



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING 3D

NIM	:	2118069
Nama	:	Michael Kevin Adinata
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Kain Rumput (Provinsi Indonesia Timur)
Referensi	:	https://i0.wp.com/www.romadecade.org/wp-content/uploads/2021/11/Gambar-Baju-Kain-Rumput-Papua-Barat.jpg?w=765&ssl=1

1.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging

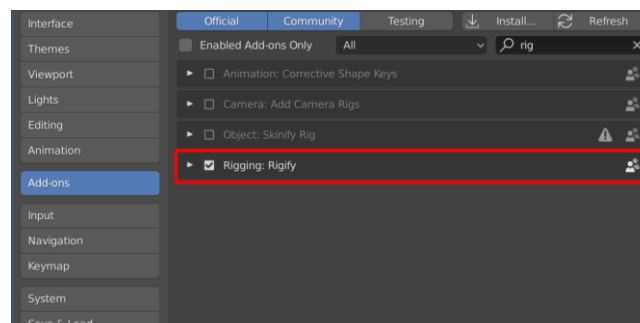
A. Langkah – Langkah Rigging

1. Buka karakter 3D sebelumnya dan atur posisinya.



Gambar 5.1 Buka karakter 3D

2. Atur pemberian *rigging* pada karakter, dengan cara pilih *menu Edit* pada *ToolBar > Preference > Add-ons > centang Rigging: Rigify*.



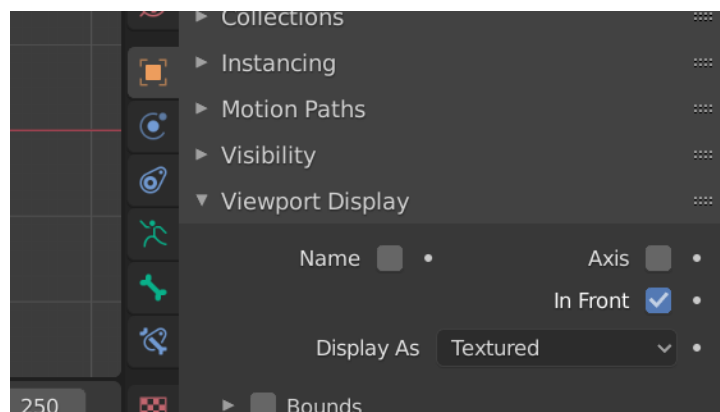
Gambar 5.2 Pemberian *rigging*

3. Kemudian klik *Shift A* pilih *Armature > Basic > Basic Human*.



Gambar 5.3 Membuat kerangka

4. Kemudian pilih Object data *properties* > *Viewport Display* dan centang pengaturan *In Front*.



Gambar 5.4 Object data properties

5. Atur ukuran kerangka sesuai dengan ukuran objek 3D.



Gambar 5.5 Atur ukuran kerangka

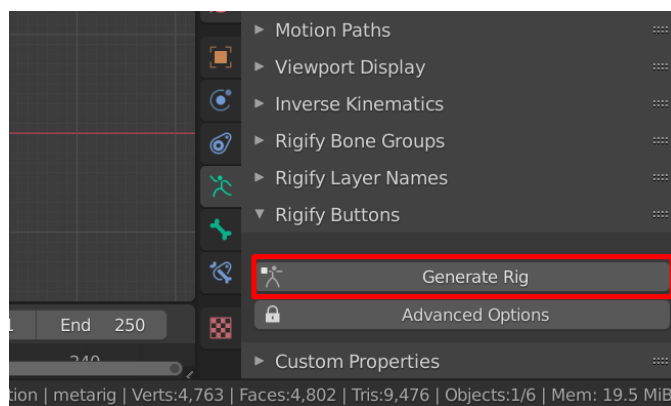


6. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *Edit mode*. Sesuaikan bagian *rigging*, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan objek.



Gambar 5.6 Menyesuaikan kerangka pada objek

7. Selanjutnya pilih *Object Mode* pada *object data mode* pilih *Generate Rig*.



Gambar 5.7 *Generate rig* kerangka

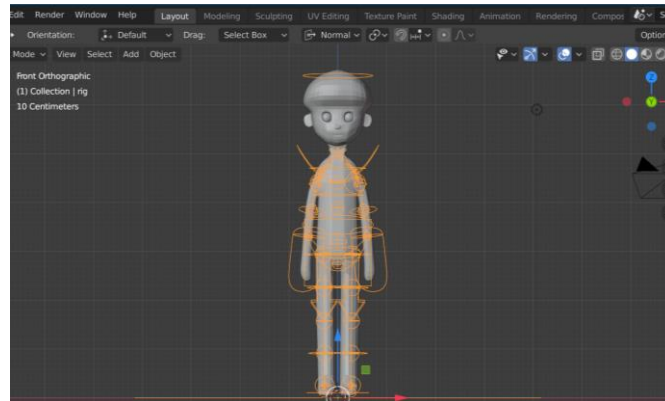
8. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*.



Gambar 5.8 *In front generate rig*

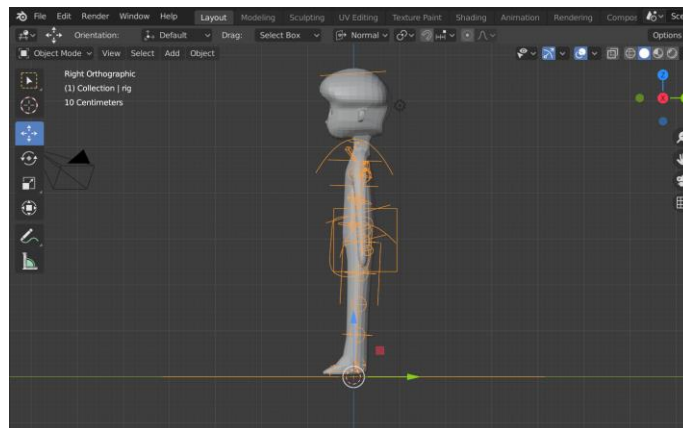


9. Besarkan ukuran *generate rig* sehingga sama dengan objek 3D dengan cara klik S (*Scale*) pada *keyboard*.



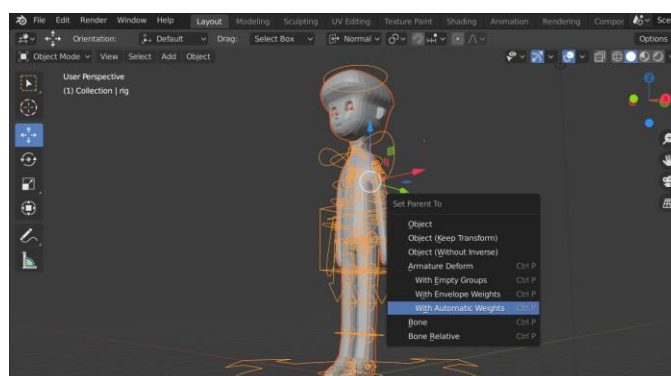
Gambar 5.9 Sesuaikan ukuran *generate rig*

10. Sesuaikan juga posisi *generate rig* pada *view right*.



Gambar 5.10 Sesuaikan posisi *generate rig*

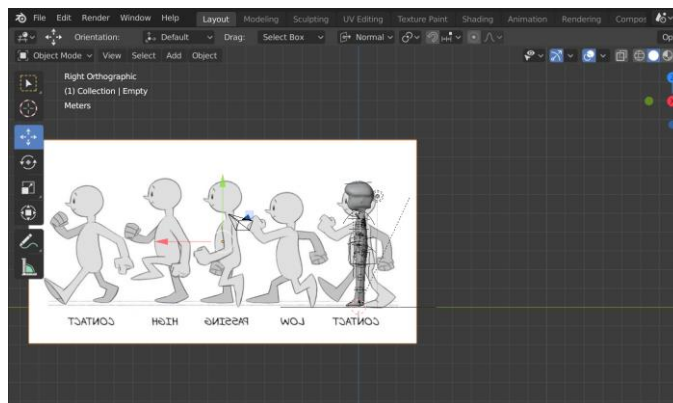
11. Seleksi objek dan juga *generate rig* bersamaan dengan menekan *Shift*, kemudian Ctrl+P pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.11 Menambah *With automatic weight*

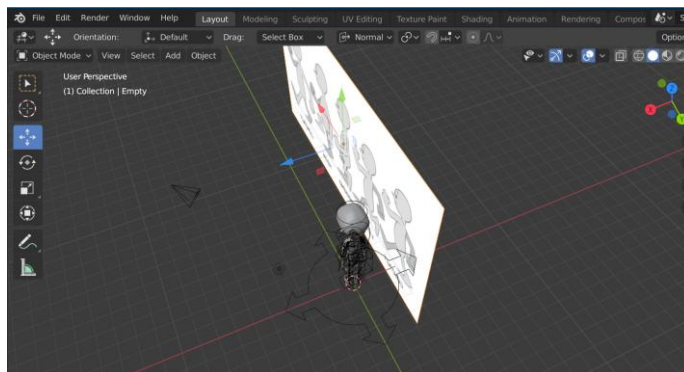


12. Ubah *view* menjadi *right* dan tambahkan gambar animasi berjalan dan atur ukuran gambar sesuai dengan karakter.



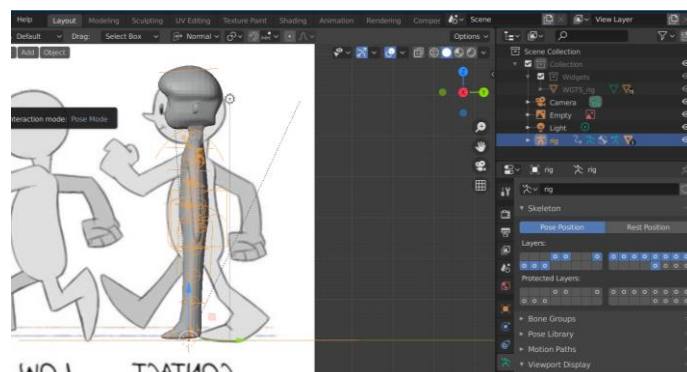
Gambar 5.12 Gambar animasi berjalan

13. Beri jarak antara karakter dengan gambar animasi berjalan.



Gambar 5.13 Jarak gambar animasi berjalan

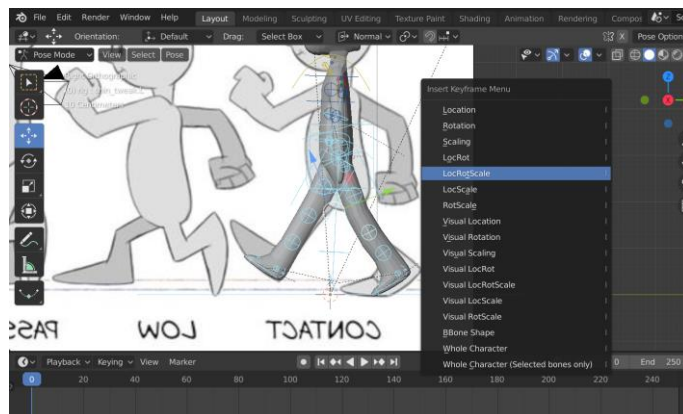
14. Pilih *generate rig* dan ubah *workspace* menjadi *Pose Mode* kemudian atur sendi sesuai dengan gambar kaki pada animasi berjalan dengan menggunakan *move tool* atau *keyboard G*, atur pada *frame 0*.



Gambar 5.14 Mengatur *pose frame 0*

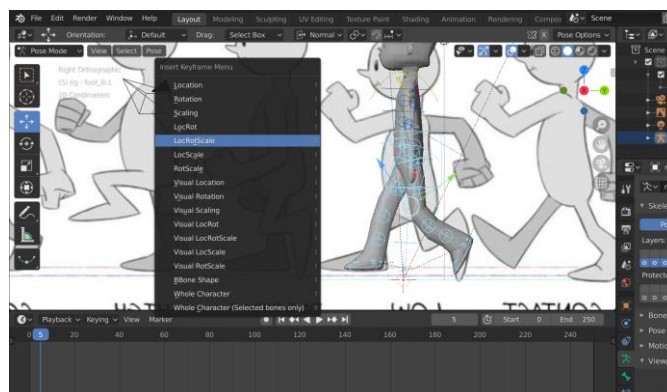


15. Seleksi bagian berikut dan klik I pada *keyboard* dan pilih *LocRotScale* untuk menambah *keyframe*.



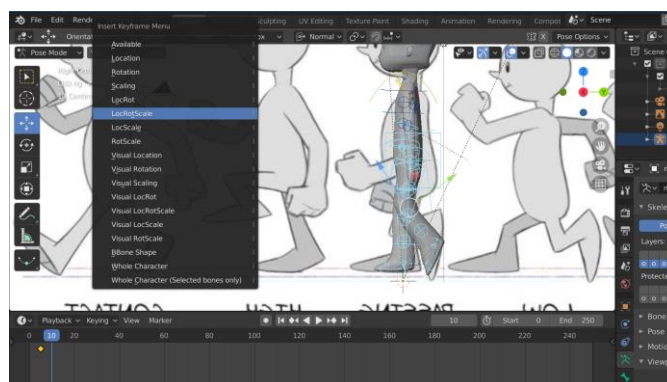
Gambar 5.15 Menambah *keyframe* frame 0

16. Jika sudah geser gambar animasi berjalan menggunakan *move tool* dan atur ke *pose* kedua, lalu atur *generate rig* menggunakan *pose mode* kemudian tambahkan *keyframe* pada *frame* ke 5.



Gambar 5.16 Atur *pose* frame ke 5

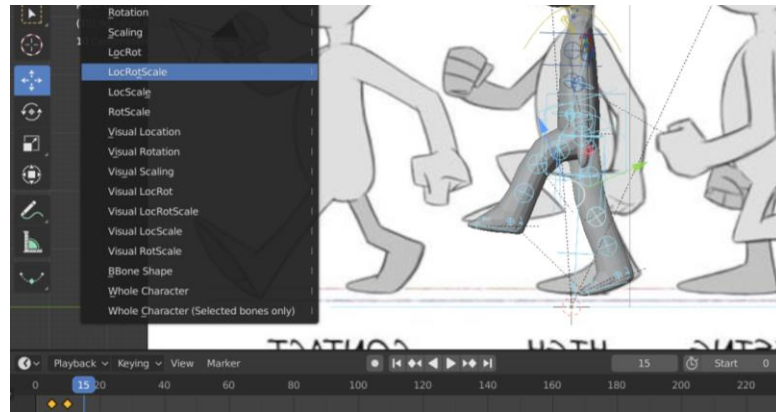
17. Buat *pose* baru dengan cara yang sama pada *frame* ke 10.



Gambar 5.17 Atur *pose* frame ke 10

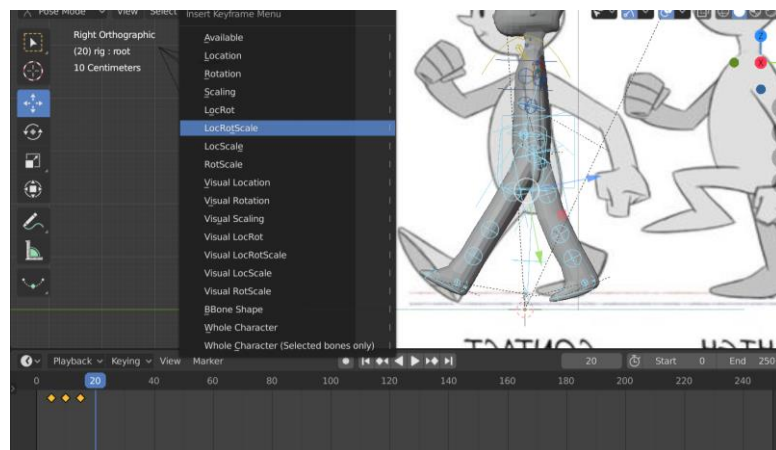


18. Lanjut ke *pose* yang selanjutnya pada *frame* ke 15.



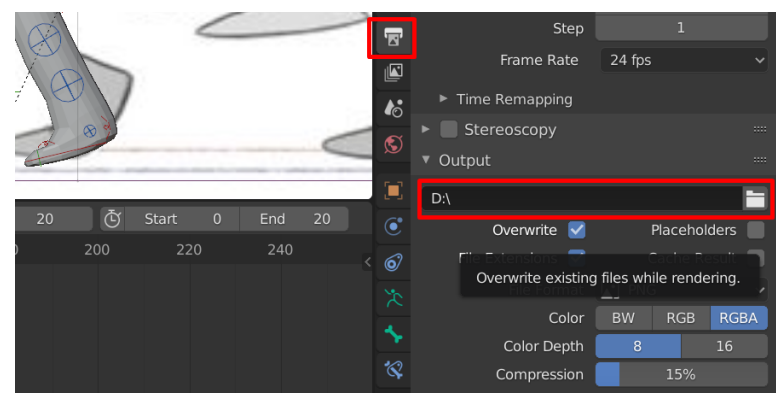
Gambar 5.18 Atur *pose* *frame* ke 15

19. Geser lagi gambar animasi berjalan untuk membuat *pose* selanjutnya dan atur *pose generate rig* sesuai gambar pada *frame* ke 20.



Gambar 5.19 Atur *pose* *frame* ke 20

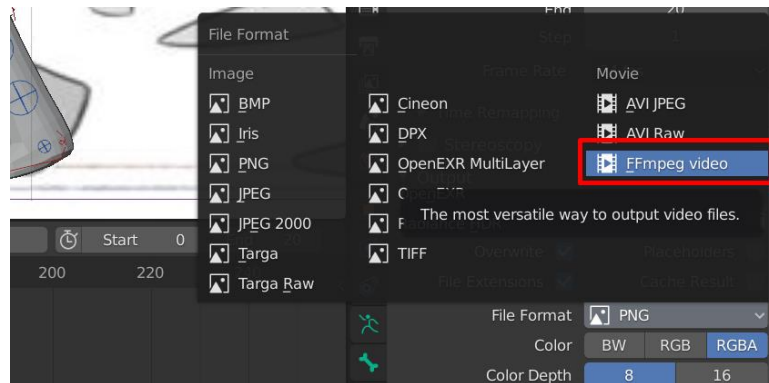
20. Jika sudah pilih pengaturan *output* pada *output properties* bagian *output*, pilih *folder* tempat menyimpan *file*.



Gambar 5.20 Pengaturan *output*

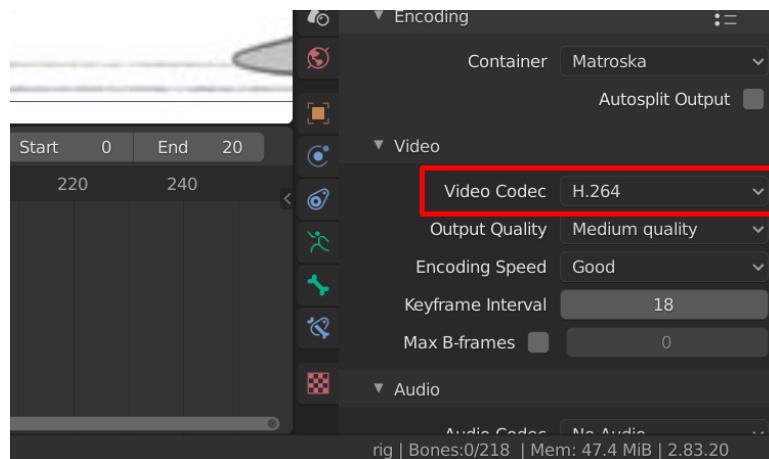


21. Ubah *file format* menjadi *FFmpeg video*.



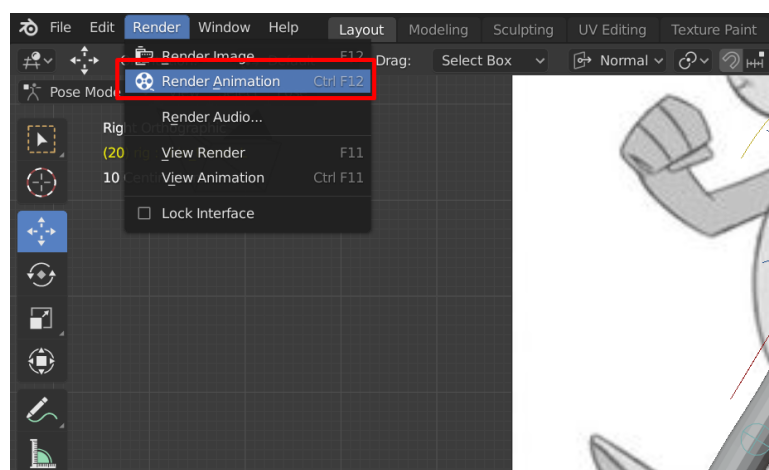
Gambar 5.21 *File format*

22. Pastikan *video codec* nya menjadi H.264 pada pengaturan *video output*.



Gambar 5.22 *Video codec*

23. Jika sudah *render* animasi pada menu *Render > Render Animation*.



Gambar 5.23 *Render animation*



24. Tunggu proses *render* nya selesai dan jika sudah maka karakter akan memiliki animasi berjalan sesuai dengan *pose* yang sudah ditentukan.



Gambar 5.24 Karakter 3D berjalan

B. Link Github

https://github.com/MichaelKevv/2118069_PRAK_ANIGAME