



TUGAS PERTEMUAN: 5

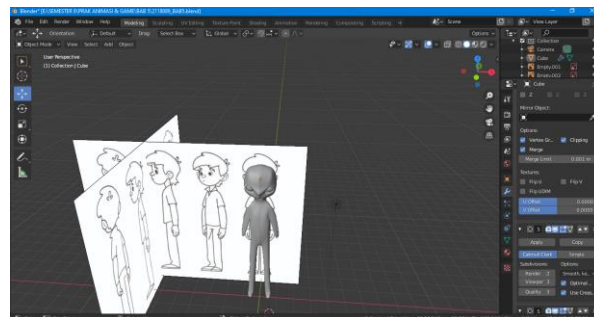
RIGGING

NIM	:	2118089
Nama	:	Shiva Divanti Natasya
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Nur Aria Hibnastiar
Baju Adat	:	Kebaya Dansa Maluku
Referensi	:	https://berita.99.co/wp-content/uploads/2022/09/kebaya-dansa.jpg

5.1 Tugas 1 : Menerapkan 3D Rigging

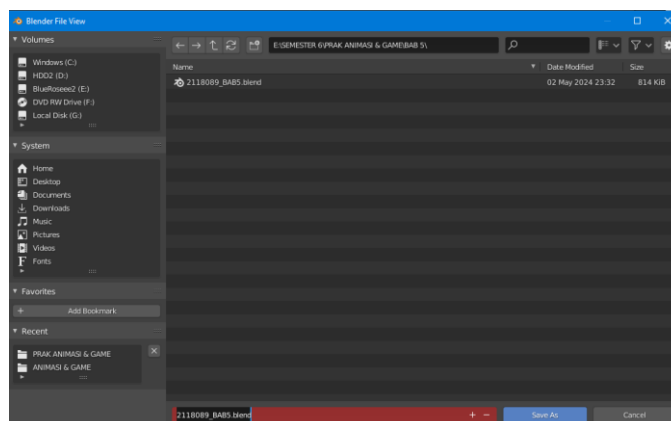
A. Menerapkan 3D Rigging

1. Buka Blender dan buka file BAB 4.



Gambar 5.1 Tampilan Blender

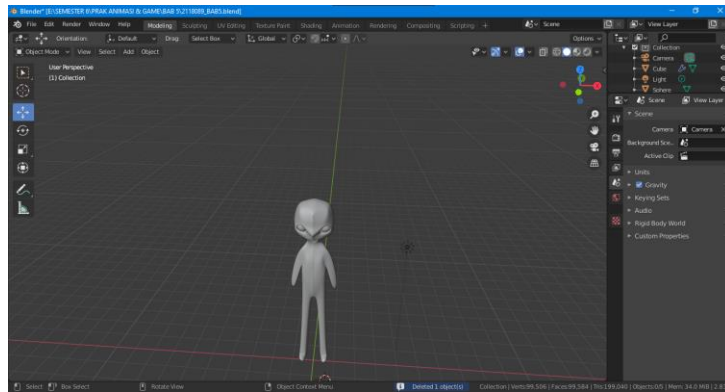
2. *Save* terlebih dahulu dengan klik File, lalu *Save as* dan simpan dengan nama 2118089_BAB5.blend.



Gambar 5.2 Menyimpan File BAB 5

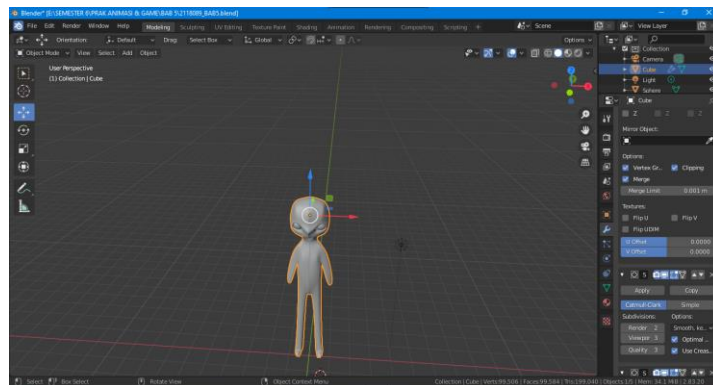


3. Hapus sketsa 2D yang ada sebelumnya.



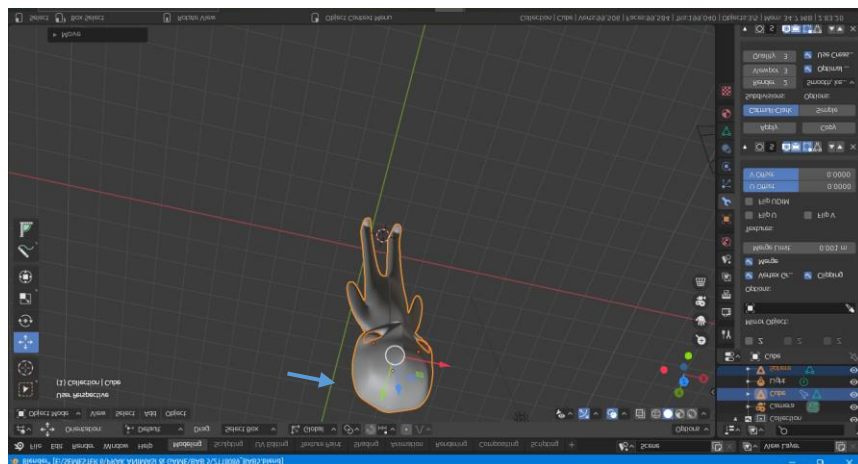
Gambar 5.3 Menghapus Sketsa 2D

4. Pastikan *workspace* blender berada pada *object mode*, kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi semua karakter.



Gambar 5.4 Menyeleksi Karakter

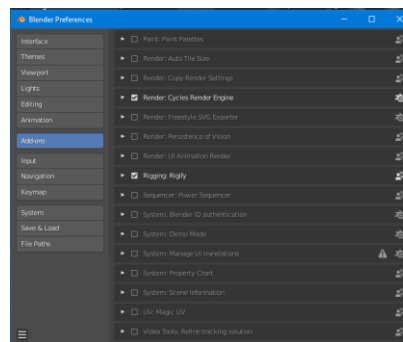
5. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D *cursor* (berbentuk bulat yang ditunjuk panah biru) seperti berikut.



Gambar 5.5 Menyesuaikan Posisi Karakter

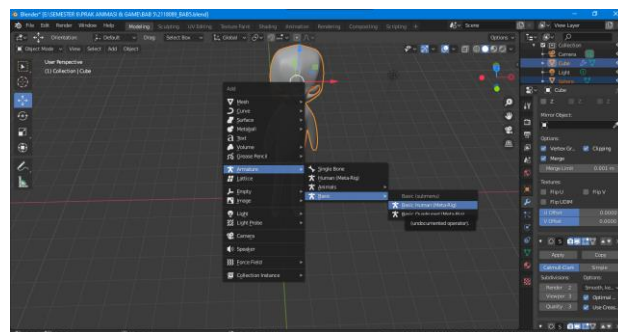


6. Masuk pada pemberian *rigging* pada karakter, pilih menu Edit pada *tool bar*, kemudian *Preferences*, lalu *add-ons* dan centang *Rigging: Rigify*.



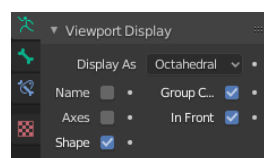
Gambar 5.6 Pemberian *Rigging*

7. Kemudian tekan Shift+A, pilih *Armature*, lalu *Basic*, lalu *Basic Human*.



Gambar 5.7 Mengatur *Basic Human*

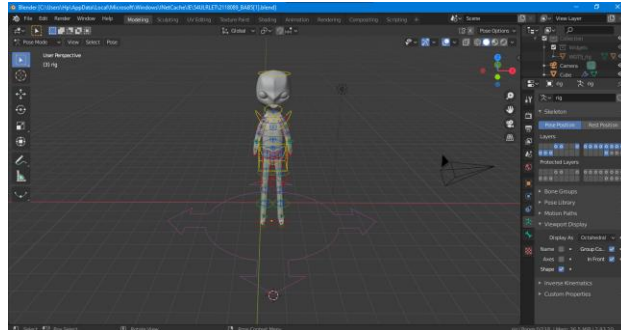
8. Kemudian pilih *Object data properties*, lalu pilih *Viewport Display*, kemudian centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.8 Mengatur Tampilan *Rigging*

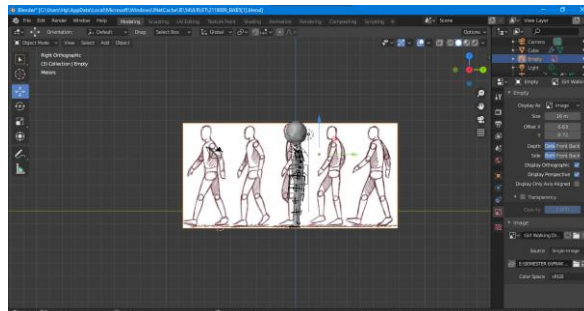


9. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging* seperti gambar berikut. Rapikan bagian rigging dengan mengubah workspace menjadi Edit Mode. Lalu ubah ubah workspace menjadi Generate rig. Seleksi generate rig bersamaan dengan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



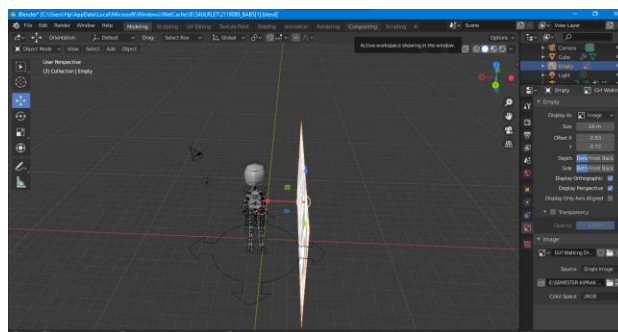
Gambar 5.9 Mengatur *With Automatic Weights*

10. 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 5.10 *Import Sketsa*

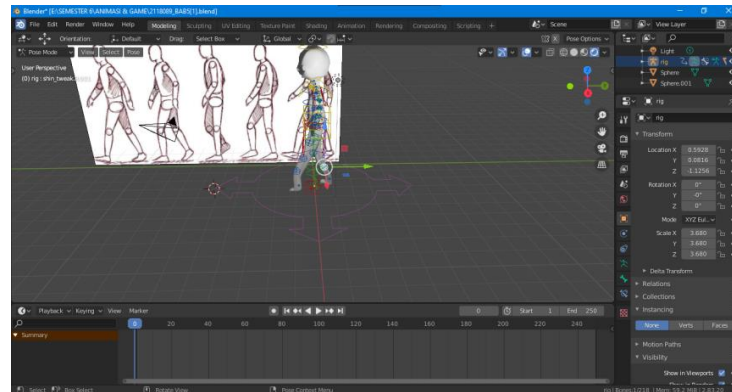
11. Kemudian, beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.11 Memberi Jarak Sketsa dan Karakter

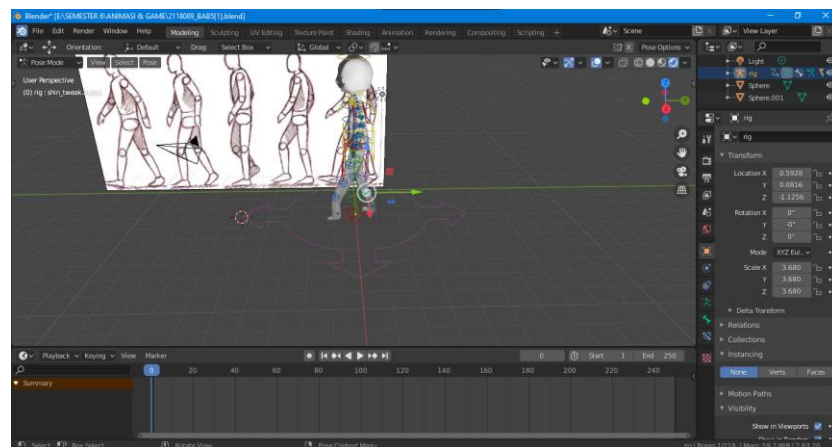


12. Klik pada *generate rig* lalu ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *keyboard G*. Pastikan objek berada pada *frame 0*.



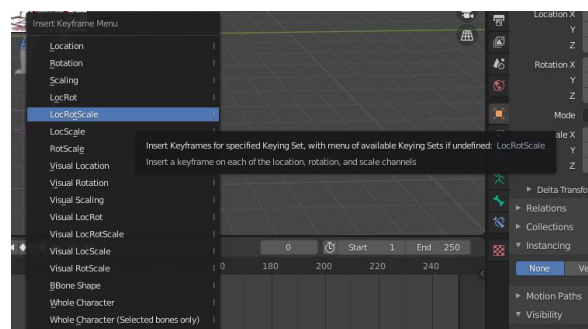
Gambar 5.12 Memposisikan Langkah Kaki ke 1

13. Seleksi bagian berikut.



Gambar 5.13 Menyeleksi Bagian Kaki

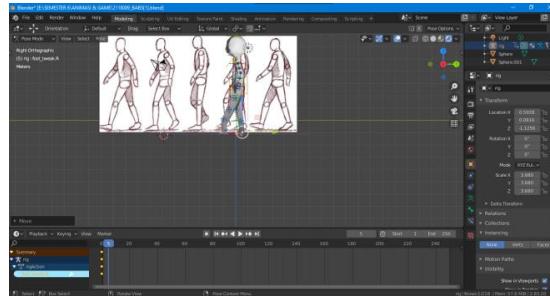
14. Tekan *keyboard I*, lalu pilih *LocRotScale*.



Gambar 5.14 Melakukan LocRotScale Pada *Frame 0*

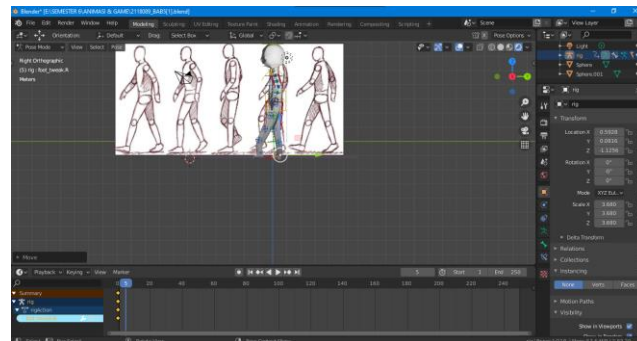


15. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode *workspace* ke *object mode*, kemudian klik pada *walking cyle* dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



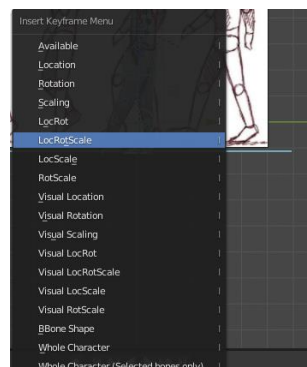
Gambar 5.15 Mengubah Gerakan Langkah Kaki ke 2

16. Klik pada *generate rig* kembali kemudian ubah menjadi *pose mode*. Tempatkan kursor pada *frame* ke 5, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



5.16 Memposisikan Langkah Kaki ke 2

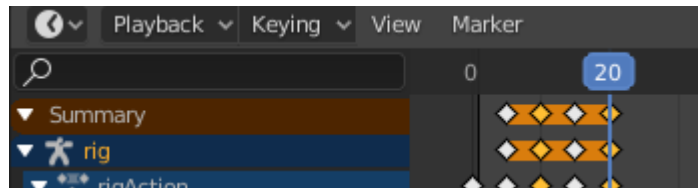
17. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, tekan *keyboard I* dan pilih *LocRotScale* untuk membuat *keyframe* di *frame* 5.



Gambar 5.17 Melakukan LocRotScale Pada *Frame* ke 5

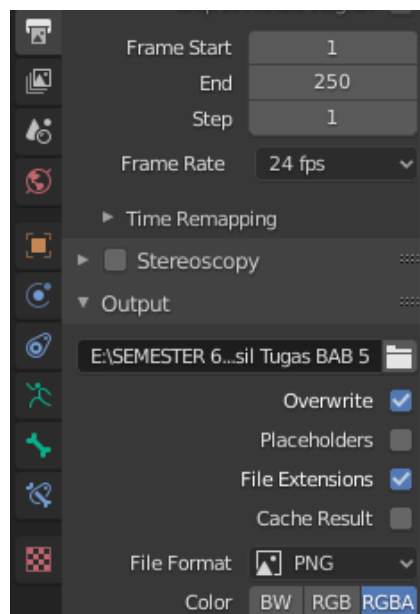


18. Pada *frame* 10, 15, dan 20 lakukan langkah-langkah yang sama seperti sebelumnya sampai *frame-frame* tersebut berisikan *keyframe* perubahan langkah kaki. Selain itu sesuaikan pada bagian *end* sesuai dengan akhir dari *keyframe* yang telah dibuat.



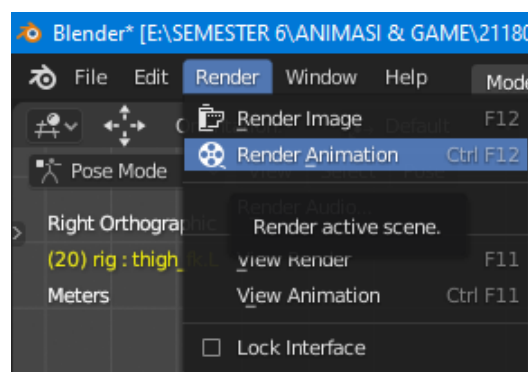
Gambar 5.18 Melakukan Perubahan Kaki Pada Setiap *Frame*

19. Berlanjut ke pengaturan *output*. Pada *output properties* di bagian *output*, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 5.19 Menyimpan File *Output*

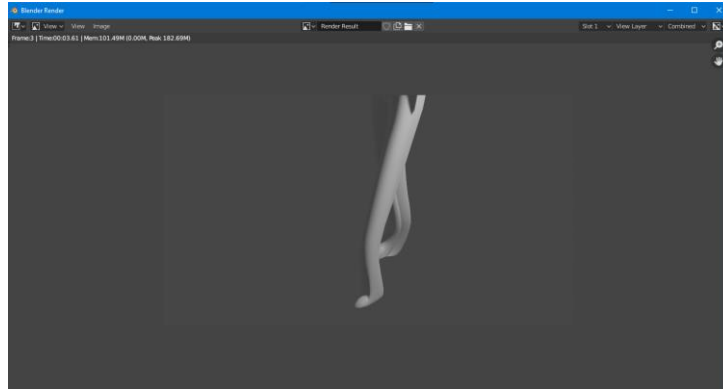
20. Pada *Tool bar* pilih menu *Render*, lalu *Render Animation*.



Gambar 5.20 Melakukan Render Animasi



21. Berikut adalah hasil akhir animasi berupa video.



Gambar 5.21 Hasil Akhir Animasi

B. Link Github

https://github.com/ShivaDina/2118089_PRAK_ANIGAME