



TUGAS PERTEMUAN: 5

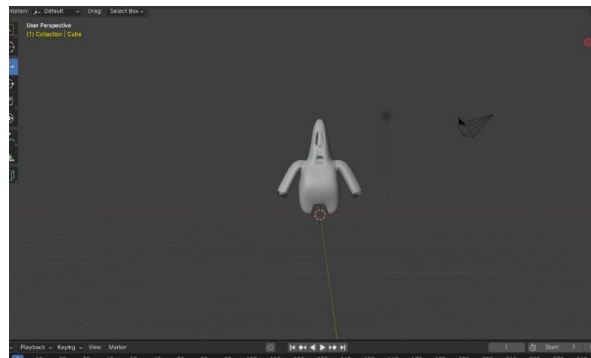
Rigging

NIM	:	2118003
Nama	:	Kevin Majesta Ivano
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	M. Rafi Faddilani (2118144)

1.1 Tugas 1 : Membuat Rigging

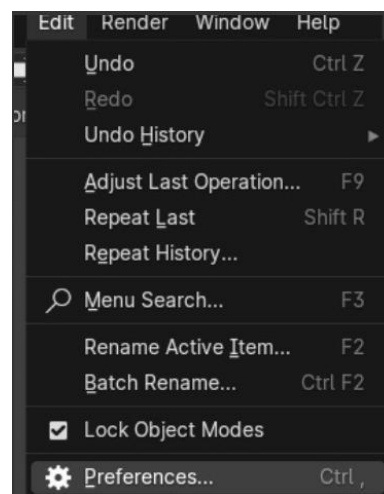
A. Rigging

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



Gambar 1.1 Buka Blender

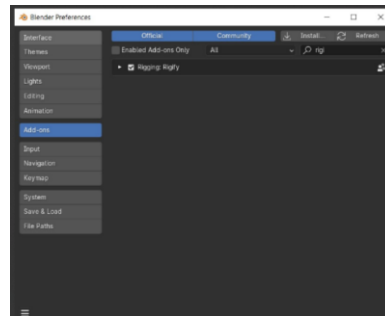
2. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada *tool bar* > *Preferences* > *add-ons* > centang *Rigging: Rigify*.



Gambar 1.2 Pemberian rigging

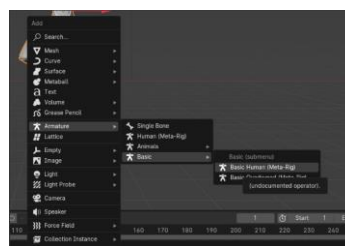


3. Centang *rigify*



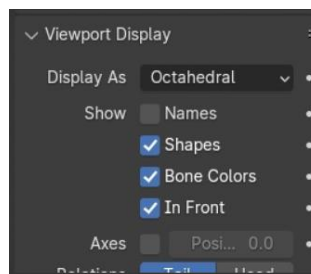
Gambar 1.3 Centang *rigify*

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



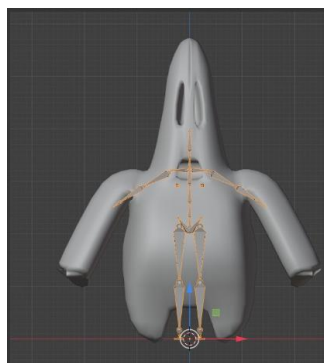
Gambar 1.4 Pilih rigging

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



Gambar 1.5 *In Front*

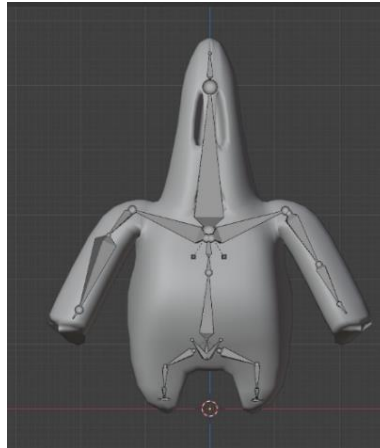
6. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



Gambar 1.6 Perbesar rigging

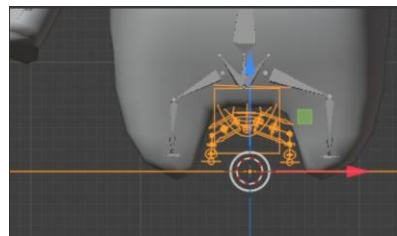


7. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



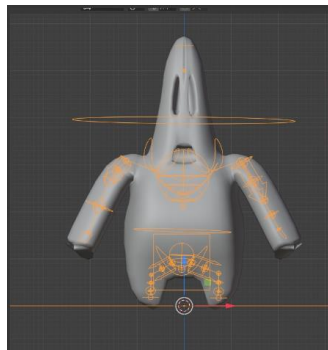
Gambar 1.7 Sesuaikan rigging

8. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig. Hasilnya akan menjadi seperti ini



Gambar 1.8 *Generate Rig*

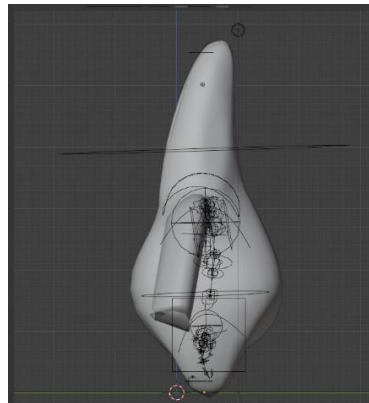
9. Tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar 1.9 Memperbesar rig

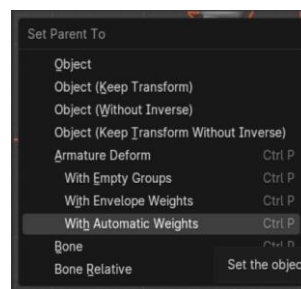


10. Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



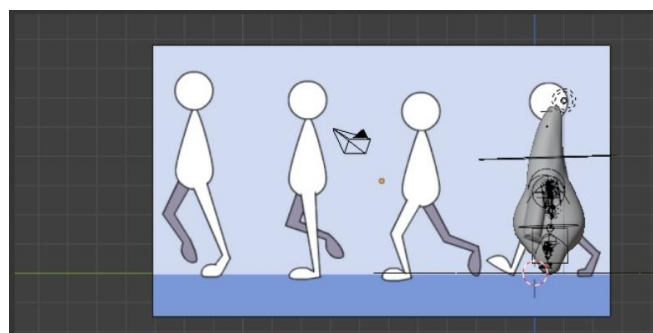
Gambar 1.10 Menyesuaikan Rig

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



Gambar 1.11 Pilih *Automatic Weights*

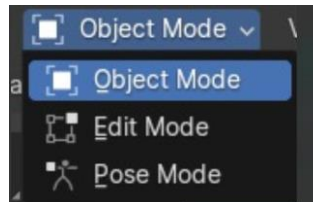
12. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



Gambar 1.12 Masukkan sketsa

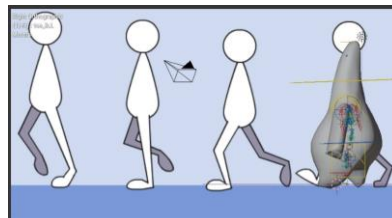


13. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



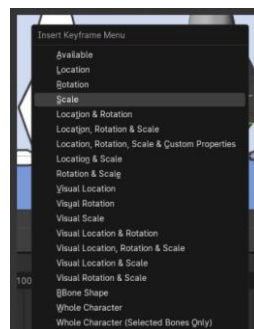
Gambar 1.13 Jadikan *Pose Mode*

14. Seleksi bagian berikut



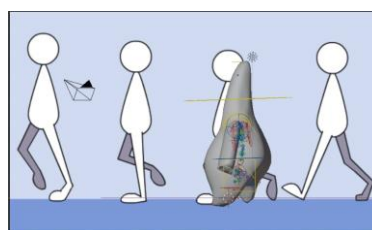
Gambar 1.14 Seleksi

15. Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 1.15 Buat keyframe

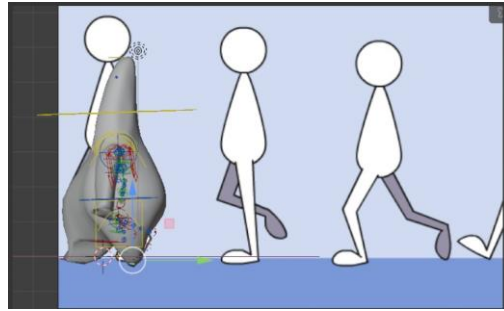
16. Frame 15



Gambar 1.16 *Keyframe 15*

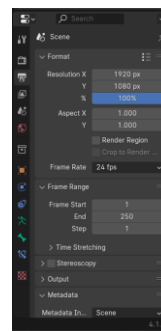


17. Frame 20



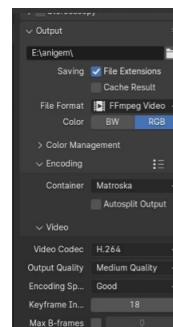
Gambar 1.17 Keyframe 20

18. Pergi ke output



Gambar 1.18 Output

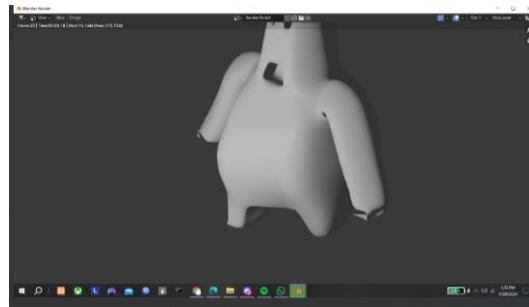
19. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 1.19 Setingan Output



20. Hasil sesudah di render



Gambar 1.20 Hasil

B. Repository GitHub

Kevinmajesta/2118003_PRAK_ANIGAME