



TUGAS PERTEMUAN: 5

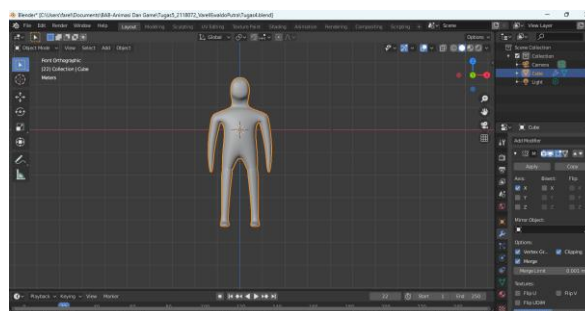
RIGGING

NIM	:	2118072
Nama	:	Varell Ewaldo Putra
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Devina Dorkas Manuela (2218108)
Baju Adat	:	Baju Bella Dada (Sulawesi Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-sulawesi-selatan

1.1 Tugas 5 : Menerapkan rigging menggunakan Karakter 3d

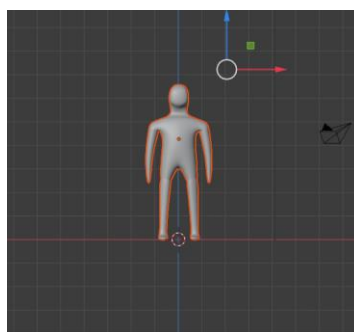
A. Membuat Karakter Modeling 3D

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



Gambar 5.1 Menghapus Karakter 2D

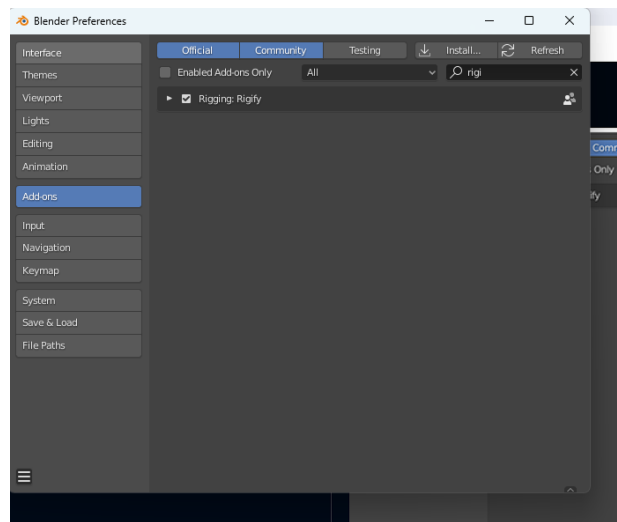
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter Dan Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut.



Gambar 5.2 Menempatkan Karakter DI Tengah

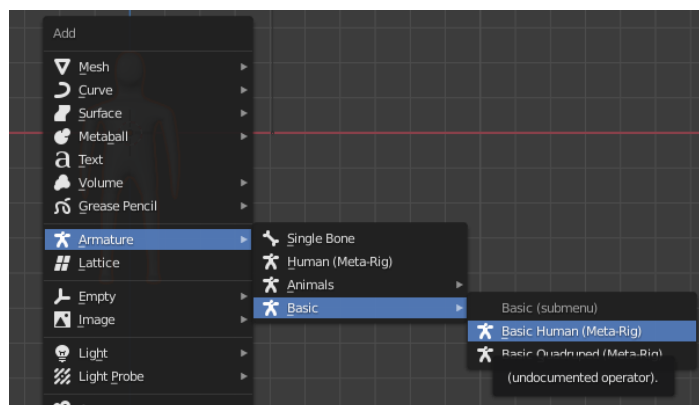


3. Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging: Rigify.



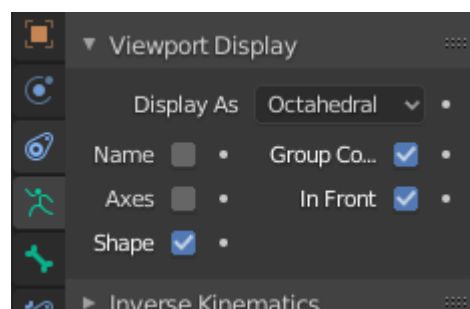
Gambar 5.3 Perngaturan Rigging

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



Gambar 5.4 Mengubah Ke Basic Human

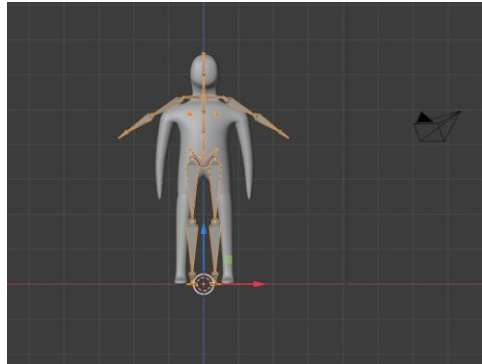
5. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter



Gambar 5.5 Viewport In Front

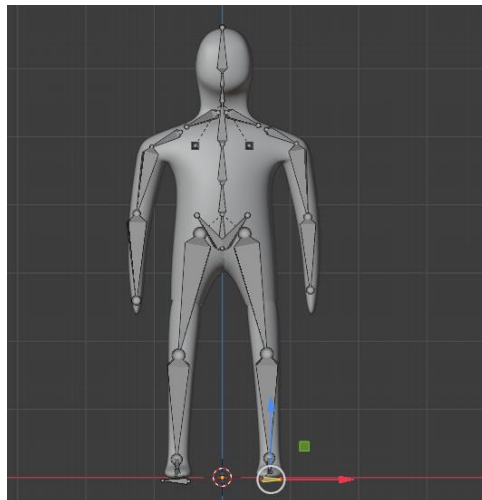


6. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



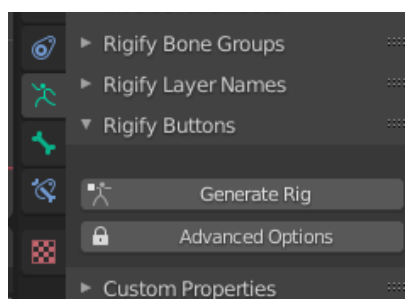
Gambar 5.6 Memperbesar Rigging

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 5.7 Merapikan Rigging

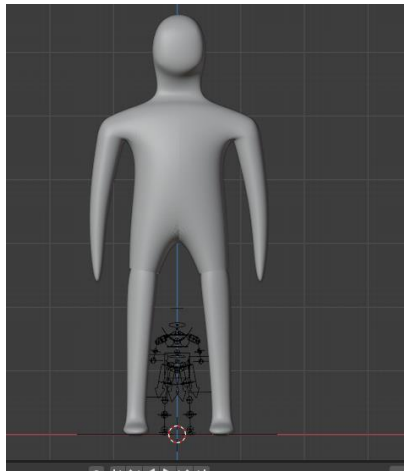
8. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig



Gambar 5.8 General Rig

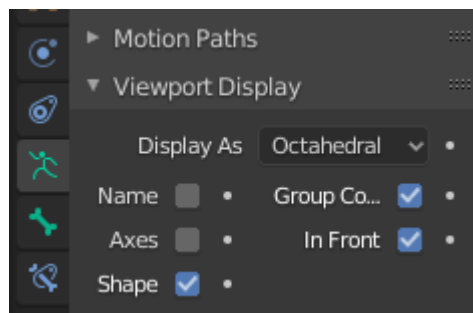


9. Kemudian Hapus bagian ringging



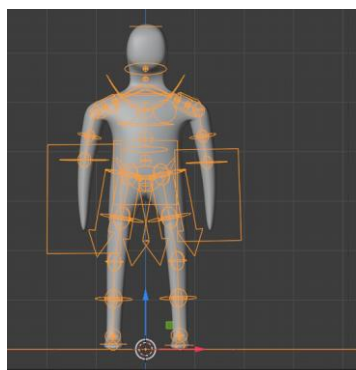
Gambar 5.9 Menghapus Rigging

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



Gambar 5.10 Viewport In Front

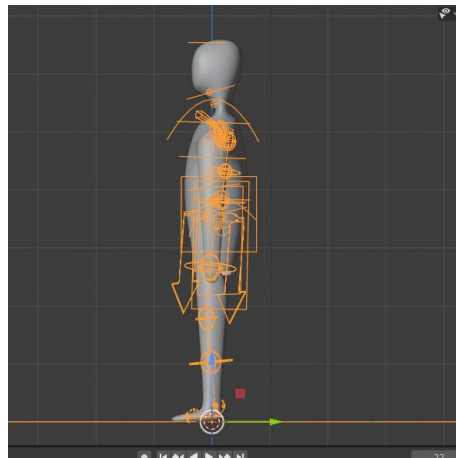
11. Tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar 5.11 Memperbesar Rig

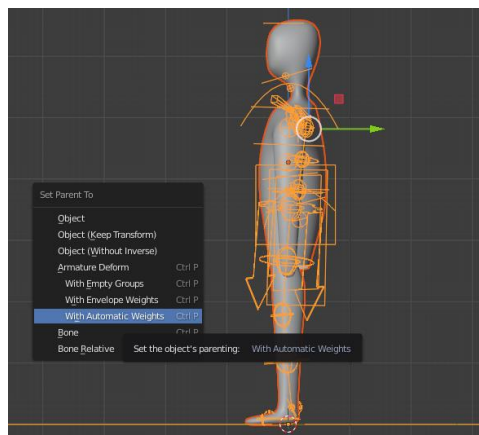


12. Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



Gambar 5.12 Merapikan General Rig

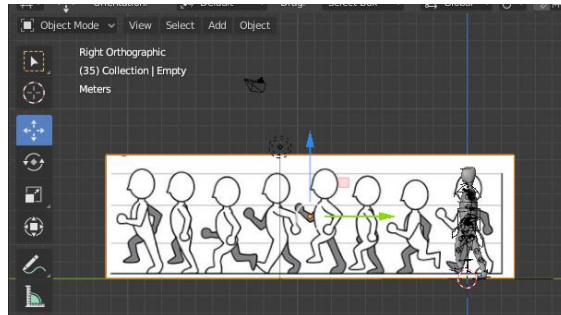
13. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 5.13 Seleksi Karakter With Automatic Eright

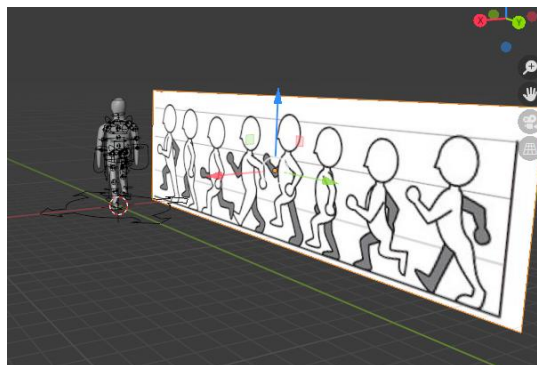


14. Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3). Pastikan mode pada object mode kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



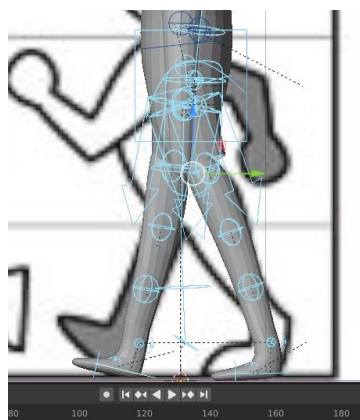
Gambar 5.14 Import Sketsa Jalan

15. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.15 Memberi Jarak Karakter Dan Gambar

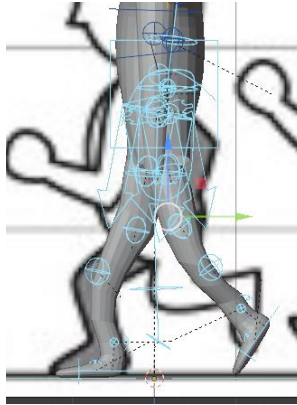
16. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



Gambar 5.16 Gerakan Frame 0

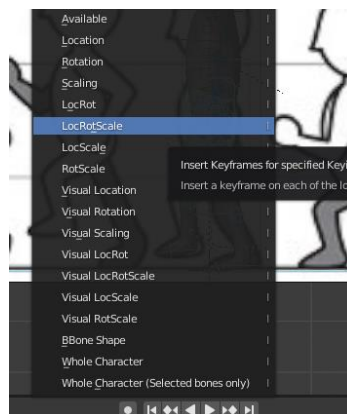


17. Seleksi bagian berikut



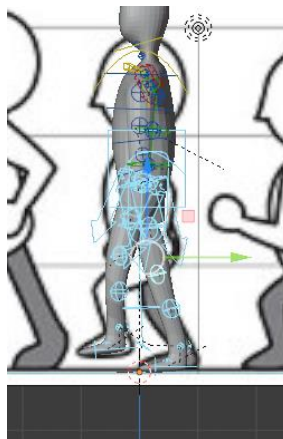
Gambar 5.17 Seleksi Bagian Kaki

18. Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 5.18 Menu LotRotScale

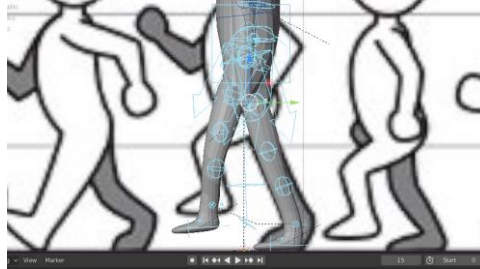
19. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.19 Gerakan Frame 5

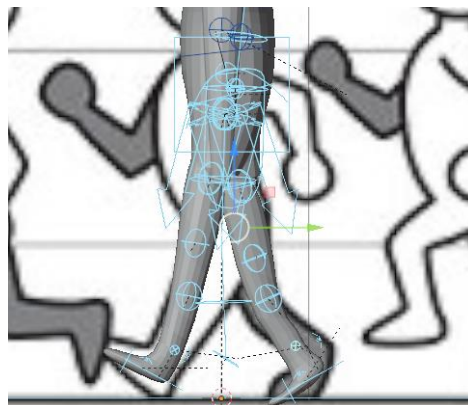


20. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



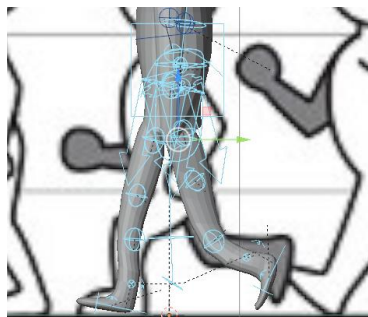
Gambar 5.20 Pose Mode

21. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar 5.21 Gerakan Frame 10

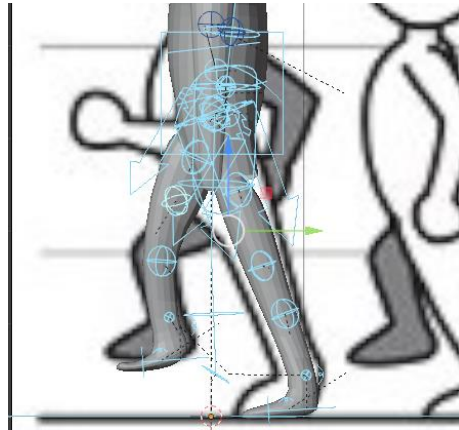
22. Pada frame 15 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 5.22 Gerakan Frame 15

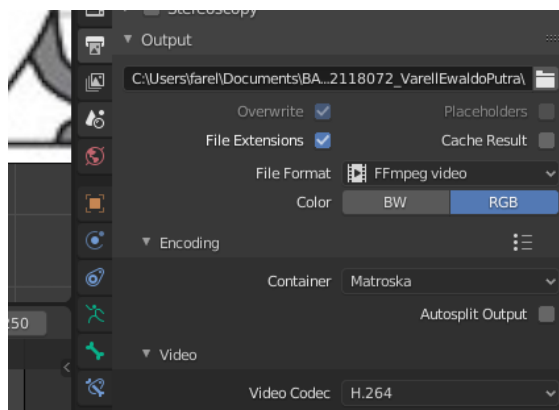


23. Perubahan frame 20



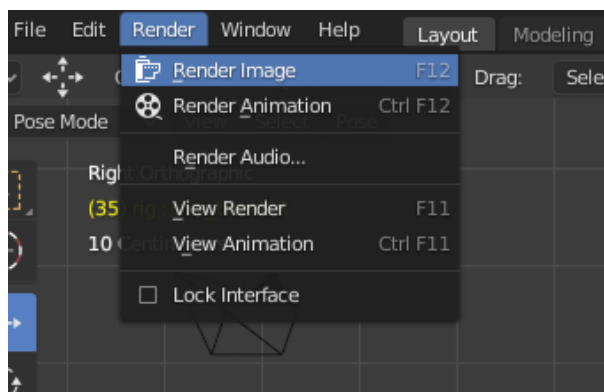
Gambar 5.23 Gerakan Frame 20

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



Gambar 2.24 Properties

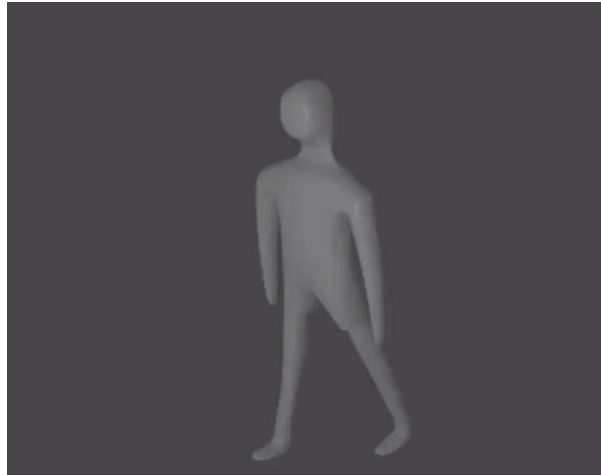
25. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 5.25 Render Animation



26. Hasil Akhir Bisa Di lihat Sebagai Berikut



Gambar 5.26 Hasil Akhir

B. Link Github Pengumpulan

https://github.com/Varellewaldo/2118072_PRAK_ANIGAME