

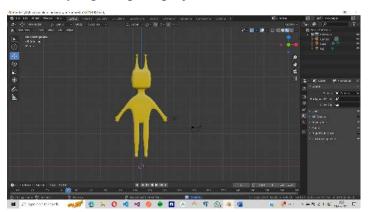
## TUGAS PERTEMUAN: 5 RIGGING

NIM	:	2118100
Nama	:	Moch Arif Rochmanullah
Kelas	:	С
Asisten Lab	:	RIFAL RIFQI RHOMADON (2218106)
Baju Adat	:	-
Referensi	:	_

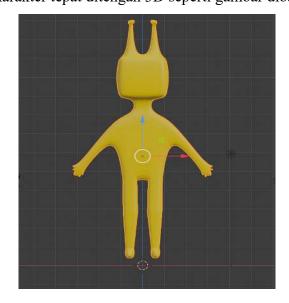
## 3.1 Tugas 1:

## A. Rigging

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

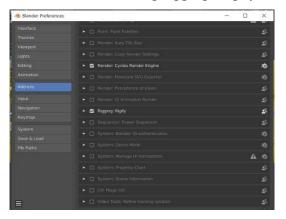


2. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D seperti gambar dibawah ini

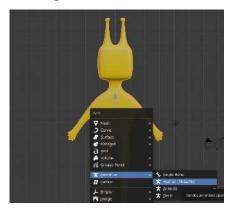




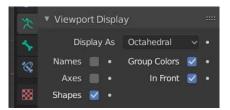
3. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu edit pada tool bar > preferences > add-ons > centang rigging : rigify



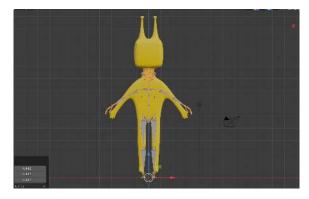
4. Kemudian tekan shift+A, pilih armature > basic > human



5. Kemudian pilih object data properties > viewport display > centang bagian in front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter

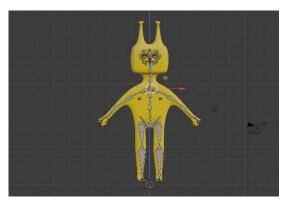


6. Tekan s dan perbesar ukuran rigging

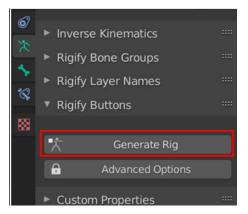




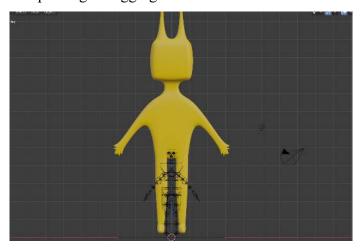
7. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging dan menyeleksi perbagian yang ingin dirapikan. Gunakan moce tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendiri.



8. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada object data properties > generate rig

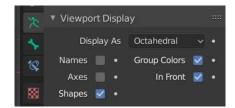


9. Kemudian hapus bagian rigging

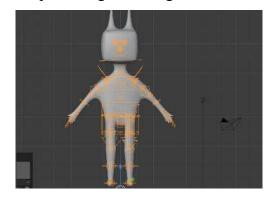




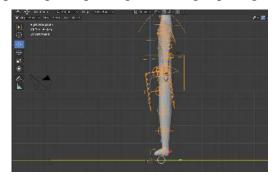
10. Kemudian klik bagian generate rig, kemudian pada object data properties dibagian viewport display centang pada in front



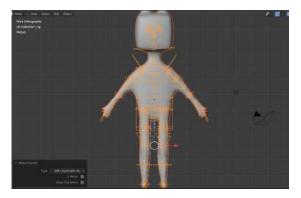
11. Tekan S untuk memperbesar generate rig



12. Gunakan viewport right, rapikan generate rig seperti gambar dibawah

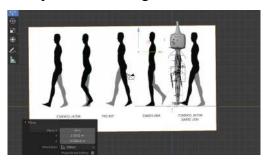


13. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan tekan shift, kemudian ctrl + P pilih with automatic Weight

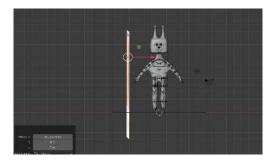




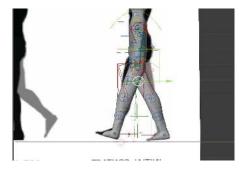
14. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



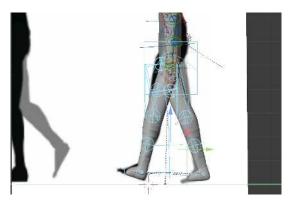
15. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa



16. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa dengan menggunakan move tool atau keyboard G. pastikan object berikut pada frame 0.



17. Seleksi bagian berikut

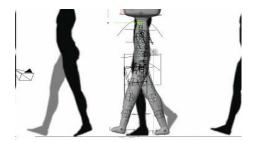




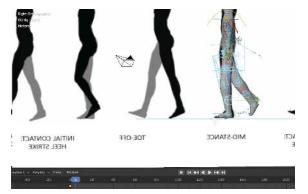
18. Tekan keyboard I pilih LocRotScale



19. Berlanjut ke perubahan Gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada dan geser ke Gerakan Langkah kaki kedua.



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

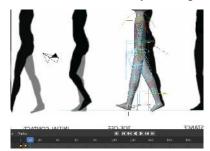


21. Lakukan Langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, tekan keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.

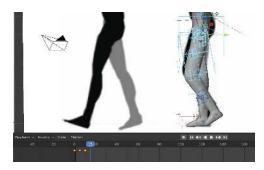




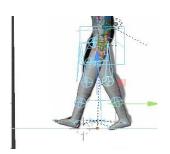
22. Pada frame 10, 15, 20 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langka kaki.



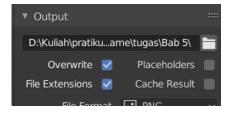
23. Perubahan frame 15



24. Perubahan frame 20



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



26. Pada tool bar pilih menu render > render animation

