



## TUGAS PERTEMUAN: 5

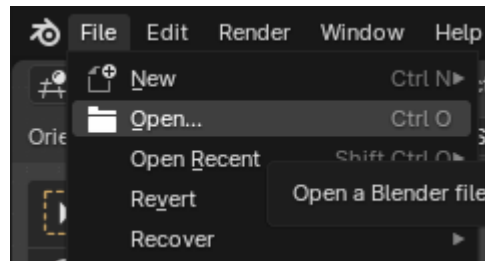
### RIGGING

NIM	:	2118118
Nama	:	Legming Dwi Anggraini
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta Nayottama (2218102)

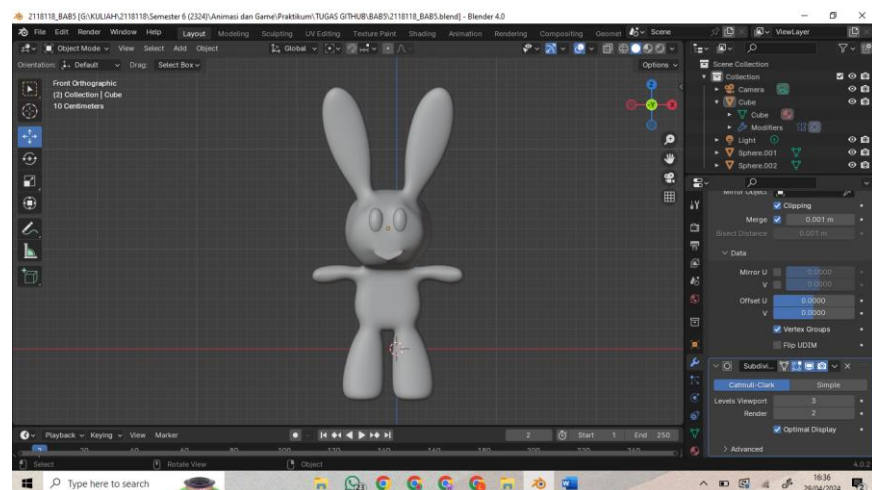
#### 1.1 Tugas 1 : Menerapkan rigging pada karakter 3D yang sudah dibuat

##### A. Rigging

1. Buka software blender, pilih tab File lalu Open.

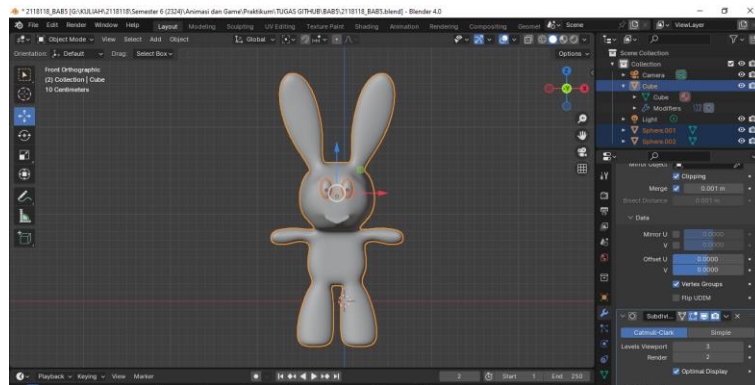


2. Berikut merupakan tampilan project sebelumnya, save as untuk dijadikan project bab 5 dan hapus sketsa sebelumnya.

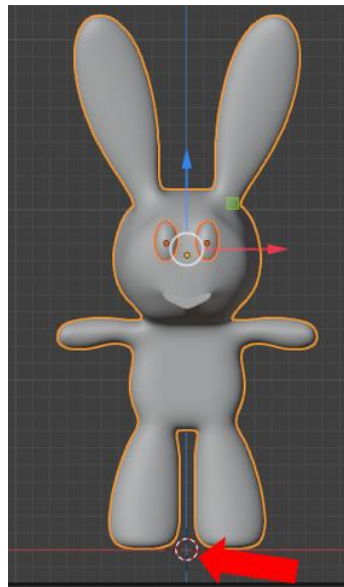




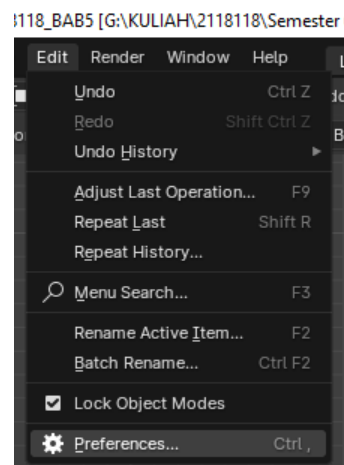
3. Klik shortcut keyboard B, lalu seleksi semua objek seperti berikut



4. Pindahkan objek dengan meletakkannya tepat di tengah titik poin seperti yang ditunjukkan panah merah

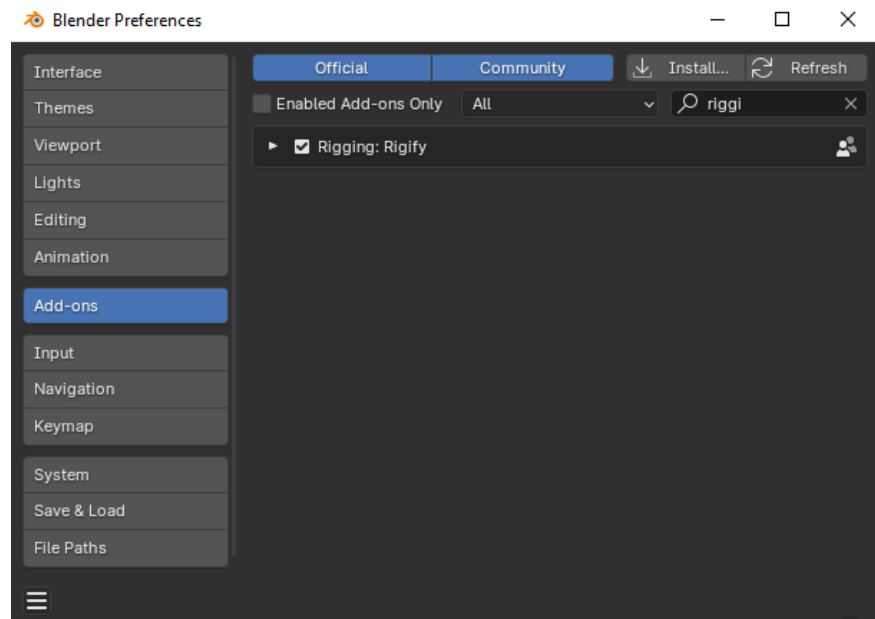


5. Klik tab Edit, kemudian pilih Preferences atau bisa menggunakan shortcut keyboard Ctrl+,

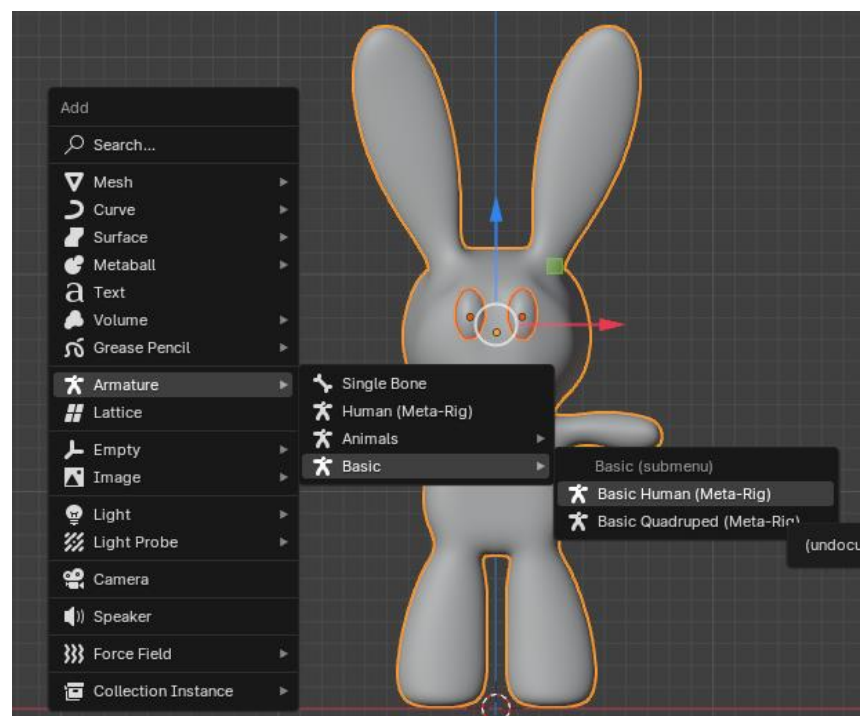




6. Pada menu Add-Ons, cari bagian rigging kemudian checklist. Kemudian, close tab preferences

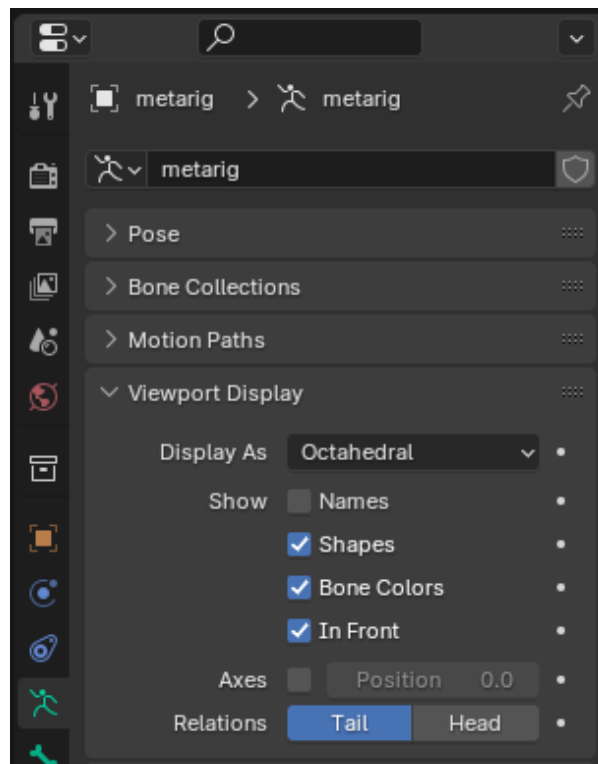


7. Tekan Shift+A, pilih Armature lalu Basic dan Basic Human (Meta-Rig)

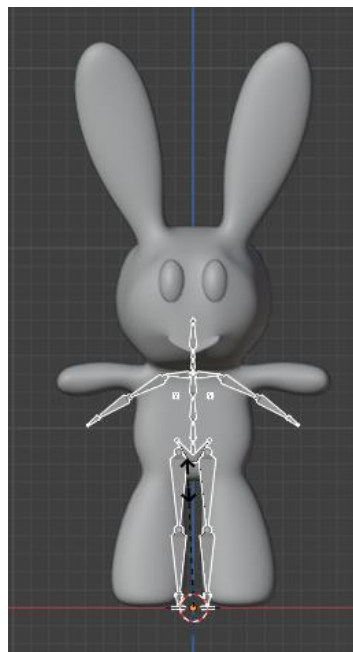




8. Pada bagian properties, di bagian viewport display checklist bagian In Front



9. Maka, bagian meta-rig akan muncul tampak depan seperti berikut

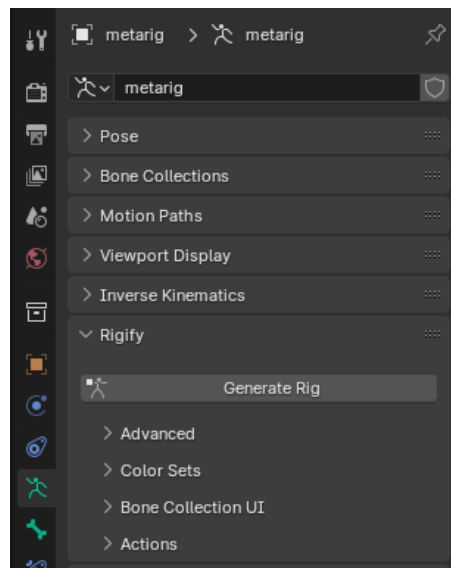




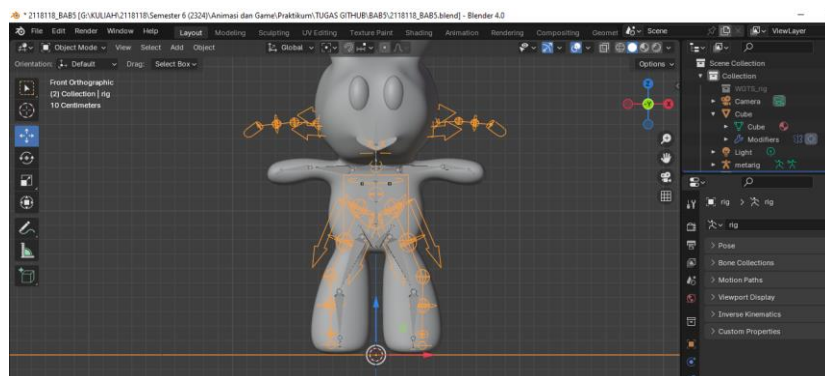
10. Seleksi bagian rigging dan sesuaikan dengan bentuk objek seperti pada gambar berikut



11. Setelah itu pada bagian properties, di bagian Rigify klik generate rig

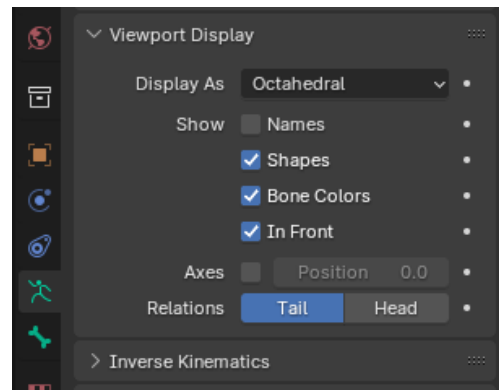


12. Maka, akan muncul rigging yang baru seperti berikut

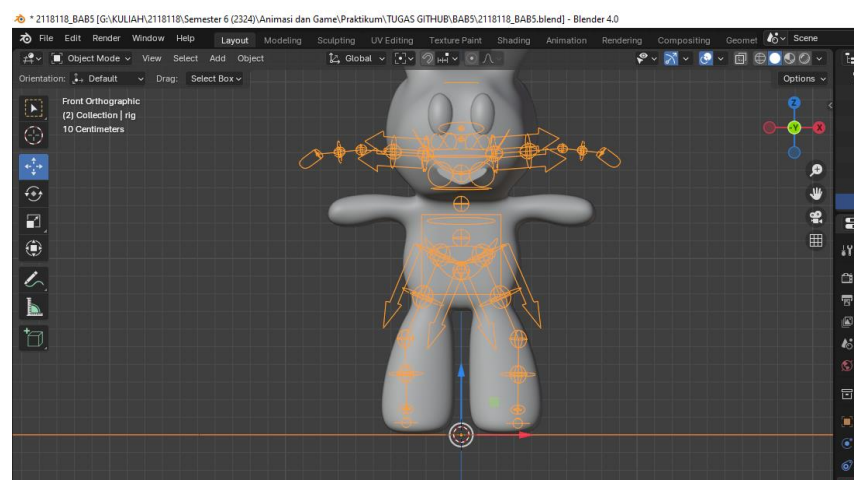




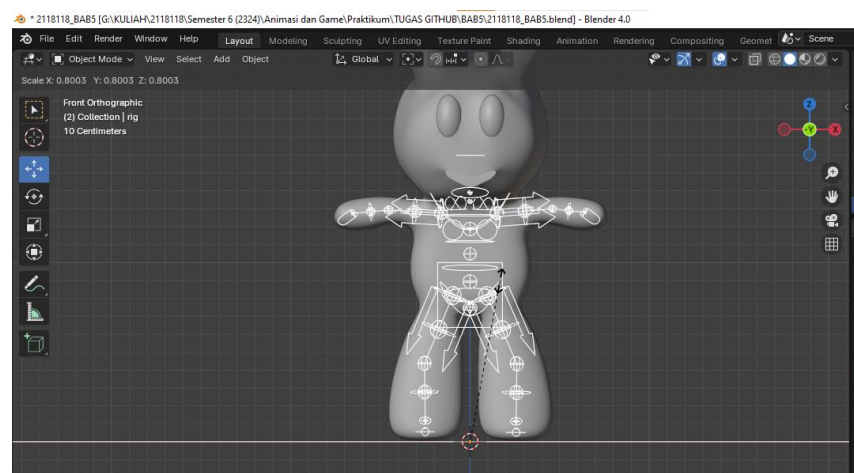
13. Pada properties bagian viewport display checklist bagian In Front



14. Maka rig akan tampil tampak depan seperti berikut

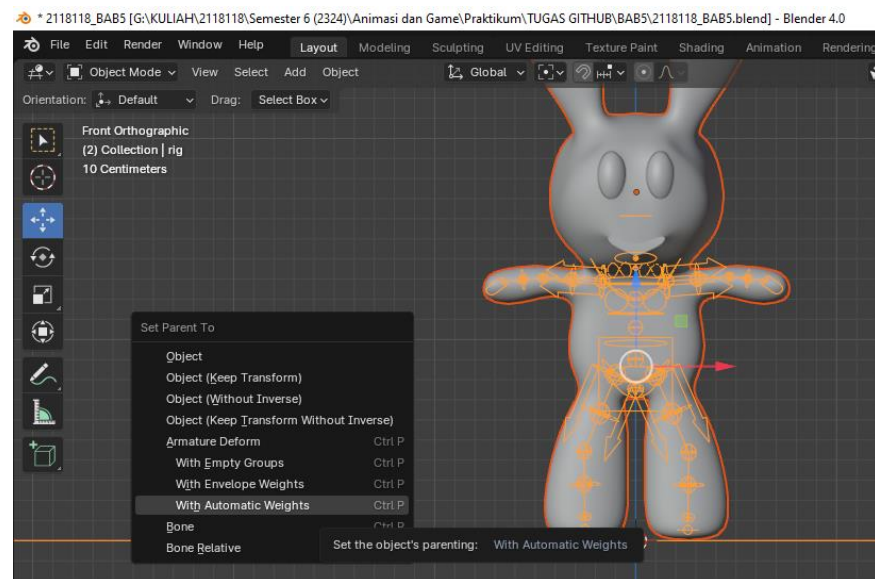


15. Sesuaikan bentuk rig dengan cara klik shortcut keyboard S

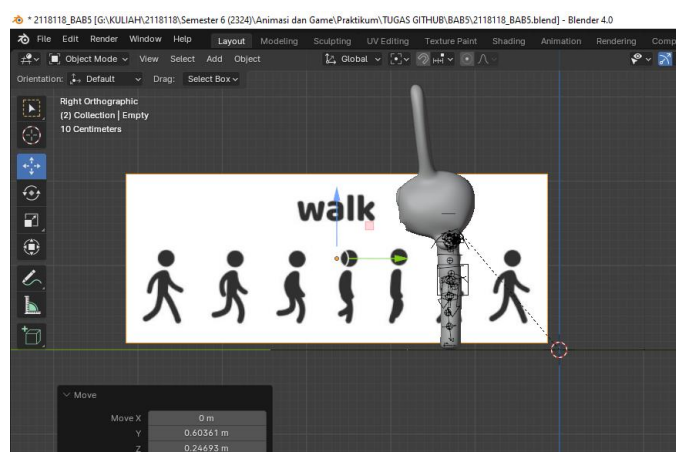




16. Seleksi objek dan rig secara bersamaan, lalu tekan shortcut Ctrl+P dan pilih Sith Automatic Weights



17. Drag and drop sketsa walking cycle seperti berikut



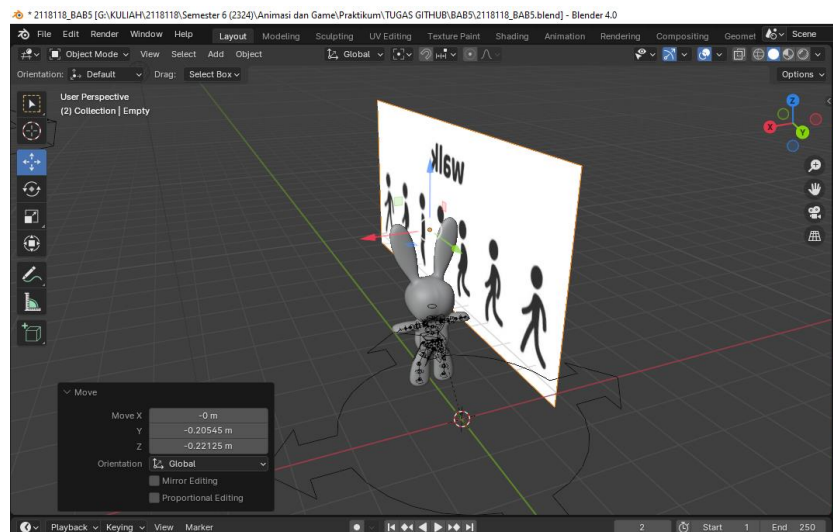
18. Resize sketsa dan flip agar searah dengan objek



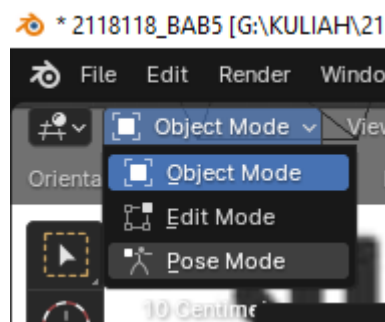




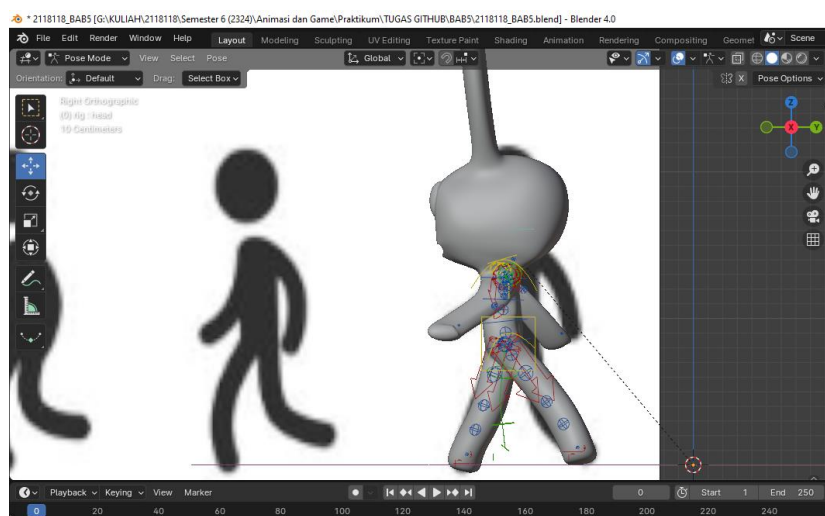
19. Setelah itu klik keyboard E (Extrude) dan tarik ke bawah untuk membuat bagian badan



20. Klik numpad 3 agar objek nampak samping, klik bagian rig dan ubah menjadi pose mode



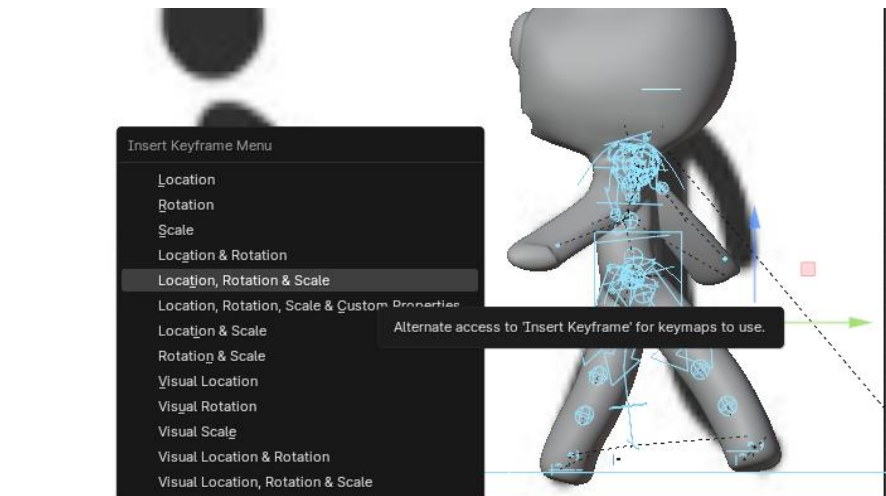
21. Pastikan objek berada pada frame 0, pilih atau seleksi bagian-bagian rig lalu gunakan shortcut keyboard G untuk menggeser atau memindahkan bagian objek



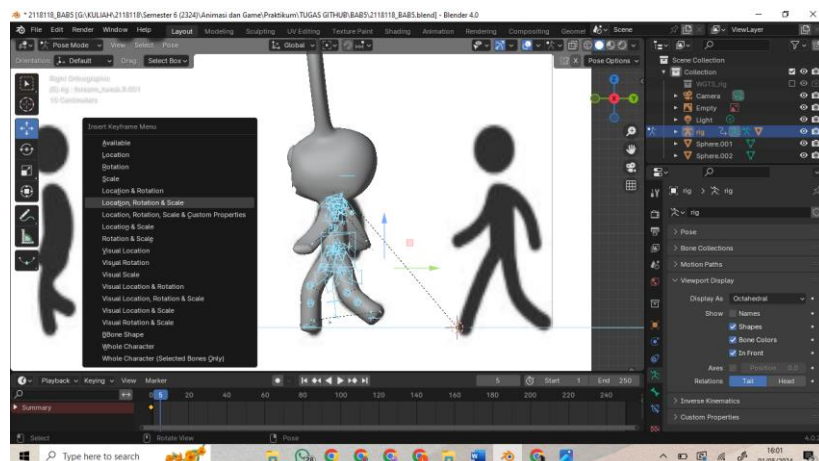




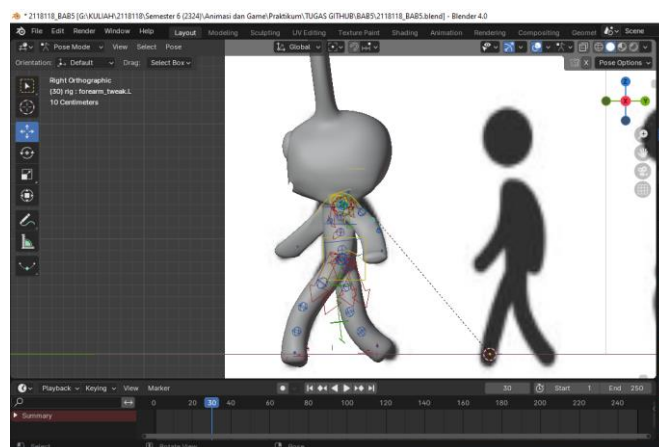
22. Setelah itu, klik shortcut A untuk seleksi seluruh rig dan klik shortcut I untuk insert keyframe dan pilih Location, Rotation, dan Scale



23. Kembali ke object mode, geser sketsa walking cycle-nya dan ubah ke frame 10. Kemudian, ulangi langkah ke-20

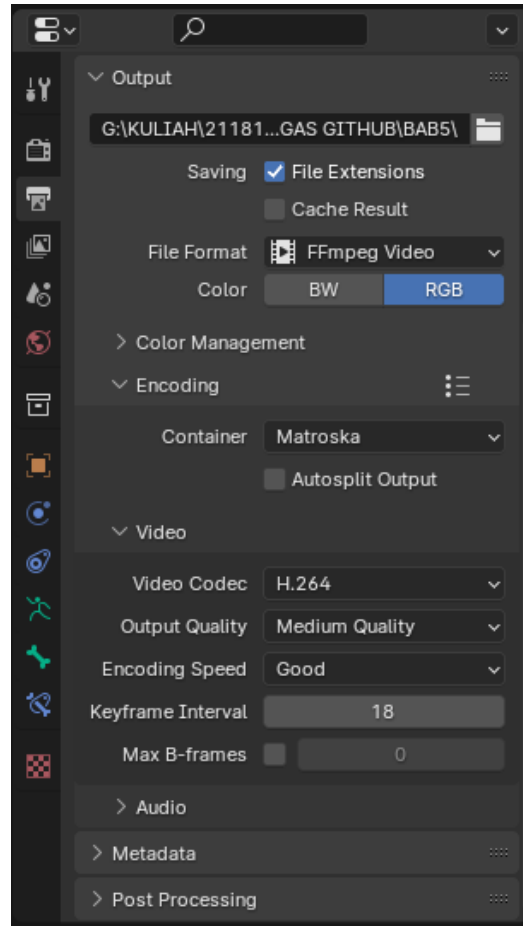


24. Ulangi langkah ke-20 hingga frame ke-30 seperti berikut

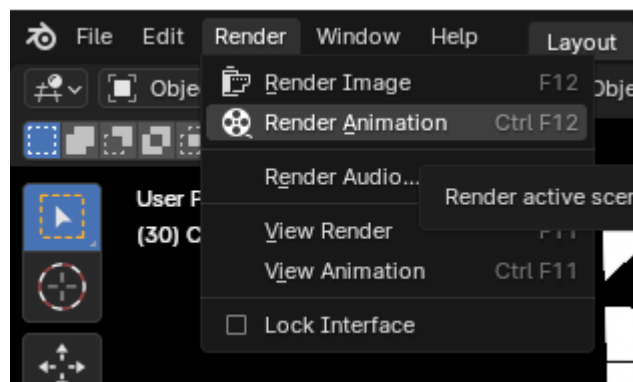




25. Setelah itu, lakukan pengaturan output. Pilih tempat penyimpanan rendering dan file formatnya Ffmpeg Video. Kemudian, pada bagian output video pastikan Video Codec yang dipilih yaitu H.264

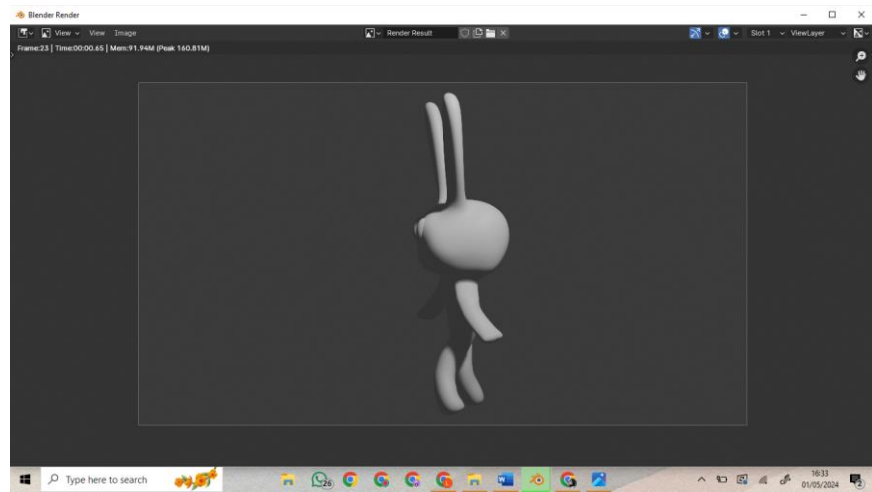


26. Klik tab render kemudian pilih Render Animation atau bisa gunakan shortcut Ctrl+F12





27. Berikut tampilan render dari objek yang berjalan



**B. Link Github Pengumpulan**

[https://github.com/Legming-DA/2118118\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/Legming-DA/2118118_PRAK_ANIGAME.git)