



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING 3D

| | | |
|--------------------|---|---|
| NIM | : | 2118028 |
| Nama | : | Novianto Aldo Wibisono |
| Kelas | : | A |
| Asisten Lab | : | Aprillia Dwi Dyah S. (2118143) |
| Baju Adat | : | Baju Adat Beskap Jawa Tengah (Provinsi-Indonesia Barat) |
| Referensi | : | https://katadata.co.id/lifestyle/varia/64d2dfd6eab49/6-baju-adat-jawa-tengah-makna-dan-fungsinya |

5.1 Tugas 1 : Langkah-Langkah Melakukan Rigging Pada Karakter 3D

A. Membuat Dokumen Project

1. Buka *project* karakter 3D dari BAB sebelumnya, lalu hapus sketsa 2Dnya serta simpan sebagai *project* baru.



Gambar 5.1 Membuka Project 3D

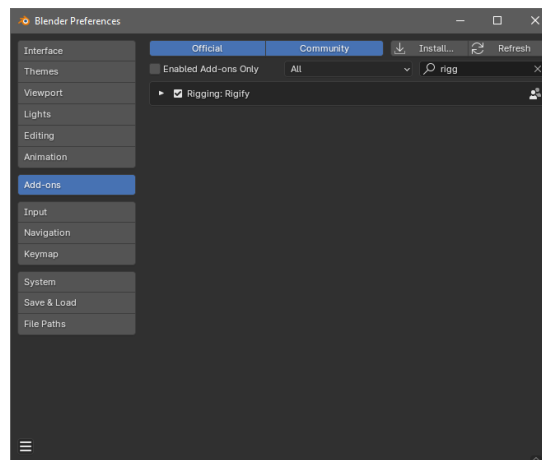
2. Ubah *workspace* ke *Object Mode*, lalu seleksi karakter dengan menekan B (*Object Selection*) dan letakkan karakter di tengah 3D *cursor*.



Gambar 5.2 Menyeleksi Karakter 3D

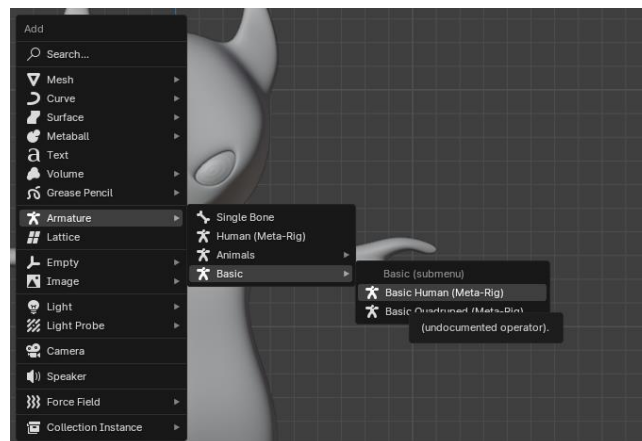


3. Untuk memberikan *rigging* pada karakter, pilih menu *Edit* pada *tool bar* > *Preferences* > *add-ons* > centang *Rigging: Rigify*.



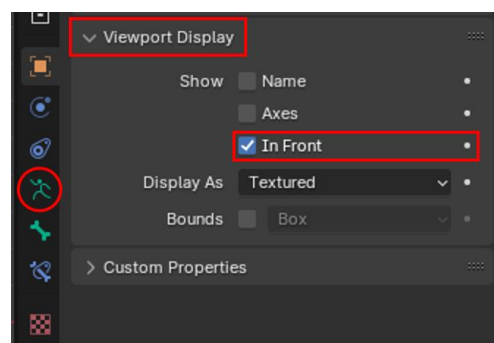
Gambar 5.3 Memberikkan Rigging Pada Karakter

4. Selanjutnya tekan Shift+A, pilih *Armature* lalu *Basic* kemudian *Basic Human*.



Gambar 5.4 Menambahkan Rigging

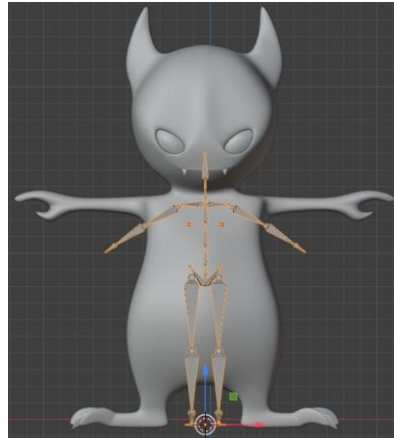
5. Kemudian agar *rigging* berada di depan, pilih *Object* data *properties* lalu *Viewport Display* kemudian centang bagian *In Front*.



Gambar 5.5 Menampilkan Rigging Ke Layer Depan

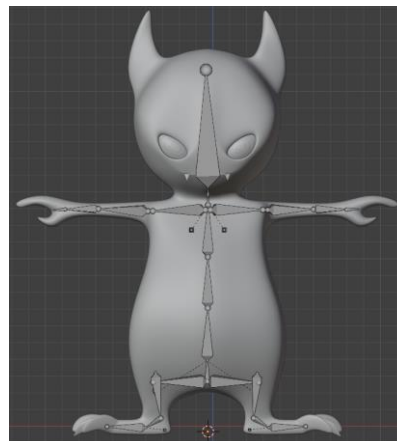


6. Lalu sesuaikan ukuran *rigging* dengan menekan S.



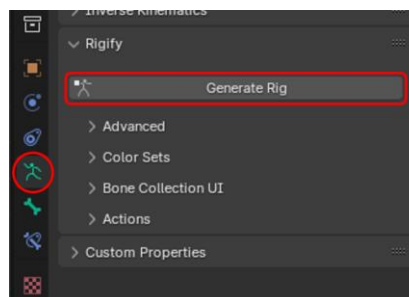
Gambar 5.6 Menyesuaikan Ukuran Rigging

7. Selanjutnya ubah *workspace* menjadi *Edit Mode*. Lalu seleksi bagian-bagian *rigging* yang akan dirapihkan dengan menggunakan *Move Tool* untuk menggeser *rigging* sesuai dengan objek 3D atau kombinasi *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.7 Merapihkan Rigging

8. Ubah *workspace* ke *Object Mode*, pada *Object* data *properties* pilih *Generate Rig*



Gambar 5.8 Membuat Rig

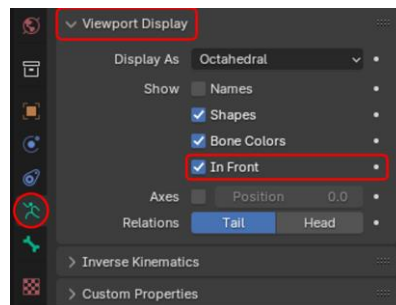


9. Kemudian hapus bagian *rigging*.



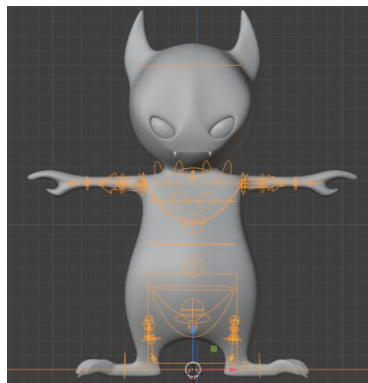
Gambar 5.9 Menghapus Rigging

10. Lalu klik pada bagian *Generate Rig*, pilih *Object data properties* lalu *Viewport Display* kemudian centang bagian *In Front*.



Gambar 5.10 Menampilkan Rig Ke Layer Depan

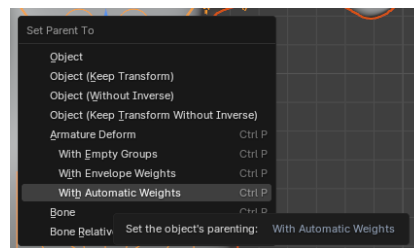
11. Tekan S untuk menyesuaikan ukuran dari *generate rig*.



Gambar 5.11 Mengubah Ukuran Rig

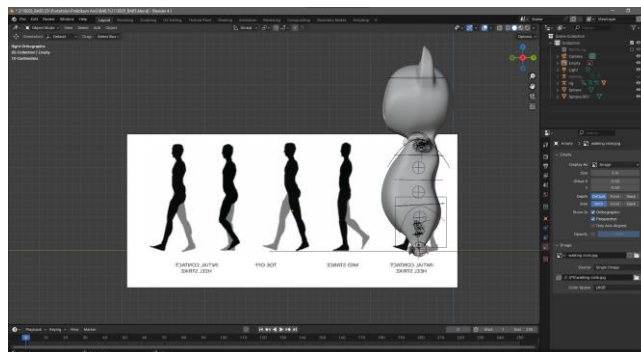


12. Seleksi terlebih dahulu objek karakter lalu *Generate Rig* dengan menekan Shift, kemudian Ctrl+P pilih *With Automatic Weights*.



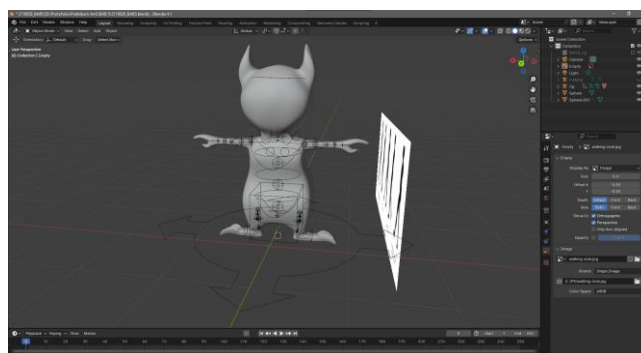
Gambar 5.12 Menambahkan Automatic Weights

13. Ubah *view* menjadi *viewpoint right* (numpad 3). Ubah *workspace* ke *Object Mode* kemudian *import* sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. *Flip horizontal* pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



Gambar 5.13 Menambahkan Sketsa Walking Cycle

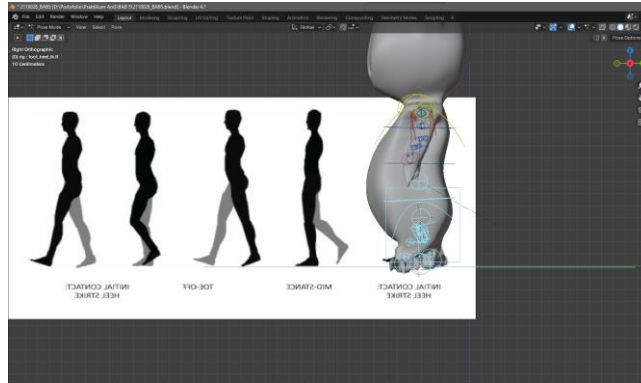
14. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.14 Memberi Jarak Karakter Dan Sketsa

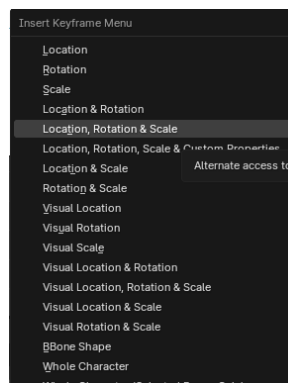


15. Klik pada *Generate Rig* kemudian ubah menjadi *Pose Mode*, lalu posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *keyboard G*. Pastikan objek berada pada *frame 0*.



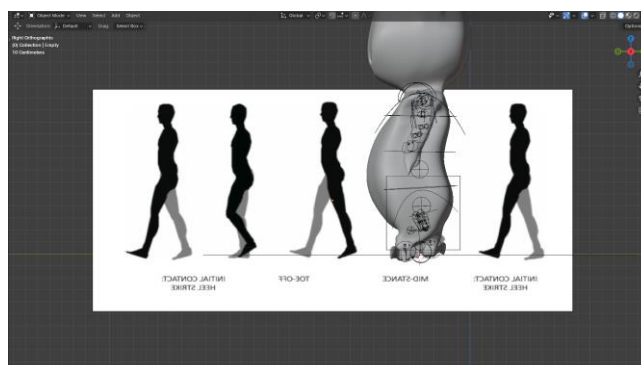
Gambar 5.15 Mengubah Posisi Kaki

16. Pada Blender versi 4, tekan *keyboard K* pilih *Location, Rotation & Scale*.



Gambar 5.16 Menambahkan Keyframe

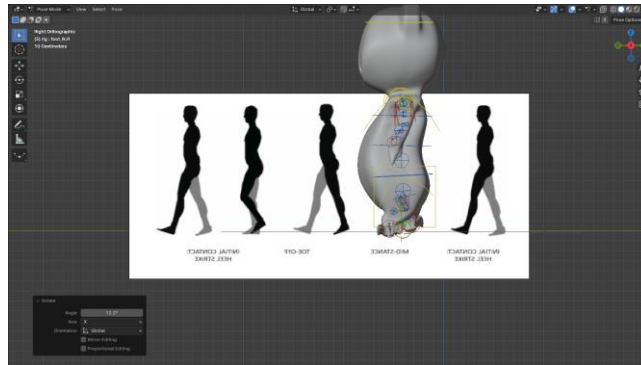
17. Lanjut ke gerakan kaki kedua, ubah mode *workspace* ke *Object Mode*. Kemudian klik pada sketsa *walking cycle* dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.17 Memposisikan Ke Gerakan Kedua

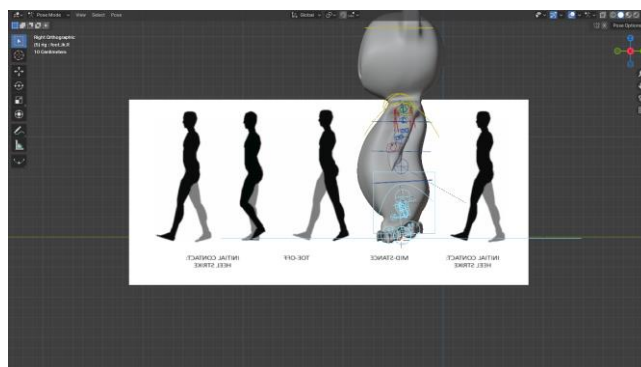


18. Klik pada *Generate Rig*, kemudian ubah menjadi *Pose Mode*.
Tempatkan kursor pada *frame* ke 5, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



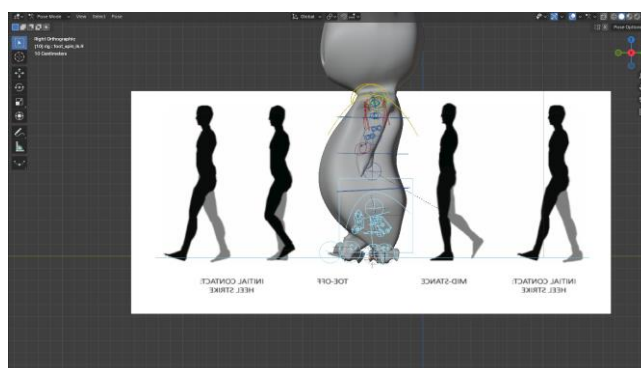
Gambar 5.18 Pose Kedua

19. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki. Tekan *keyboard K* pilih *Location, Rotation & Scale* untuk membuat *keyframe* di *frame 5*.



Gambar 5.19 Menambahkan Keyframe Di Frame 5

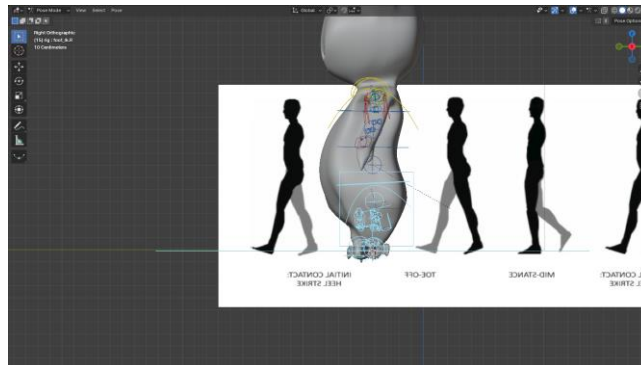
20. Pada *frame* 10, 15, dan 20 lakukan langkah-langkah yang sama.



Gambar 5.20 Pose Ketiga

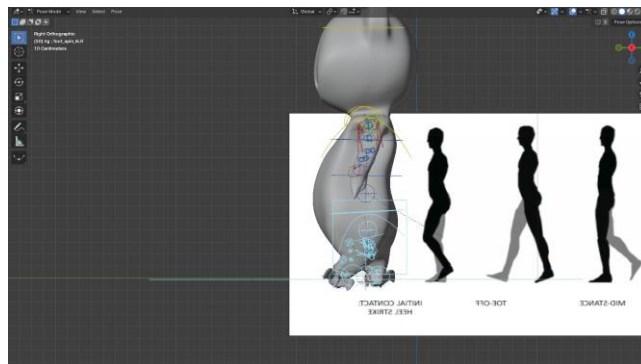


21. Pose pada *frame* 15.



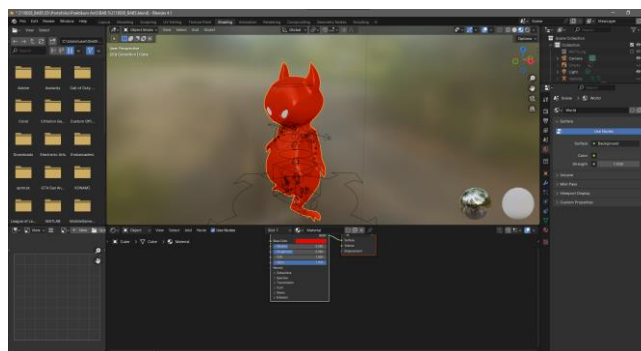
Gambar 5.21 Pose Keempat

22. Pose pada *frame* 20.



Gambar 5.22 Pose Kelima

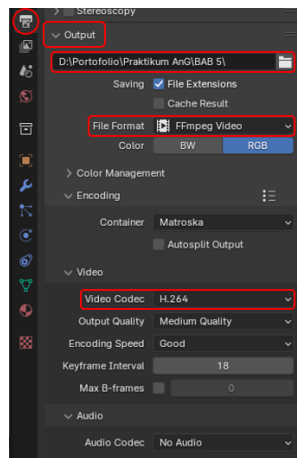
23. Kemudian atur warna dari objek, melalui *tab bar Shading*, lalu pilih objek yang ingin diberi warna.



Gambar 5.23 Memberi Warna Pada Objek

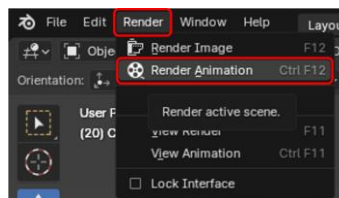


24. Pada *output properties* pada bagian *output*, pilih *folder* tempat menyimpan file serta format file yang akan digunakan.



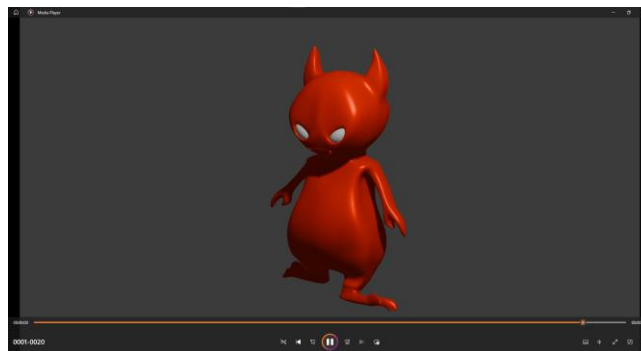
Gambar 5.24 Mengatur Output Render

25. Pada *tool bar* pilih menu *Render* lalu *Render Animation*.



Gambar 5.25 Melakukan Render

26. Hasil Render.



Gambar 5.26 Hasil Render