



## TUGAS PERTEMUAN: 5

### RIGGING

NIM	:	2118030
Nama	:	Putra Prasetya Utama
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S. (2118143)
Baju Adat	:	Peranakan Atela (Yogyakarta)
Referensi	:	<a href="http://kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/">kusnantokarasan.com/tag/baju-peranakan/</a>

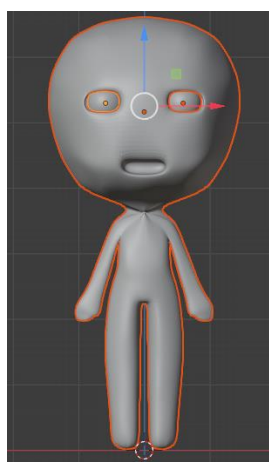
#### 5.1 Tugas 1 : Langkah-langkah Membuat 3D Rigging

1. Buka model karakter 3D yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 5.1 Membuka Model Karakter 3D Sebelumnya

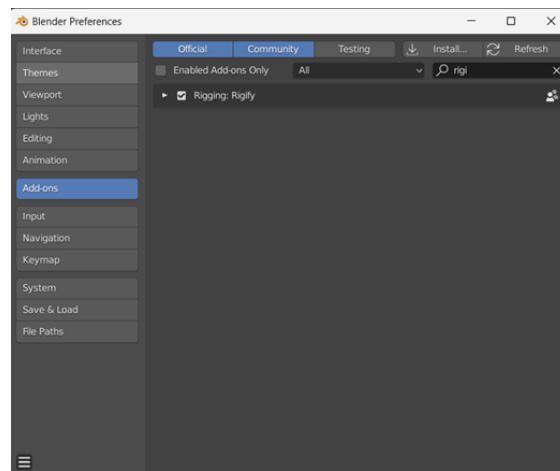
2. Pilih karakter dengan *Object Mode* lalu tempatkan sesuai posisi pada gambar dibawah ini dengan menggunakan G pada *keyboard*.



Gambar 5.2 Menempatkan Karakter Ditengah

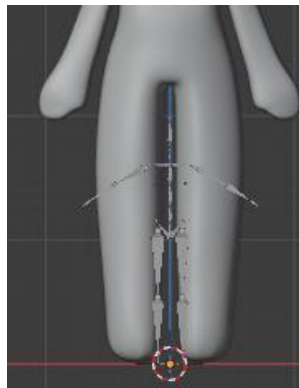


3. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging: Rigify.



Gambar 5.3 Menambah Add-on Rigify

4. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almature > Basic > Basic Human. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.4 Muncul Untuk Pembentukan Rigging Karakter

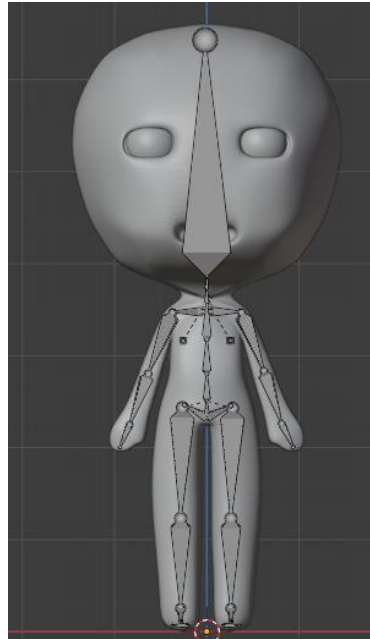
5. Tekan S dan perbesar ukuran rigging.



Gambar 5.5 Memperbesar Ukuran Rigging

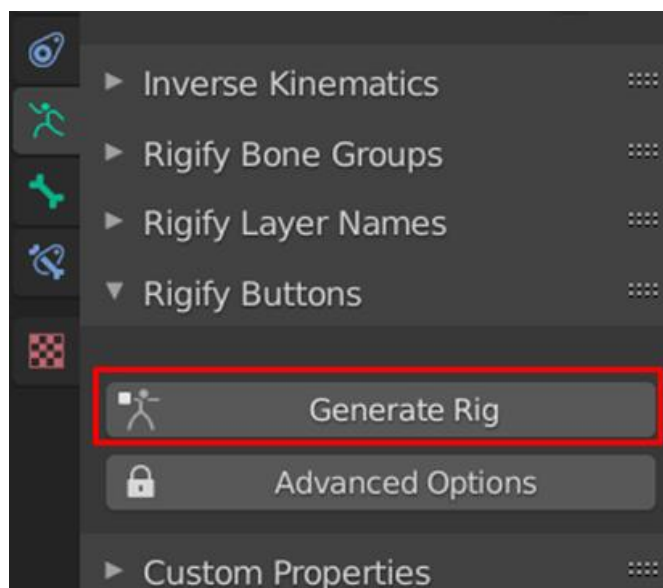


6. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.6 Mengatur Rigging Pada Posisi Sendi Karakter

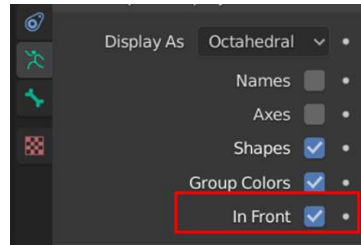
7. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig.



Gambar 5.7 Melakukan Generate Rig

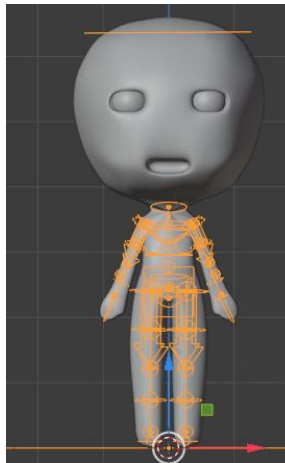


8. Kemudian Hapus bagian ringging. Kemudian klik pada bagian generate rig, kemudian pada Object Data Properties di bagian viewport display centang pada in front.



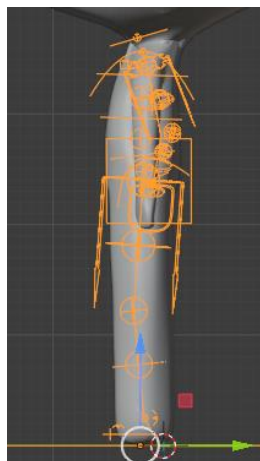
Gambar 5.8 Membuat Display Agar Didepan

9. Tekan S untuk memperbesar generate rig.



Gambar 5.9 Memperbesar Ukuran Generate Rig

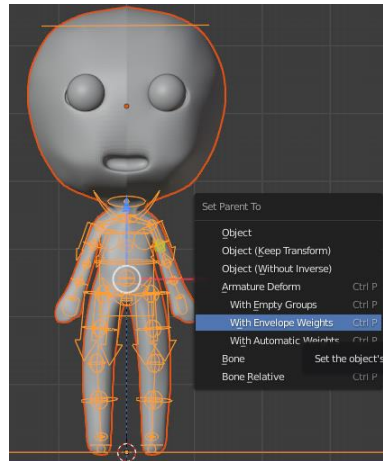
10. Gunakan Viewpoint right ( numpad 3), rapikan bentuk generate rig.



Gambar 5.10 Merapikan Viewport Kanan Generate Rig

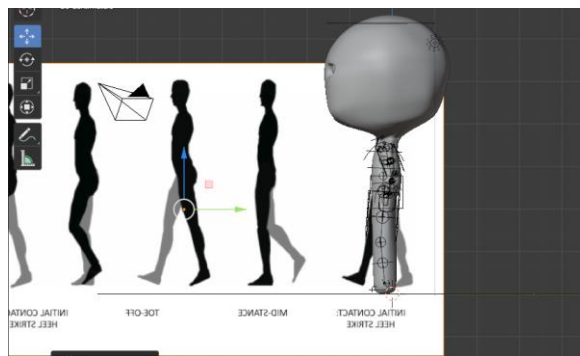


11. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih With Envelope Weights.



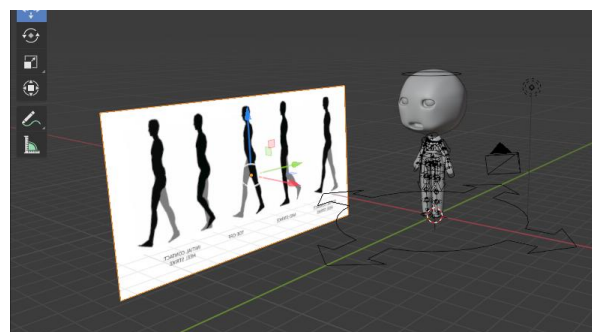
Gambar 5.11 Melakukan Automatic Weights Rigging dan Karakter

12. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



Gambar 5.12 Memasukkan Sketsa Berjalan

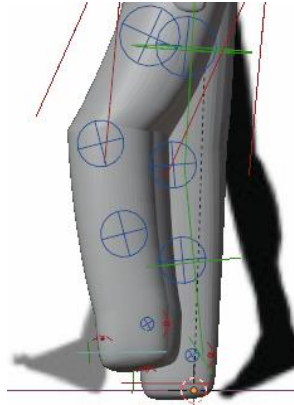
13. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.13 Memberi Jarak Pada Sketsa

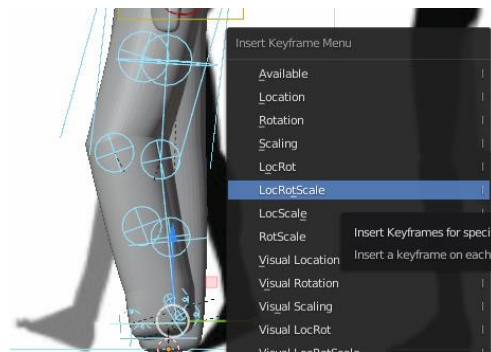


14. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



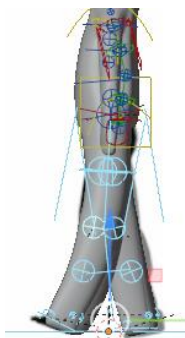
Gambar 5.14 Mengubah Kaki Pada Frame 0

15. Seleksi bagian berikut lalu tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 5.15 Membuat Keyframe Dengan LocRotScale

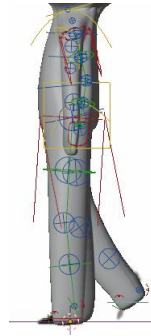
16. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cycle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 5 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.16 Mengubah Kaki Pada Frame 5

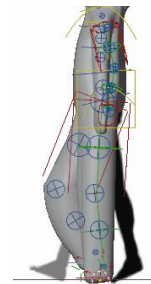


17. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki ketiga. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 10 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



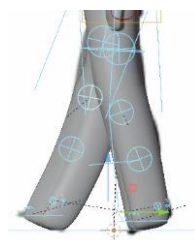
Gambar 5.17 Mengubah Kaki Pada Frame 10

18. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki keempat. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 15 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.18 Mengubah Kaki Pada Frame 15

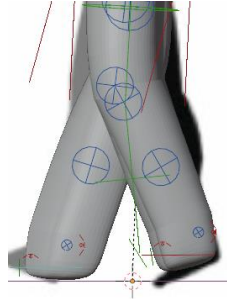
19. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kelima. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 20 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.19 Mengubah Kaki Pada Frame 20

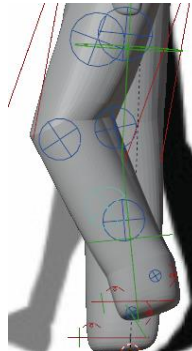


20. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki keenam. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 25 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



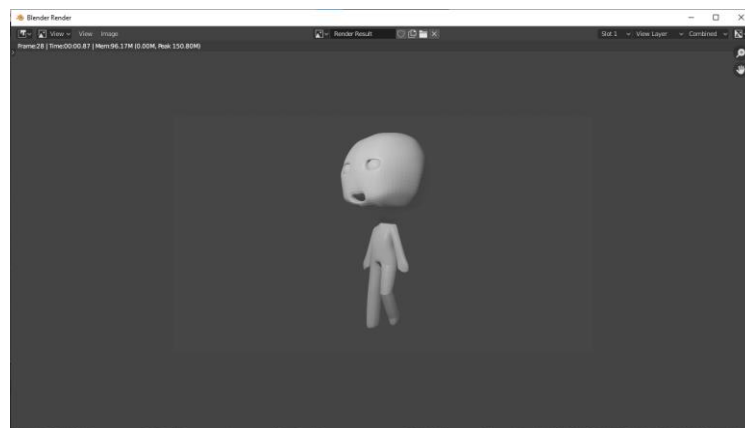
Gambar 5.20 Mengubah Kaki Pada Frame 25

21. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki ketujuh. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua. Tempatkan pada frame 30 lalu klik I dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.21 Mengubah Kaki Pada Frame 30

22. Lakukan render dengan Ctrl+F12 dan lalu akan tampil hasil akhir.



Gambar 5.22 Hasil Rendering Blender Implementasi Rigging