



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118076
Nama	:	Nabila Paramita Hapsari
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Maria Avrilliana (2218096)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Kalimantan Barat King Bibinge
Referensi	:	https://id.pinterest.com/pin/763852786821752897/ https://id.theasianparent.com/pakaian-adat-kalimantan-barat

1.1 Tugas 1 : Menerapkan 3D Modeling

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



Gambar 2.1 Hapus sketsa

2. Pastikan *workspace* blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 2.2 Object Mode

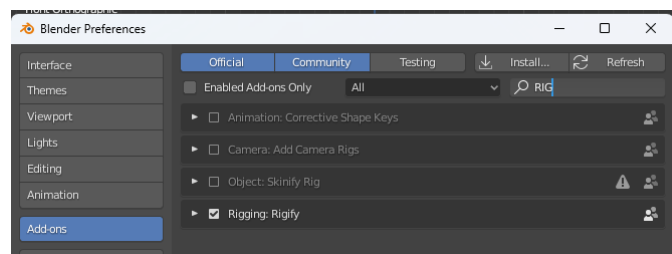


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut.



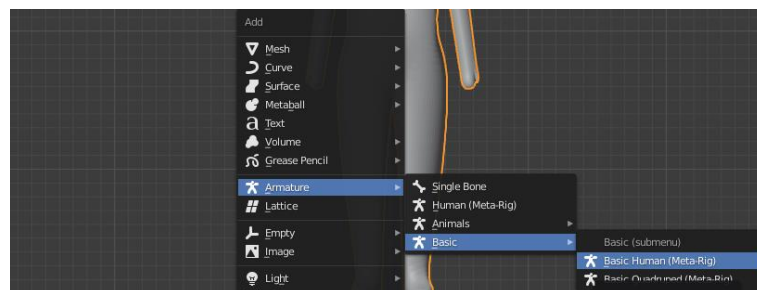
Gambar 2.3 Menempatkan *Character*

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



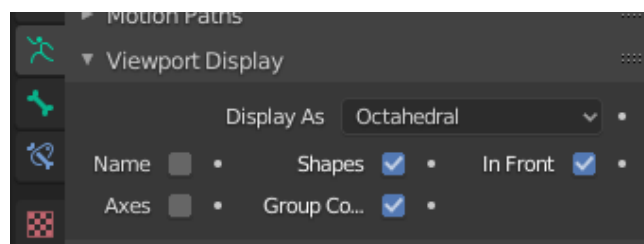
Gambar 2.4 Memberikan *rigging*

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



Gambar 2.5 *Basic Human*

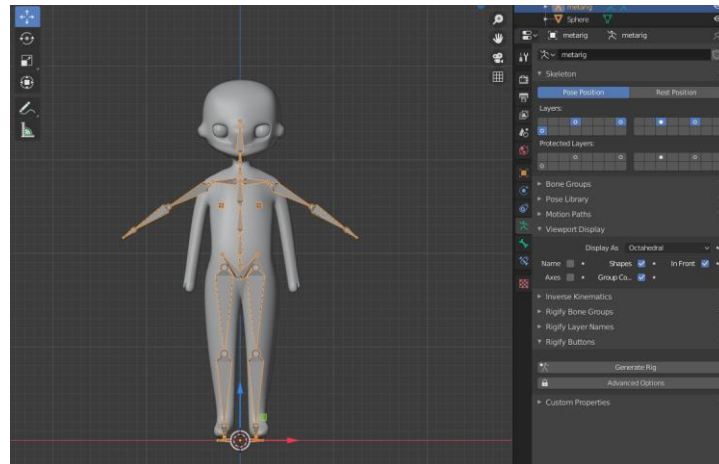
6. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 2.6 *Viewport Display*

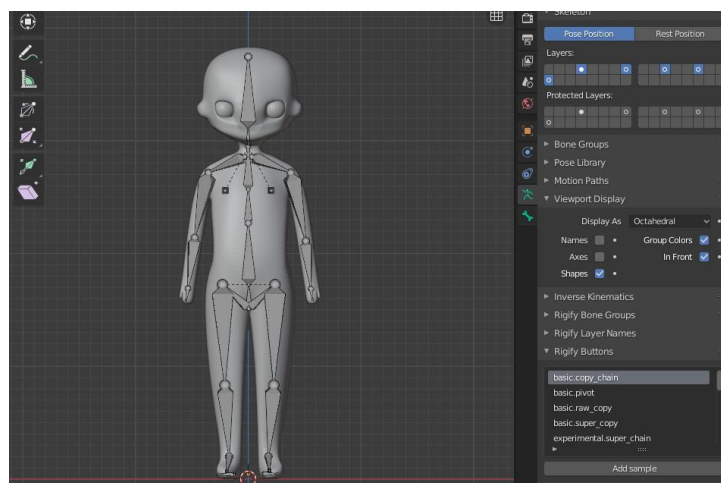


7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging.



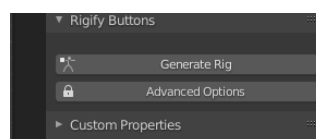
Gambar 2.7 Ukuran *Rigging*

8. 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 2.8 Mengatur *Rigging*

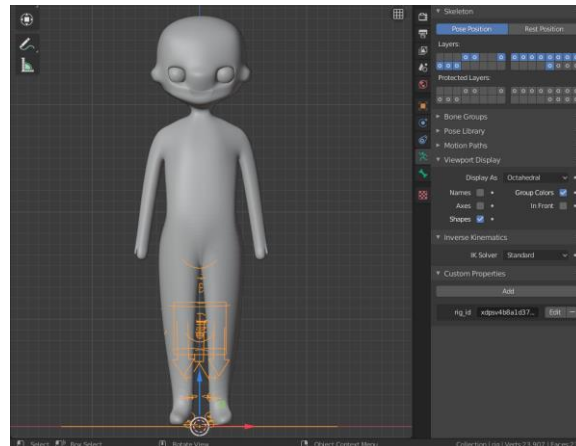
9. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig.



Gambar 2.9 *Generate Rig*

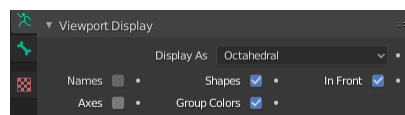


10. Kemudian Hapus bagian rigging.



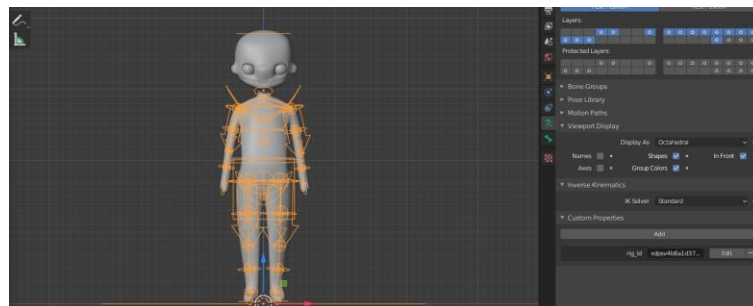
Gambar 2.10 Hapus Rigging

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



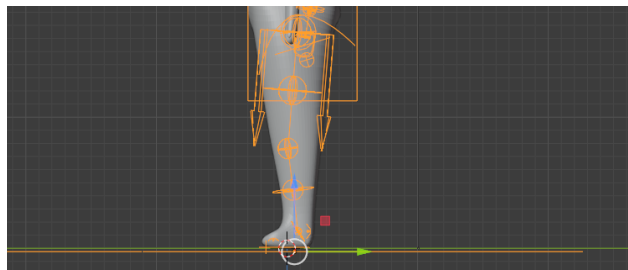
Gambar 2.11 Viewport Rigging

12. Tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar 2.12 Generate Rig

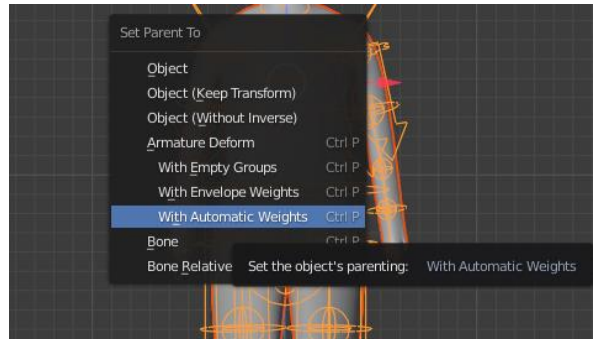
13. Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



Gambar 2.13 Generate Rig

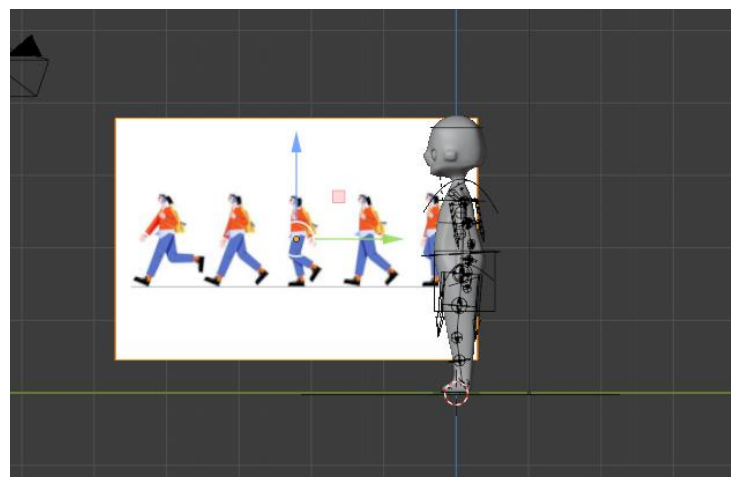


14. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



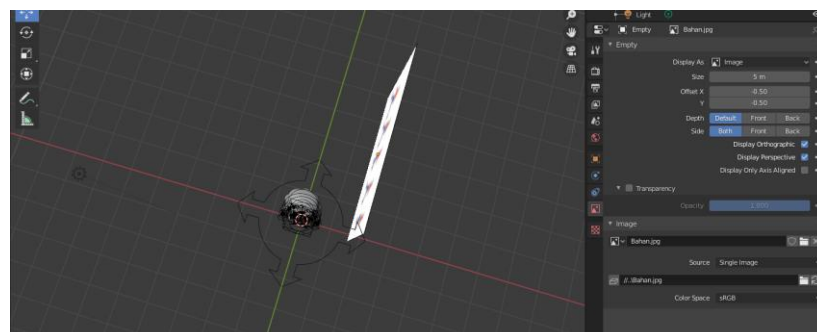
Gambar 2.14 *Generate Rig*

15. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop.



Gambar 2.15 *Import Sketsa*

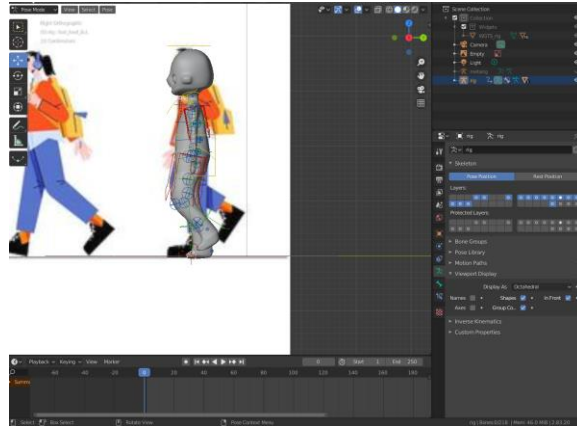
16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa



Gambar 2.16 *Membuat Kepala*

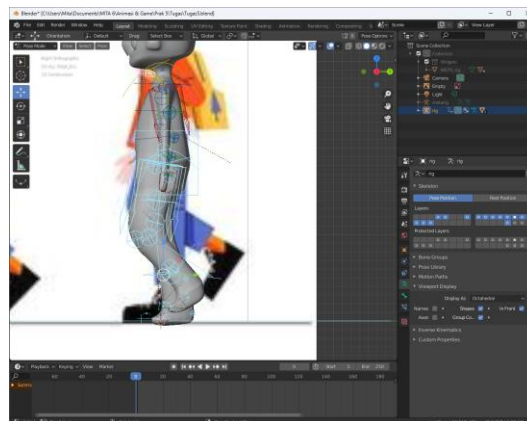


17. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



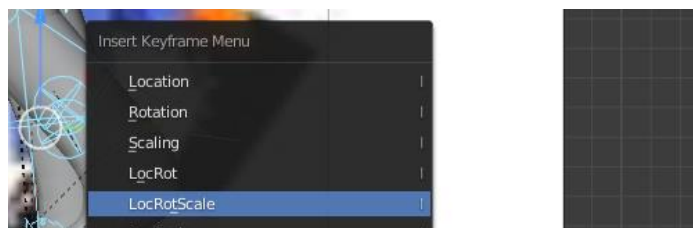
Gambar 2.17 Mengatur Gerakan

18. Seleksi bagian berikut.



Gambar 2.18 Mengatur Gerakan

19. Tekan Keyboard I pilih LocRotScale.



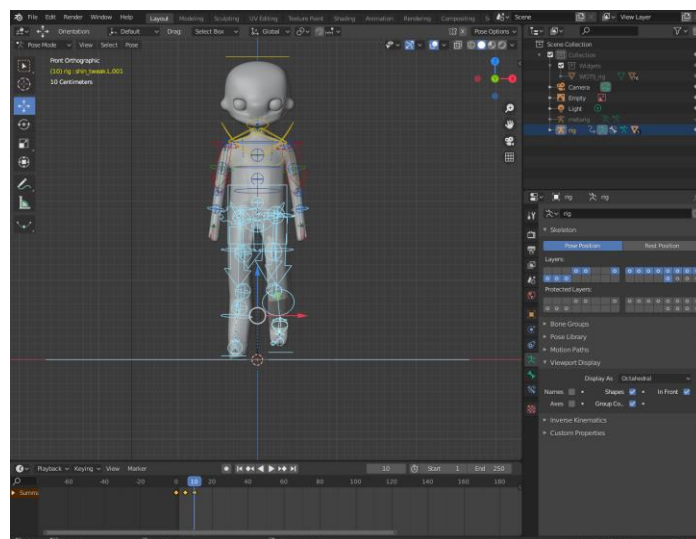
Gambar 2.19 Mengatur Gerakan

20. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



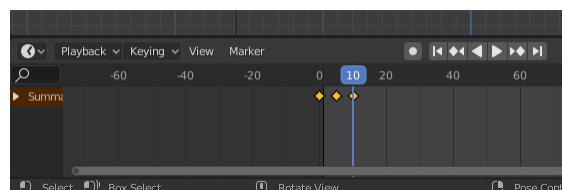
Gambar 2.20 Mengatur Gerakan

21. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 10.



Gambar 2.21 Mengatur Gerakan

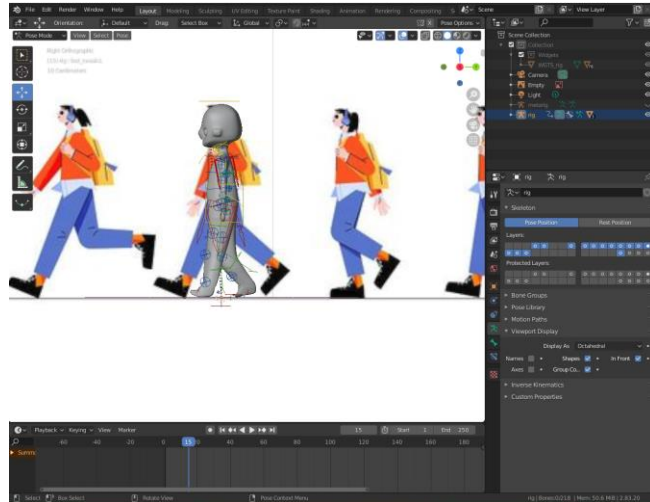
22. Seleksi Pada frame 10, 15, dan 20 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 2.22 Mengatur Gerakan

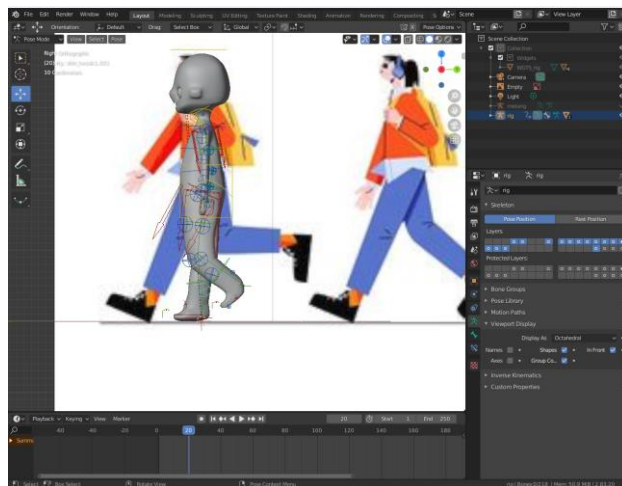


23. Perubahan frame 15



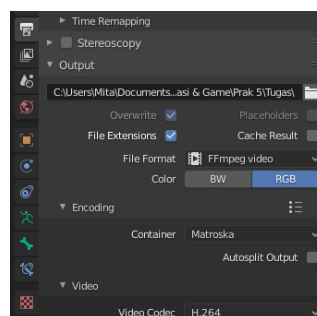
Gambar 2.23 Mengatur Gerakan

24. Perubahan frame 20



Gambar 2.24 Mengatur Gerakan

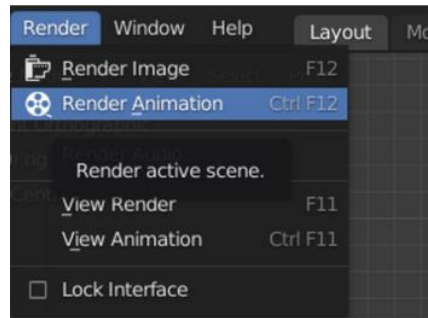
25. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 2.25 Melakukan Render



26. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 2.26 Melakukan Render

A. Link Github

https://github.com/NabilaParamitaHapsari/2118076_PRAK_ANIGAME.git