



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING 3D MODELING

| | | |
|-------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NIM | : | 2118062 |
| Nama | : | Nayla Dwi Salsabila |
| Kelas | : | A |
| Asisten Lab | : | Bagas Anardi Surya W (2118004) |
| Baju Adat | : | Baju Adat Batak Simalungun (Provinsi-Indonesia Barat) |
| Referensi | : | https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-of-batak-north-sumatera-indonesia_8129003.html |

5.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging 3D Modeling

A. Membuat Animasi Rigging 3D Modeling

1. Menghapus sketsa 2D pada project bab 4.



Gambar 5.1 Tampilan *Project bab 4*

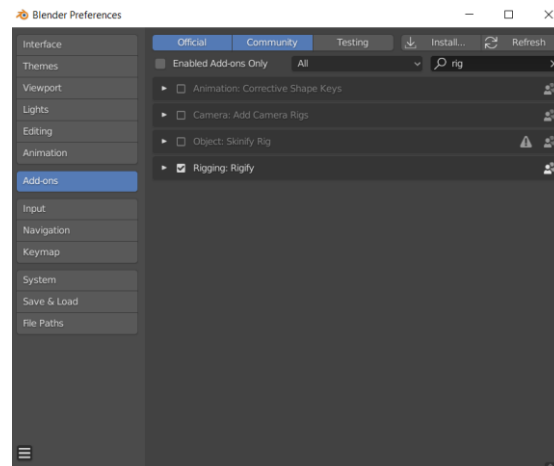
2. Ubah workspace blender pada object mode kemudian tekan B dan karakter di tempatkan di tengah 3D cursor



Gambar 5.2 Tampilan *Cursor*

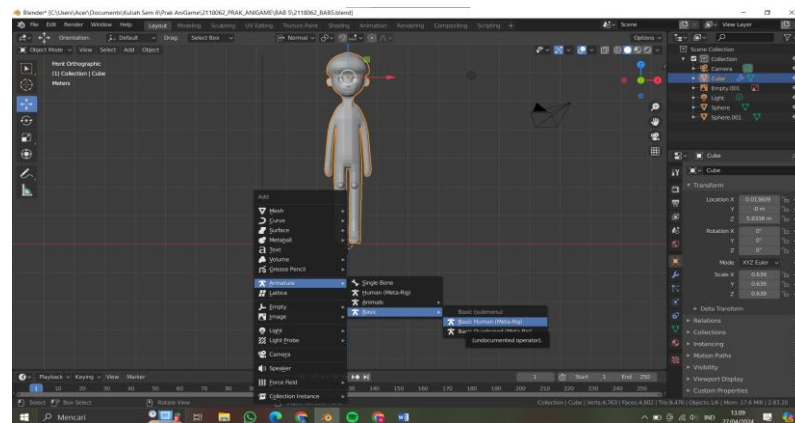


3. Pilih Edit > Preferences > add-ons > Rigging : Rigify.



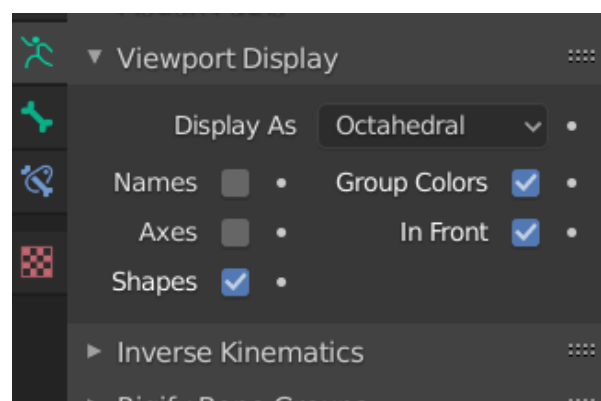
Gambar 5.3 Tampilan *Rigging Rigify*

4. Lalu tekan Shift + A > Almatrue > Basic > Basic Human



Gambar 5.4 Tampilan Almatrue

5. Kemudian ke properties > Viewport Display dan centang bagian In Front



Gambar 5.5 Tampilan Properties



6. Lalu tekan S untuk memperbesar ukuran rigging



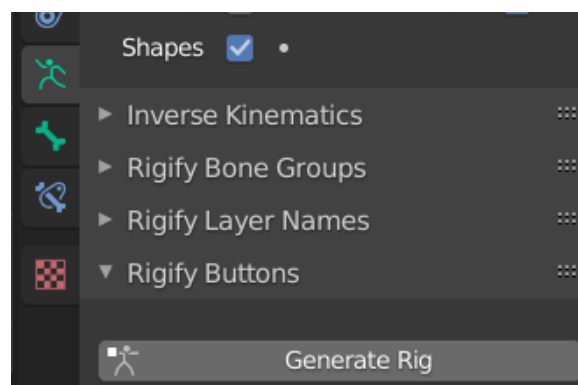
Gambar 5.6 Tampilan ukuran rigging

7. Kemudian ubah workspace menjadi Edit Mode lalu rapikan dan sesuaikan rigging dengan karakter .



Gambar 5.7 Tampilan *Posisi rigging*

8. Ubah kembali workspace menjadi object mode lalu pergi ke properties > generate rig



Gambar 4.8 Tampilan *generate rig*



9. Kemudian hapus bagian rigging.



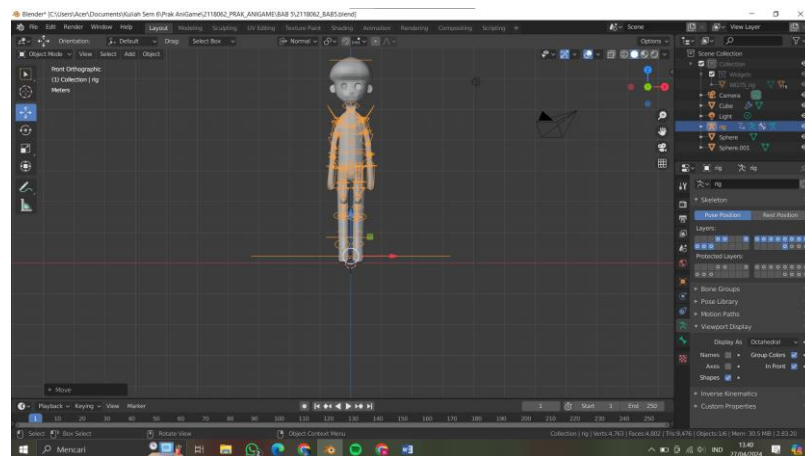
Gambar 5.9 Tampilan *hapus rigging*

10. Klik bagian generate rig, lalu centang bagian In Front



Gambar 5.10 Tampilan In Front

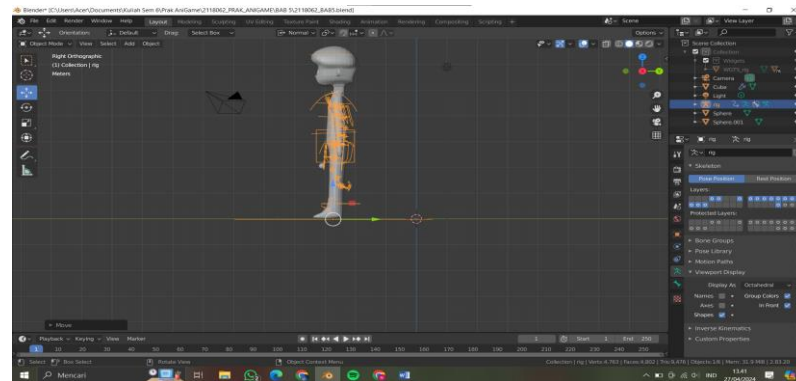
11. Lalu tekan S untuk memperbesar generate rig.



Gambar 5.11 Tampilan memperbesar *generate rig*

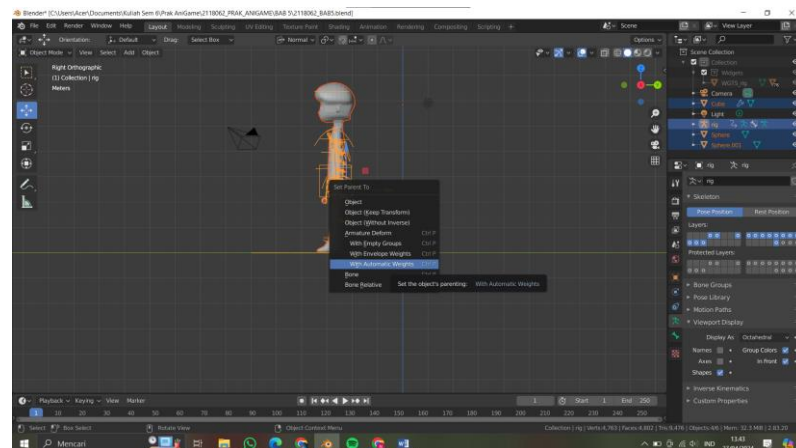


12. Lalu tekan angka 3 dan rapikan bentuk generate rig



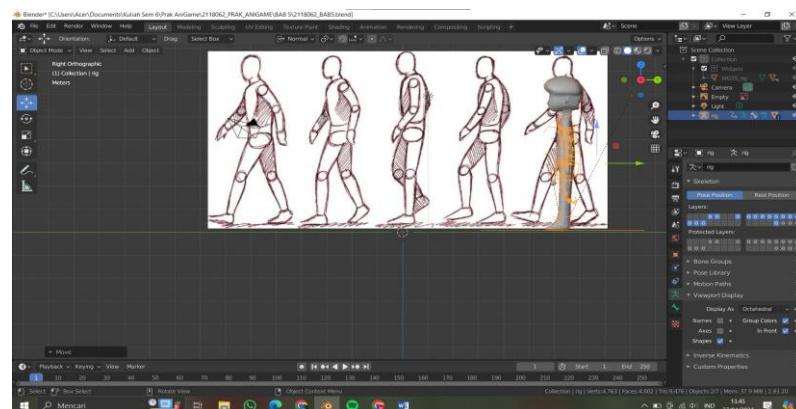
Gambar 5.12 Tampilan merapikan generate rig

13. Kemudian seleksi karakter dan generate rig lalu Ctrl + P > Automatic Weights.



Gambar 5.13 Tampilan *automatic weights*

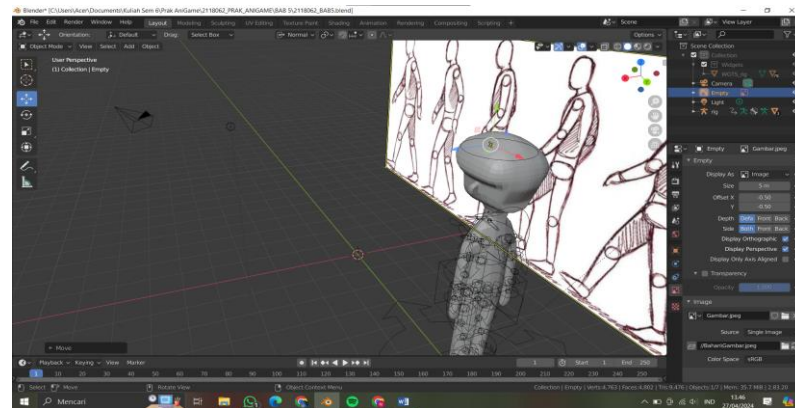
14. Lalu ubah kembali menjadi viepoint right lalu import walking cycle ke dalam blender .



Gambar 5.14 Tampilan *Import walking cycle*



15. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



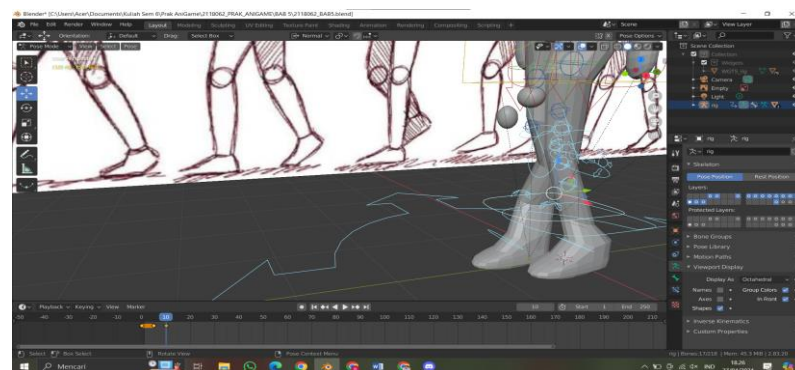
Gambar 5.15 Tampilan jarak antar karakter dan sketsa

16. Kemudian klik generate rig ubah menjadi pose mode lalu sesuaikan posisi kaki dengan walking cycle pada frame 0.



Gambar 5.16 Tampilan *frame 0*

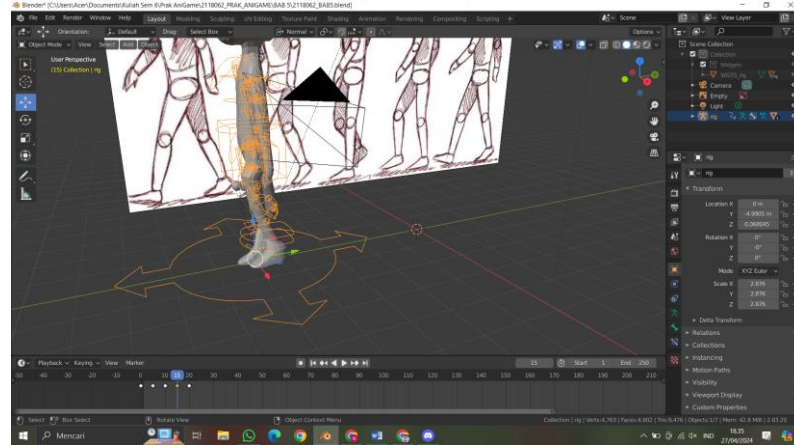
17. Lalu seleksi dan tekan keyboard I > LocRotScale, kemudian ubah workspace ke object mode dan klik walking cycle dan geser ke frame berikut



Gambar 5.17 Tampilan *frame 10*

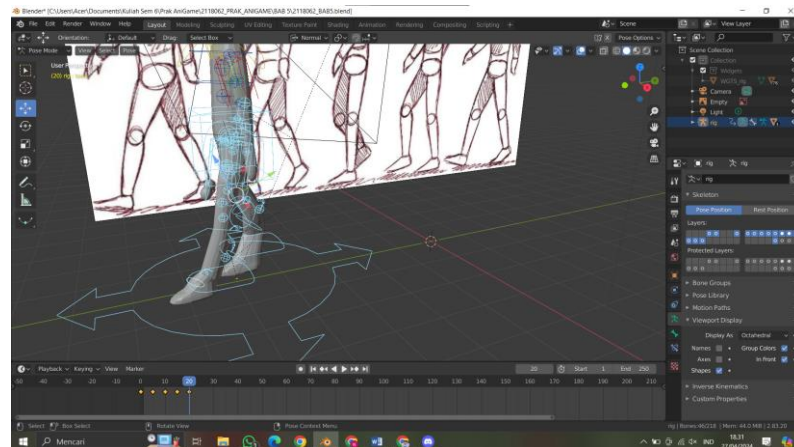


18. Lakukan pada frame berikutnya dengan menseleksi dan tekan keyboard I > LocRotScale, kemudian ubah workspace ke object mode dan klik walking cycle dan geser ke frame berikut



Gambar 5.18 Tampilan frame 15

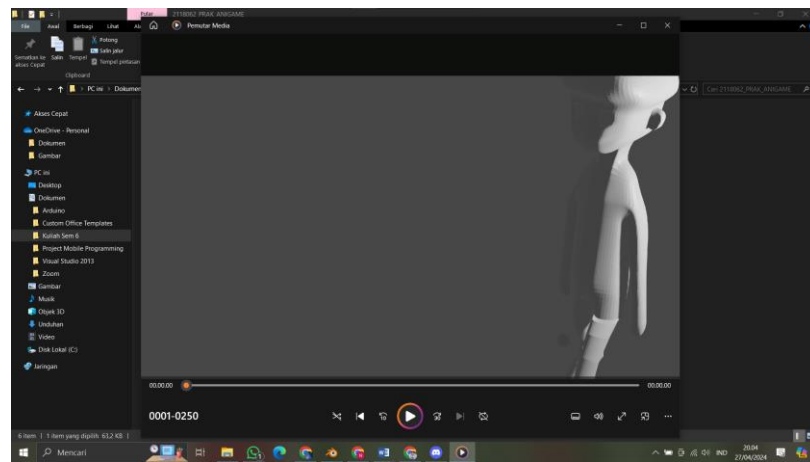
19. Lalu seleksi dan tekan keyboard I > LocRotScale, kemudian ubah workspace ke object mode dan klik walking cycle dan geser ke frame berikut



Gambar 5.19 Tampilan frame 20



20. Setelah itu ke pengaturan output pilih tempat menyimpan file dan pilih menu render > render animation



Gambar 5.20 Tampilan hasil Rigging 3D Modelling

B. Link Github Pengumpulan

Link