



TUGAS PERTEMUAN: 5

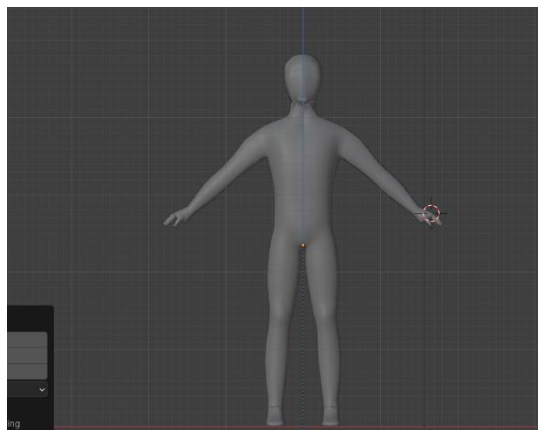
Rigging 3D

NIM	:	2018116
Nama	:	Ahmad Fatah Nurul Yaqin
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M. RAFI FADDILANI (2118144)

1.1 Tugas 1 : Menerapkan Rigging 3D

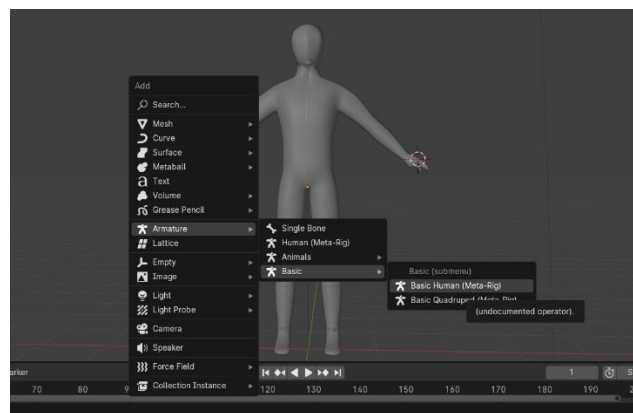
A. Menerapkan Rigging 3D

1. Pertama pastikan sudah dalam mode object dan seleksi karakter, dan pastikan sudah ditengah cursor 3D



Gambar 1.1 Karakter

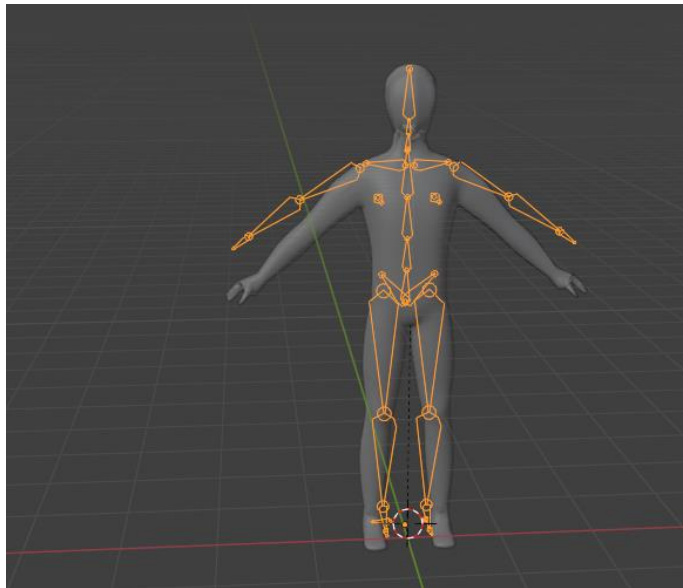
2. Pastikan rigify sudah dicentang, dan jika sudah mulai tambahkan rig human dengan cara tekan shift + A



Gambar 1.2 Add Human Rig

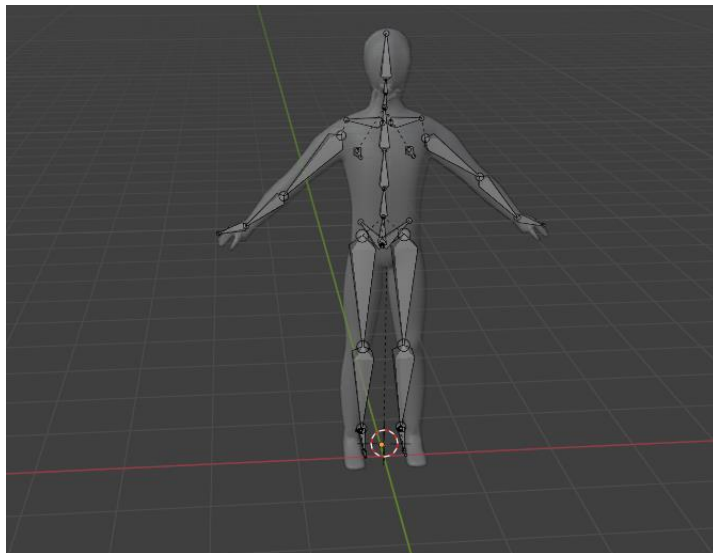


3. Bila sudah ditambahkan, perbesar ukuran hingga rigging bagian kepala menyentuh ujung kepala karakter



Gambar 1.3 Object Mode Rigging

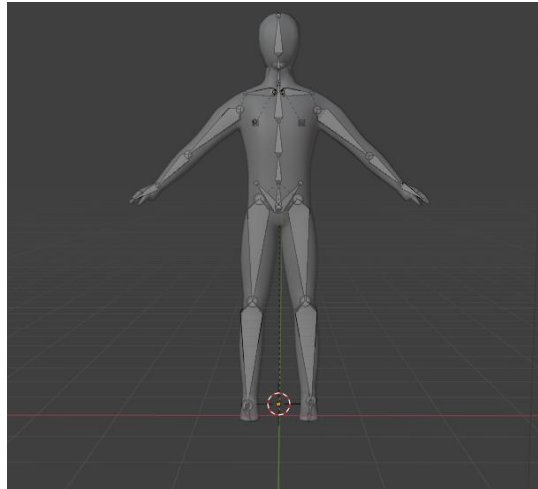
4. Masuk ke edit mode dan mulai atur tiap kerangka sesuai dengan kerangka karakter, perbesar bila kurang besar, rotate bila tulang tidak sesuai arahnya



Gambar 1.4 Edit Mode

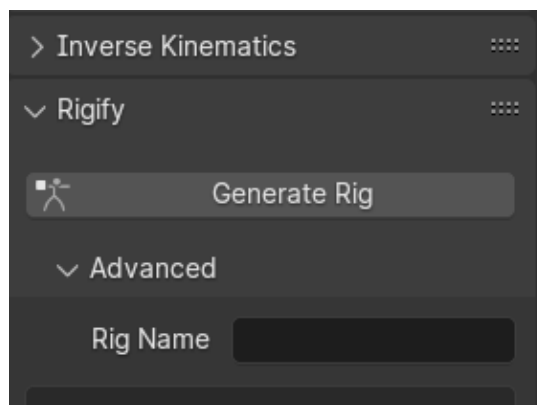


5. Jika sudah maka kerangka karakter akan sesuai dengan karakter



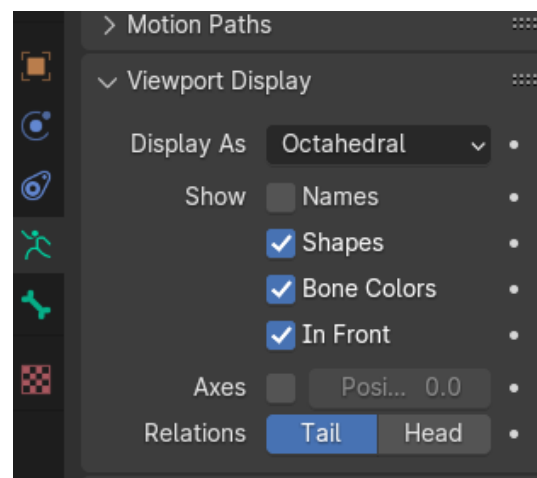
Gambar 1.5 2 Hasil atur kerangka

6. Mulai generate rig agar bisa digerakan nanti saat proses animasi



Gambar 1.6 Generate Rig

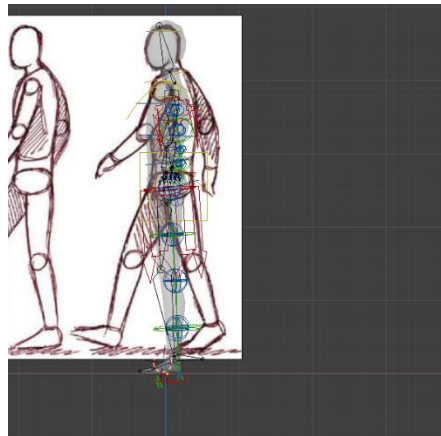
7. Pada rig yang sudah di generated sebelumnya, centang pilihan infront



Gambar 1.7 Viewport display

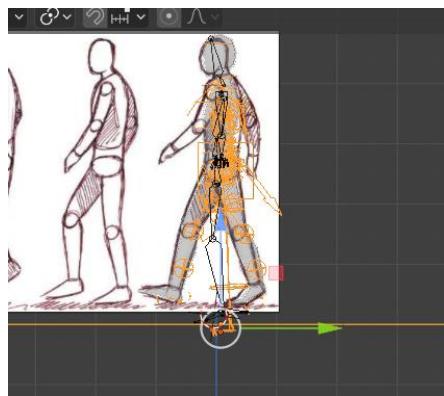


8. Mulai membuat animasinya, dengan import dulu walking cyclenya agar mempermudah dalam membuat animasinya dan masuk ke pose mode



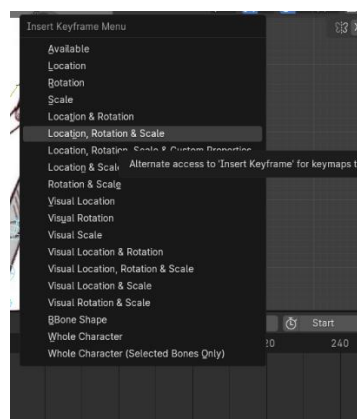
Gambar 1.8 Import walking cycle

9. Selanjutnya letakkan bagian tubuh yang ingin dianimasikan sesuai dengan sketch walking cyclenya



Gambar 1.9 Rig move frame 1

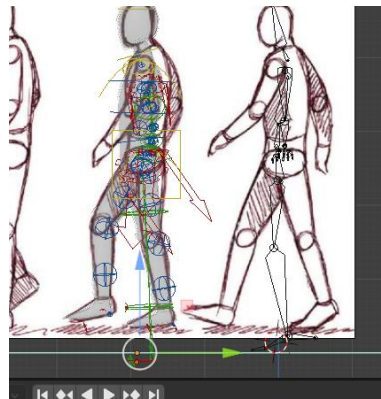
10. Kemudian insert keyframnya pada frame 1 agar gerakan karakter tersebut bisa disimpan dan nanti bisa bergerak



Gambar 1.10 Insert keyframe 1

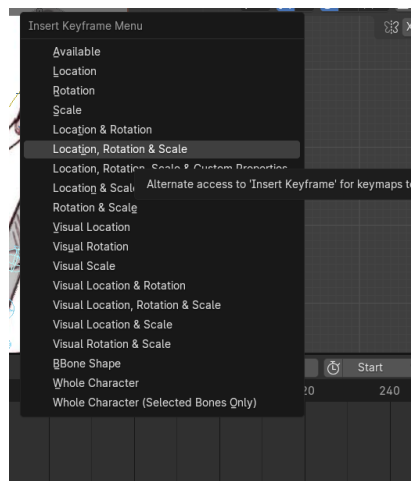


11. Selanjutnya pindah ke pose kedua, dan seperti sebelumnya gerakkan rignya sesuaikan dengan walking cycle posenya



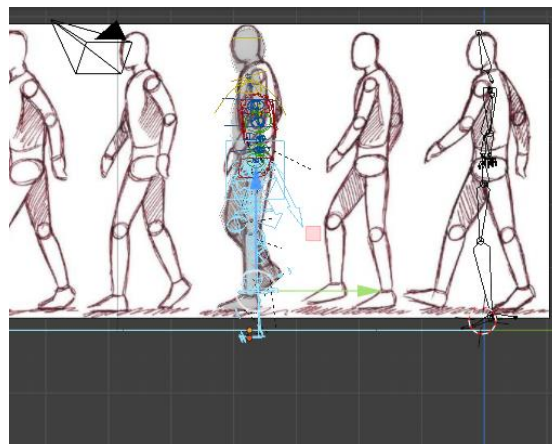
Gambar 1.11 Rig move frame 5

12. Kemudian insert keyframe di frame 5



Gambar 1.12 Insert keyframe 5

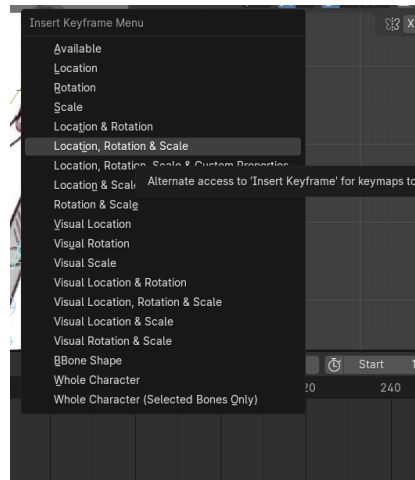
13. Selanjutnya pada frame ke 10, pindahkan karakter ke pose ke 3



Gambar 1.13 Rig move frame 10

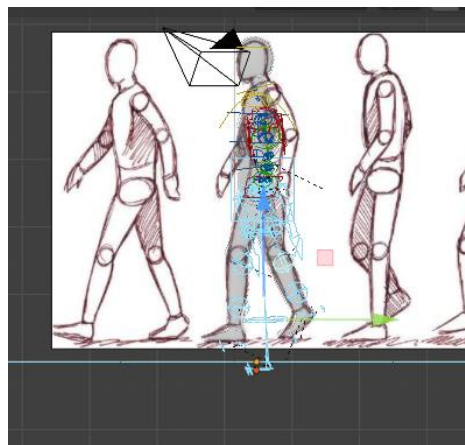


14. Insert keyframe lagi pada frame ke 10



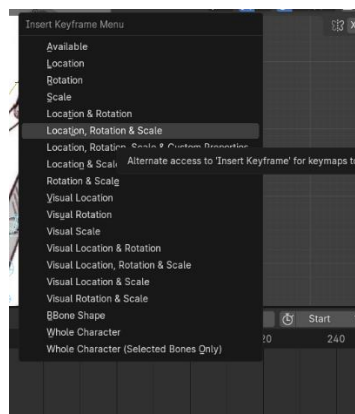
Gambar 1.14 Insert keyframe 10

15. Berikutnya pada pose ke 4 dan rubah frame ke 15, gerakkan rig sesuai pose



Gambar 1.13 rig move frame 15

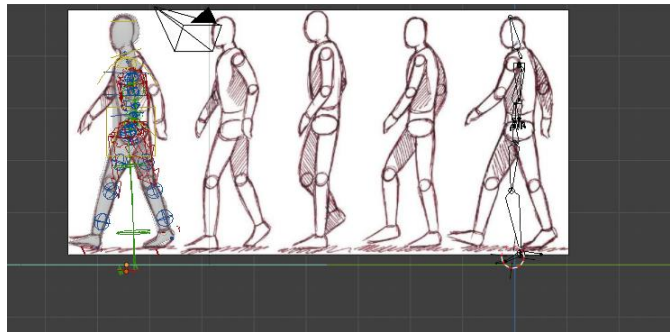
16. Insert keyframe karakter saat berada pada frame ke 15



Gambar 1.14 Insert keyframe 15

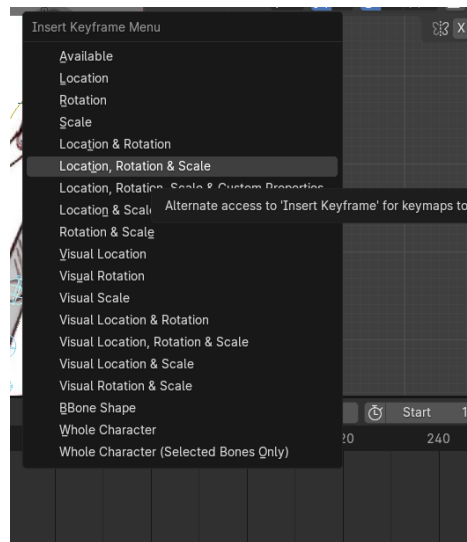


17. Selanjutnya pada pose ke 5 atau yang terakhir, ubah frame ke frame 20 dan gerakkan rig sesuai pose



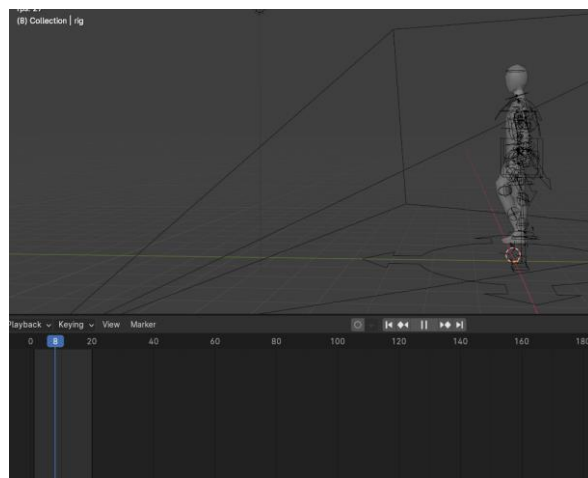
Gambar 1.15 Rig move frame 20

18. Insert keyframe pada frame ke 20



Gambar 1.16 Insert Keyframe 20

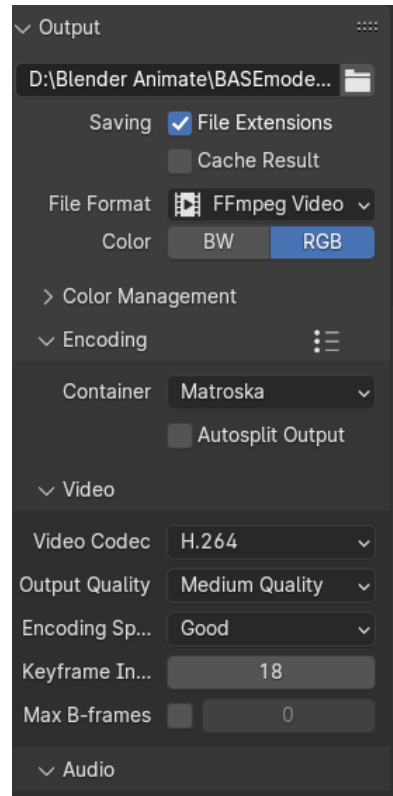
19. Terakhir atur camera dan saat dicoba untuk play karakter akan bergerak



Gambar 1.17 Hasil Animasi



20. Terakhir untuk mengatur hasil render sesuaikan seperti berikut



Gambar 1.15 Render Setting