



## TUGAS PERTEMUAN: 5

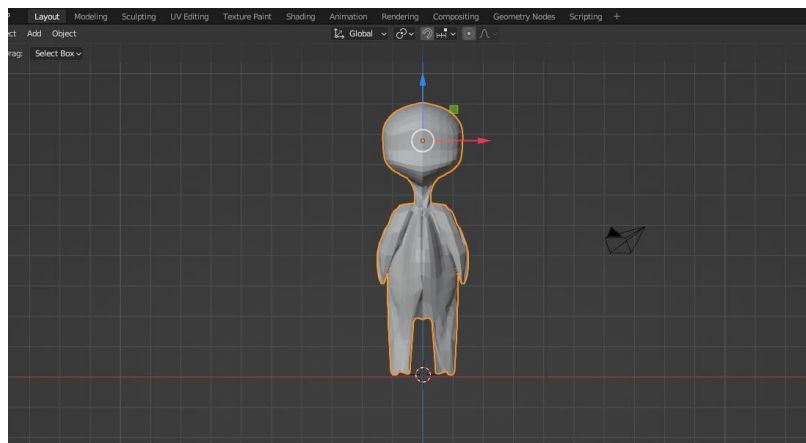
### Rigging

NIM	:	2118065
Nama	:	Alga Candra Kusuma
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Referensi	:	Contoh : <a href="https://www.pinterest.co.uk/pin/373517362819755077/">https://www.pinterest.co.uk/pin/373517362819755077/</a>

#### 5.1 Tugas 1 : Rigging

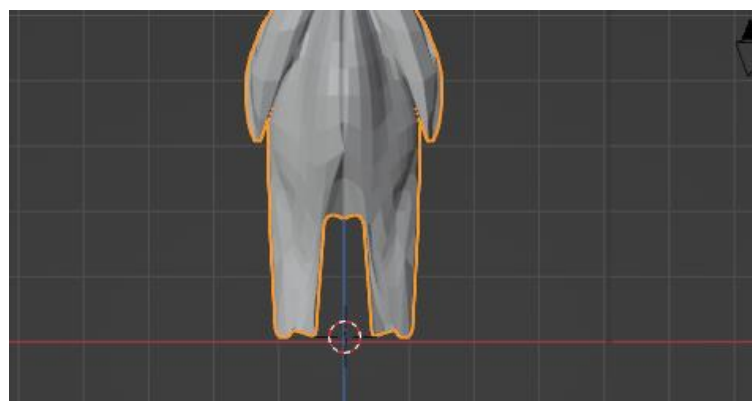
##### A. Rigging dan animasi 3d

1. Membuka blender dan hapus ketsa 2d



Gambar 5.1 Menghapus sketsa

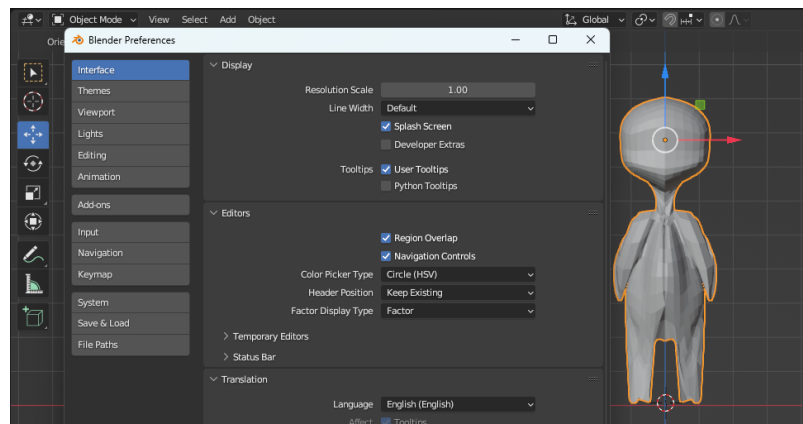
2. Posisikan kaki objek 3d seperti pada gambar



Gambar 5.2 Pilih new file

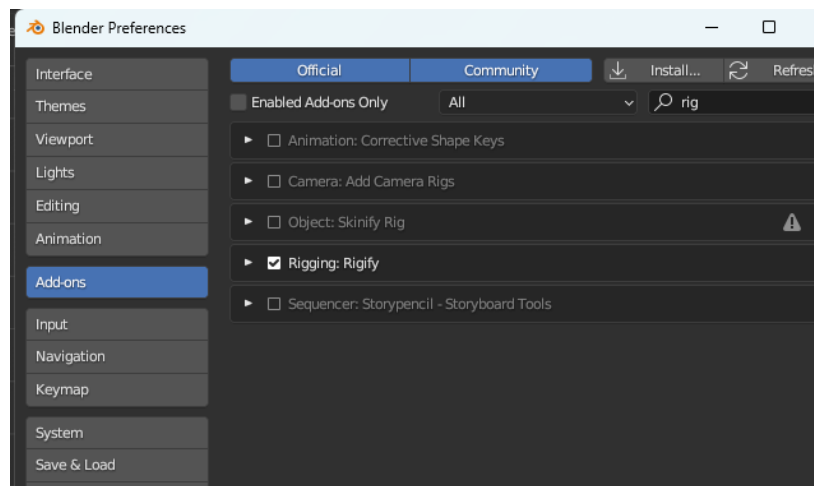


### 3. Pilih menu edit dan pilih preferences



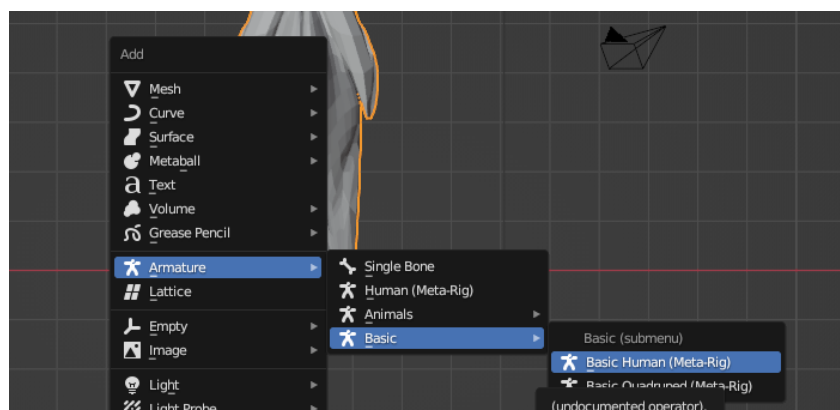
Gambar 5.3 tampilan preferences

### 4. Tambahkan adds on dan centang riggify



Gambar 5.4 centang rigify

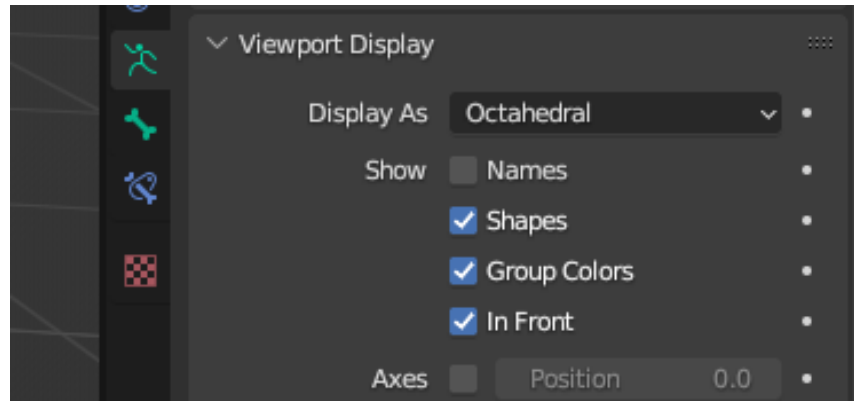
### 5. Tambahkan amature dan beri basic human rigi



Gambar 5.5 Basic Human rigi

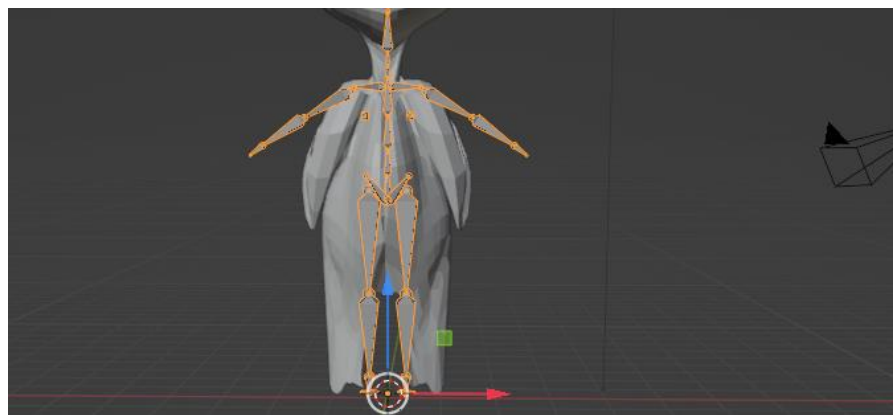


6. Pada viewport display centang infront



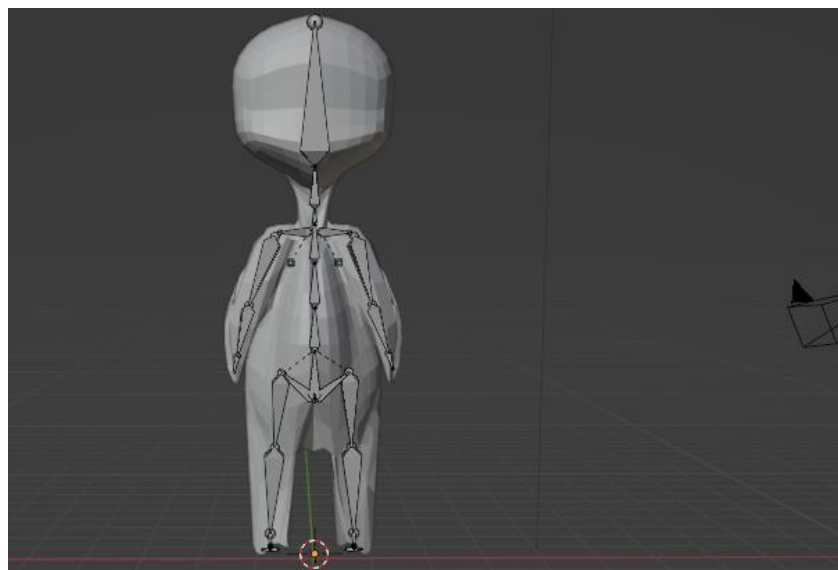
Gambar 5.6 Show infront

7. Sekeleton tadi diperbesar ukurannya sesuai model 3d



Gambar 5.7 Scalling sekeleton

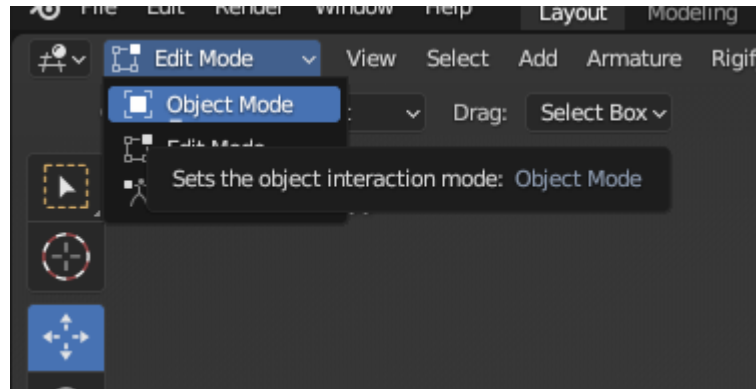
8. Sesuaikan riging dengan model 3d menggunakan edit mode



Gambar 5.8 Menyesuaikan sekeleton

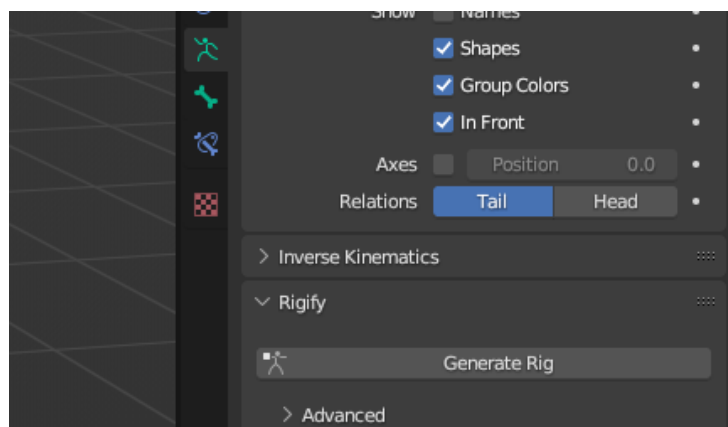


9. Setelah mengubah riging pada edit mode, Kembali ketampilan object mode



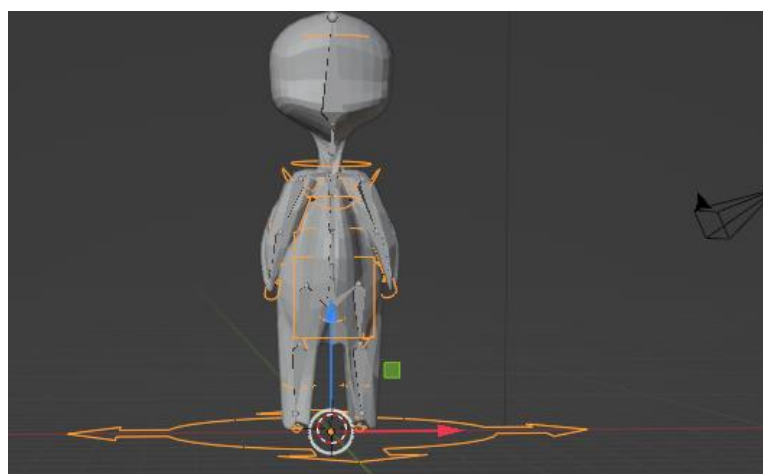
Gambar 5.9 Masuk ke object mode

10. Pada properties pilih tambahkan generate rig



Gambar 5.10 generate rig

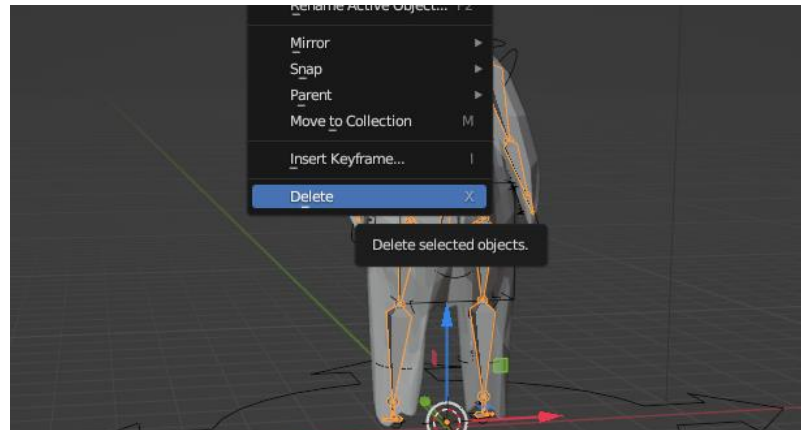
11. Tambahkan riging seperti lalu lakukan scalling sesuai model 3d



Gambar 5.11 Sesuaikan riging

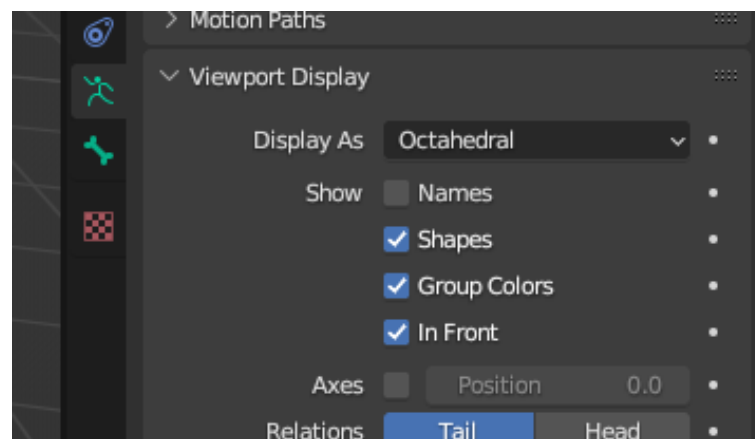


12. Pilih dan hapus bagian skeleton sebelumnya



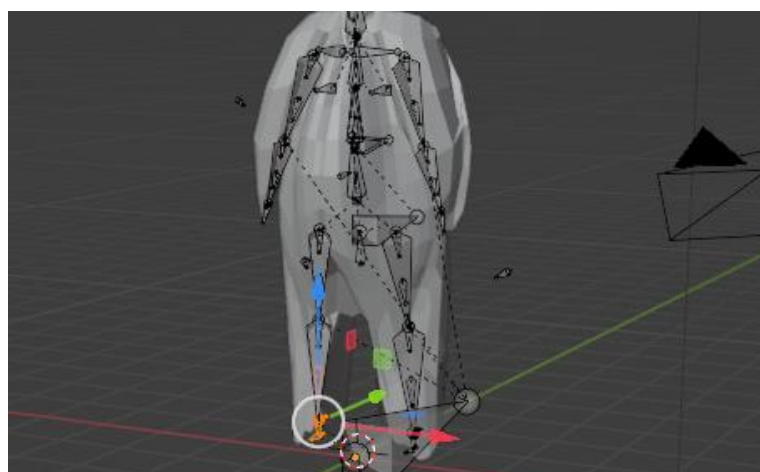
Gambar 5.12 Hapus sekeleton

13. Pilih bagian rig dan view in front



Gambar 5.13 View in front rig

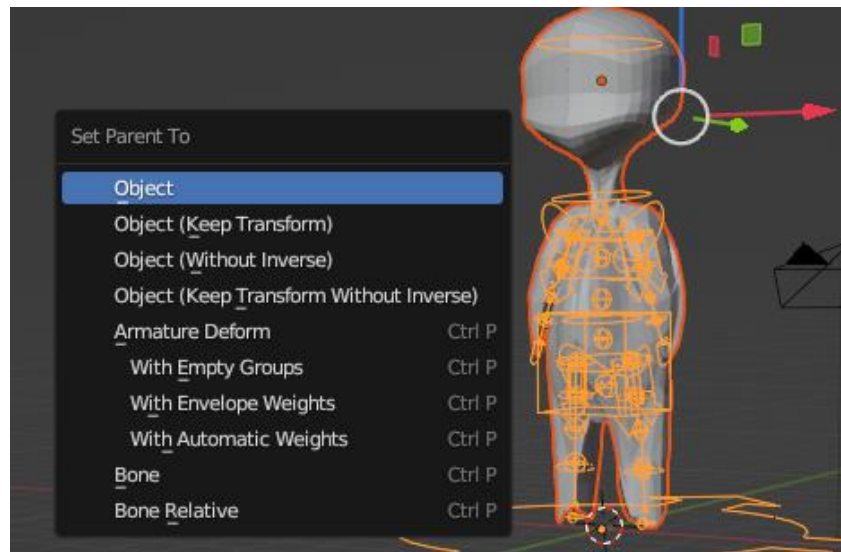
14. Sesuaikan dan scaling bentuk rig sesuai 3d model



Gambar 5.14 Scalling rig

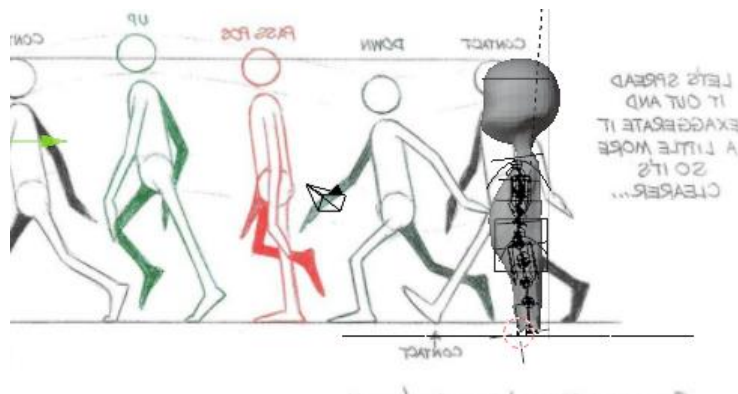


15. Tekan control+p dan pilih with automatic weight



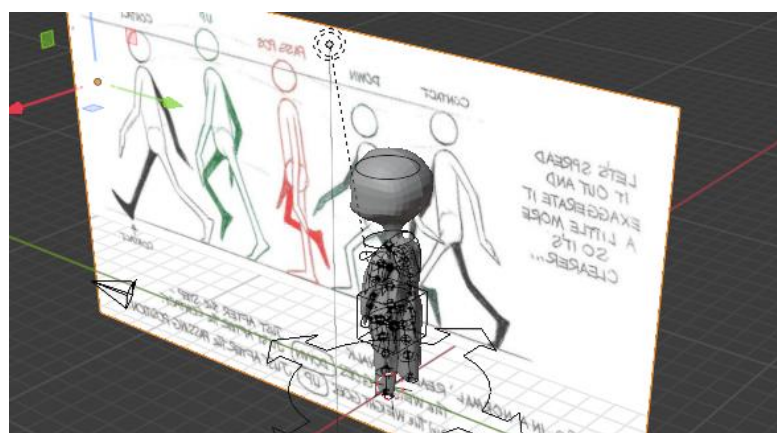
Gambar 5.15 Automatic weight

16. Masukkan referensi animasi berjalan



Gambar 5.16 Referensi berjalan

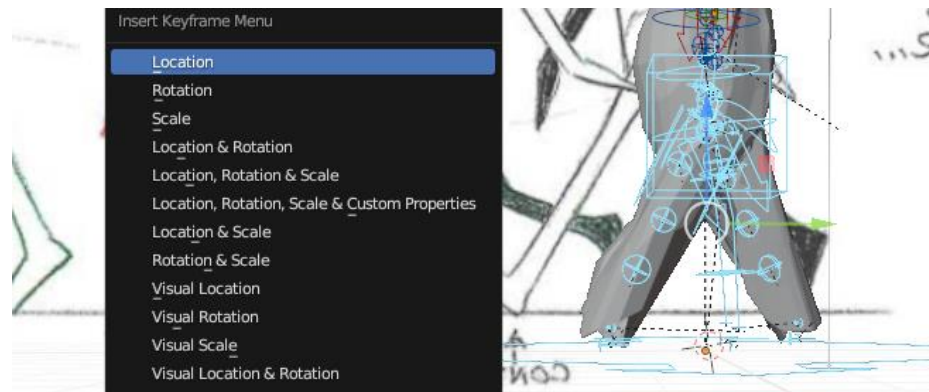
17. Beri jarak pada model dengan sketsa



Gambar 5.17 berikan jarak antar model dengan sketsa

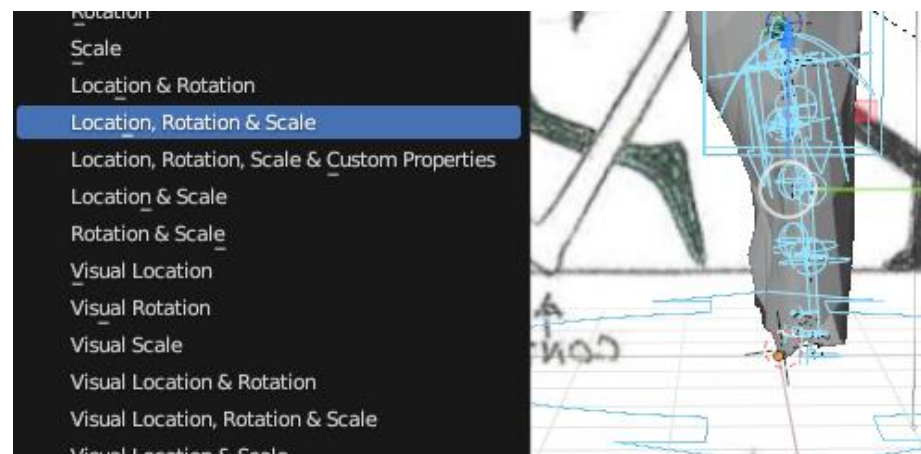


18. Lakukan scalling dan penyesuaian terhadap gerak kaki animasi dan tekan I pilih location rotation and scale pada frame 0



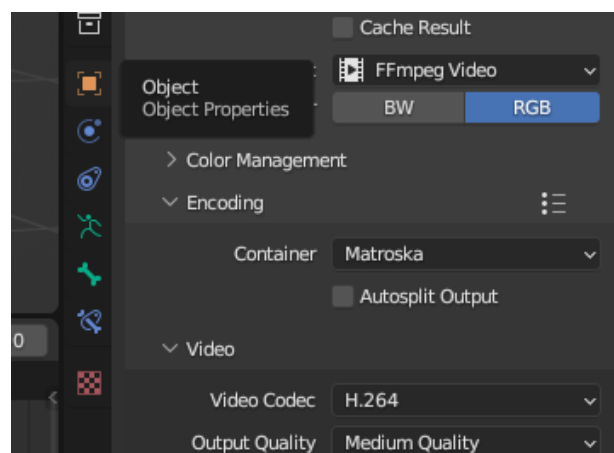
Gambar 5.18 LocRotScale

19. Pada frame 10 lakukan hal yang sama namun dengan posisi yang berbeda agar animasi terlihat lebih halus



Gambar 5.19 Menerapkan subdivision surface

20. Hasil modeling 3D dengan sketsa 2d



Gambar 5.20 Render animasi 3d