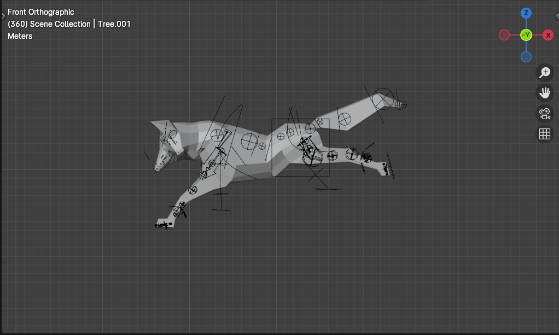
### 5.25 Pose Obyek *Frame* 320

1. Posisikan seperti ini di *frame* 340



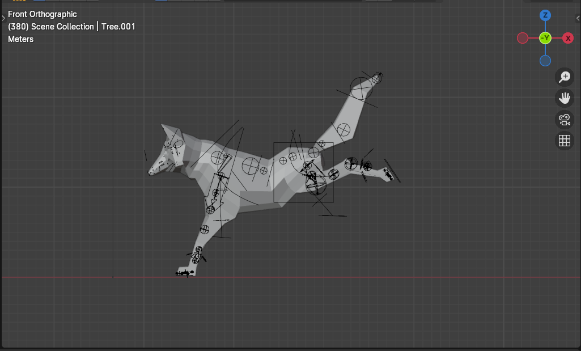
### 5.26 Pose Obyek *Frame* 340

1. Posisikan seperti ini di *frame* 360



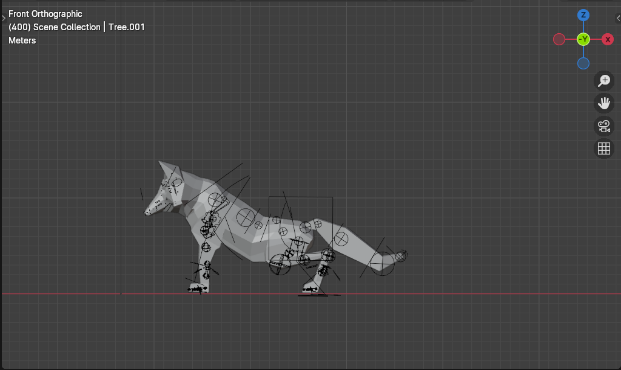
### 5.27 Pose Obyek *Frame* 360

1. Posisikan seperti ini di *frame* 380



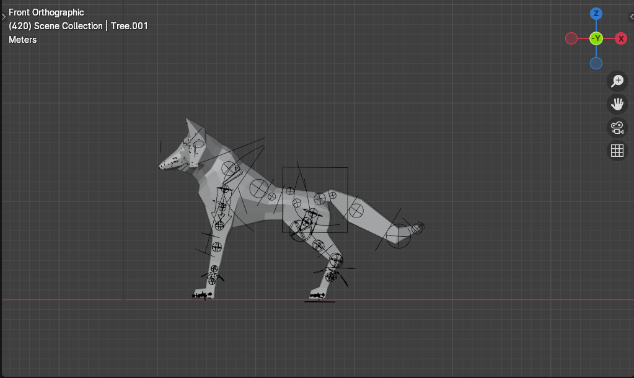
### 5.28 Pose Obyek *Frame* 380

1. Posisikan seperti ini di *frame* 400



### 5.29 Pose Obyek *Frame* 400

1. Posisikan seperti ini di *frame* 420



### 5.30 Pose Obyek *Frame* 420

1. **Link Github Pengumpulan**

https://github.com/EsaAryaMahardika/PraktikumAnimasiGame/tree/main/Pertemuna%205