



## TUGAS PERTEMUAN: 5 3D Rigging

<b>NIM</b>	:	2118080
<b>Nama</b>	:	Syahdan Izzur Rosuli
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	M. Zainul Musyafa' (2118050)
<b>Baju Adat</b>	:	Cak dan Ning (Jawa Timur)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://cdnwpseller.gramedia.net/wp-content/uploads/2021/09/01210916/Baju-Cak-dan-Ning.jpg">https://cdnwpseller.gramedia.net/wp-content/uploads/2021/09/01210916/Baju-Cak-dan-Ning.jpg</a>

### 5.1 Tugas 5 : Langkah Langkah Membuat 3D Rigging

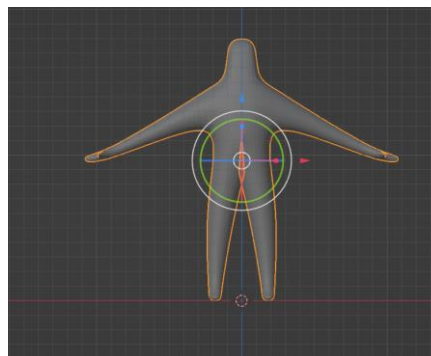
#### A. Rigging Karakter 3D

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



Gambar 1.1 Menghapus Karakter 2D

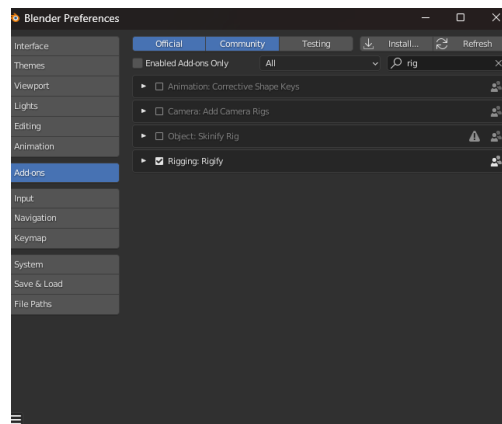
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter Dan Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut.



Gambar 1.2 Menempatkan Karakter DI Tengah

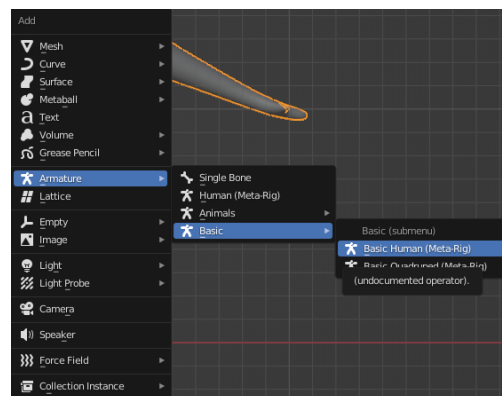


3. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging: Rigify.



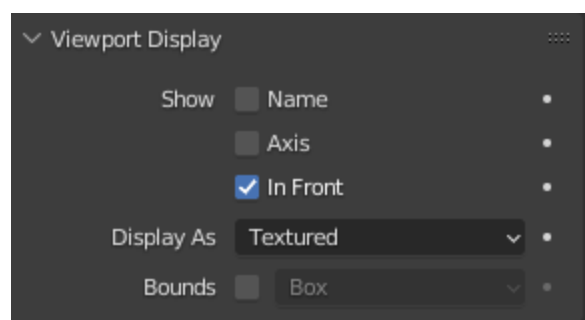
Gambar 1.3 Perngaturan Rigging

4. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almature lalu Basic kemudian Basic Human.



Gambar 1.4 Mengubah Ke Basic Human

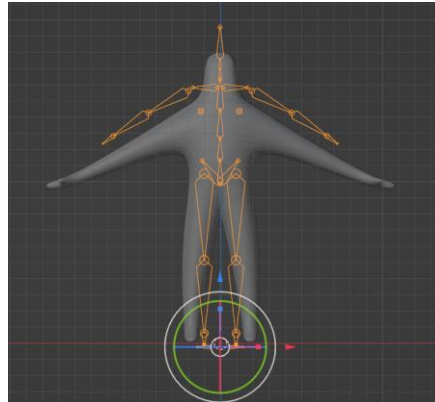
5. Kemudian pilih Object data properties kemudian Viewport Display lalu centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter



Gambar 1.5 Viewport In Front

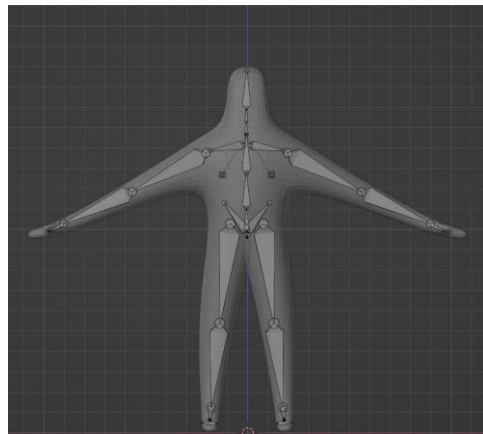


6. Sesuaikan rigging dengan sketsa.



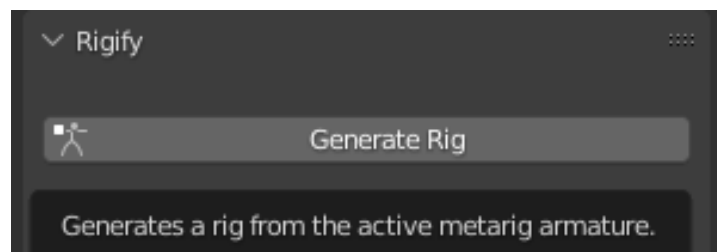
Gambar 1.6 Memperbesar Rigging

7. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Dan Rapikan bagian-bagian rigging Menggunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki.



Gambar 1.7 Merapikan Rigging

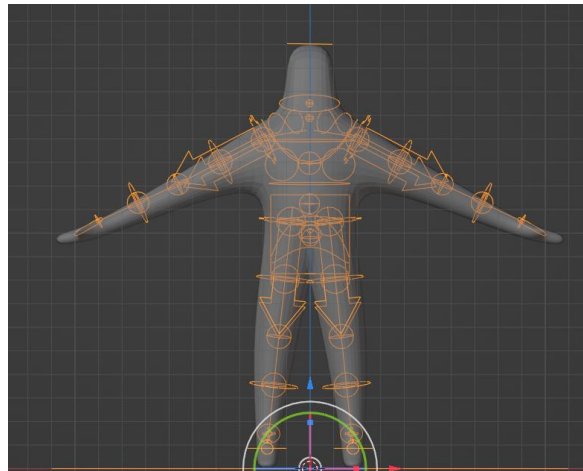
8. Ubah workspace menjadi object mode kembali kemudian pada Object data properties lalu Generate rig.



Gambar 1.8 General Rig

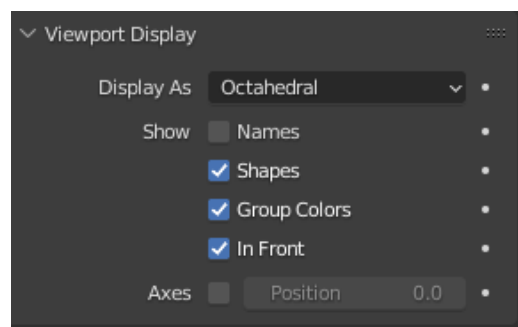


9. Kemudian Hapus bagian *ringging*.



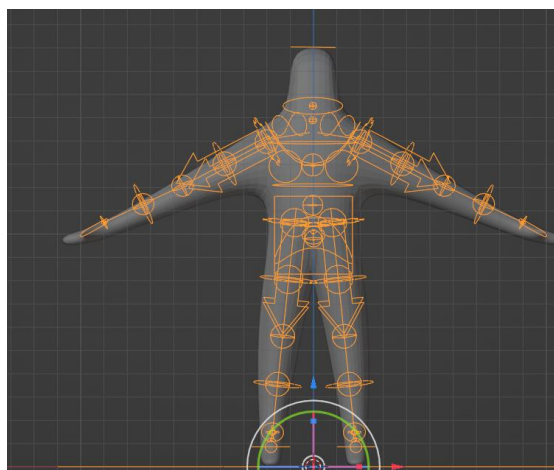
Gambar 1.9 Menghapus *Rigging*

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



Gambar 1.10 Viewport In Front

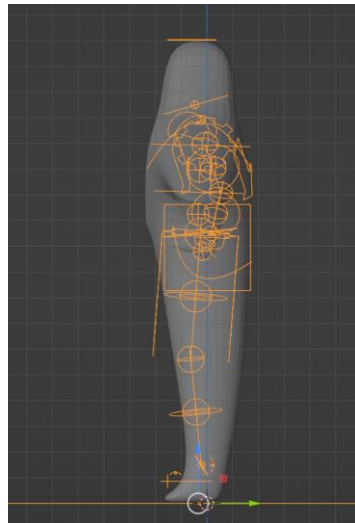
11. Tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar 1.11 Memperbesar Rig

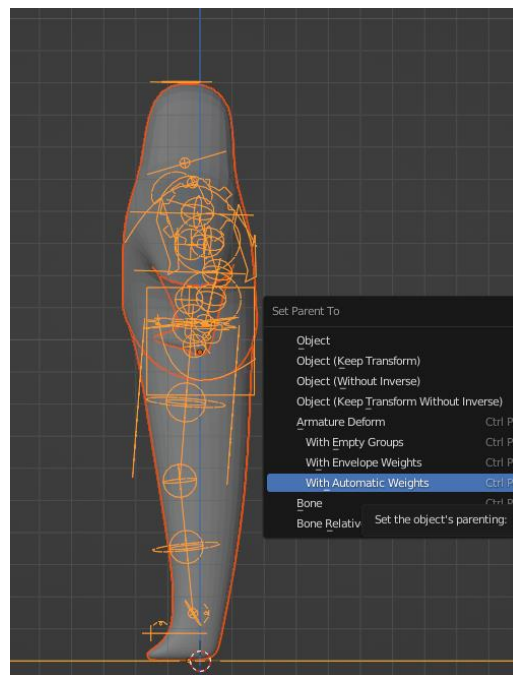


12. Gunakan Viewpoint right ( numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



Gambar 1.12 Merapikan General Rig

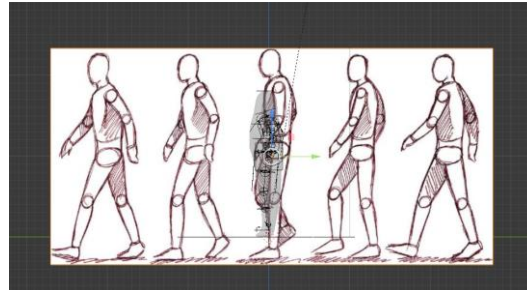
13. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 1.13 Seleksi Karakter With Automatic Eright

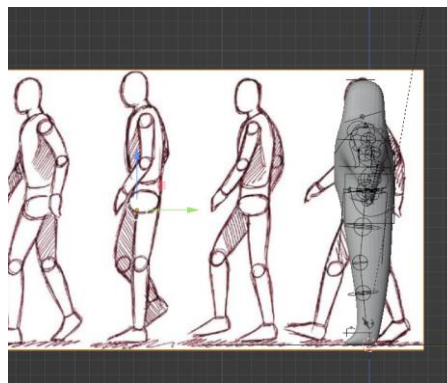


14. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



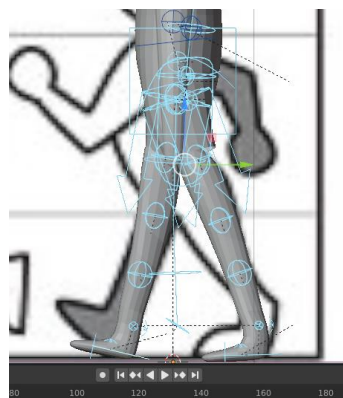
Gambar 1.14 Import Sketsa Jalan

15. Sesuaikan sketsa dengan karakter kita.



Gambar 1.15 Menyesuaikan karakter dengan gambar

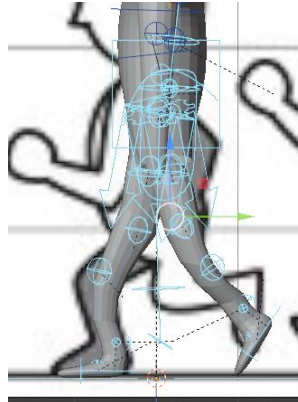
16. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



Gambar 1.16 Gerakan Frame 0

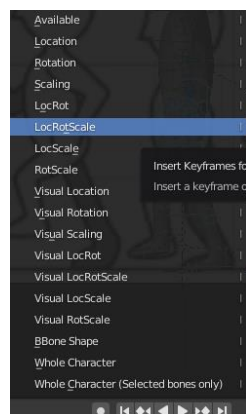


17. Seleksi bagian berikut



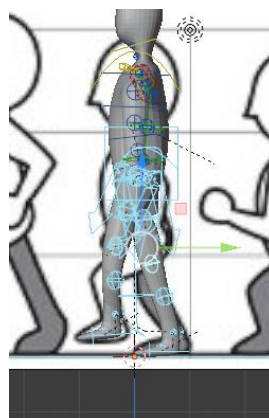
Gambar 1.17 Seleksi Bagian Kaki

18. Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 1.18 Menu LotRotScale

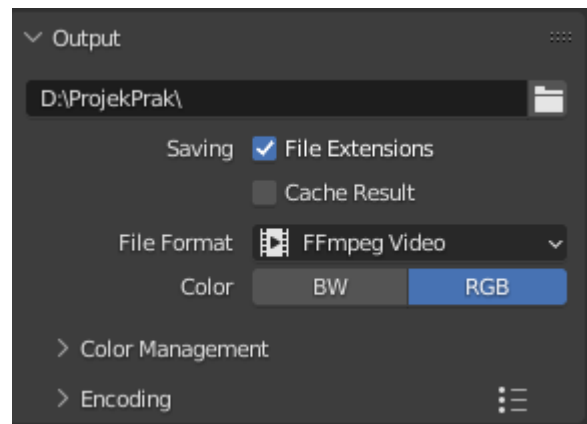
19. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 1.19 Gerakan Frame 5

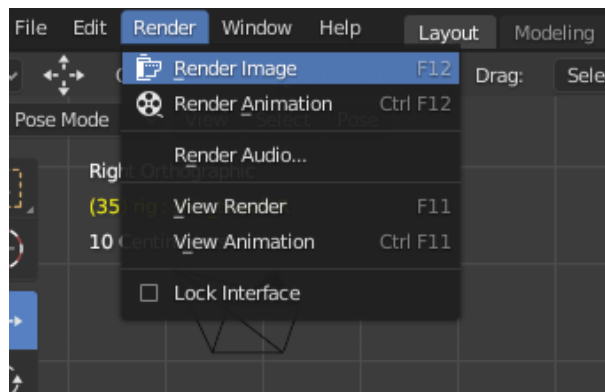


20. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



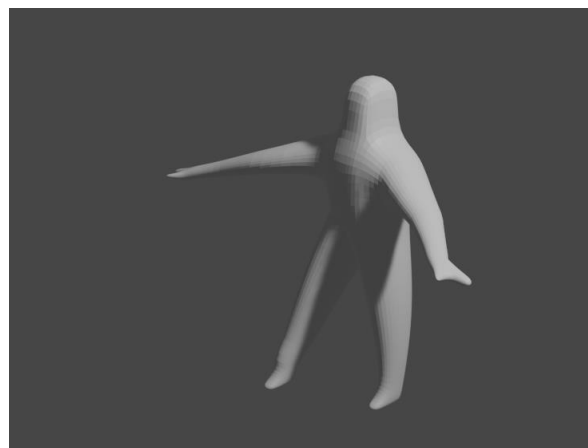
Gambar 1.20 Tampilan Properties

21. Pada Tool bar pilih menu Render kemudian Render Animation.



Gambar 1.21 Render Animation

22. Hasil Akhir Bisa Di lihat Sebagai Berikut



Gambar 1.22 Hasil Akhir