



TUGAS PERTEMUAN: 5

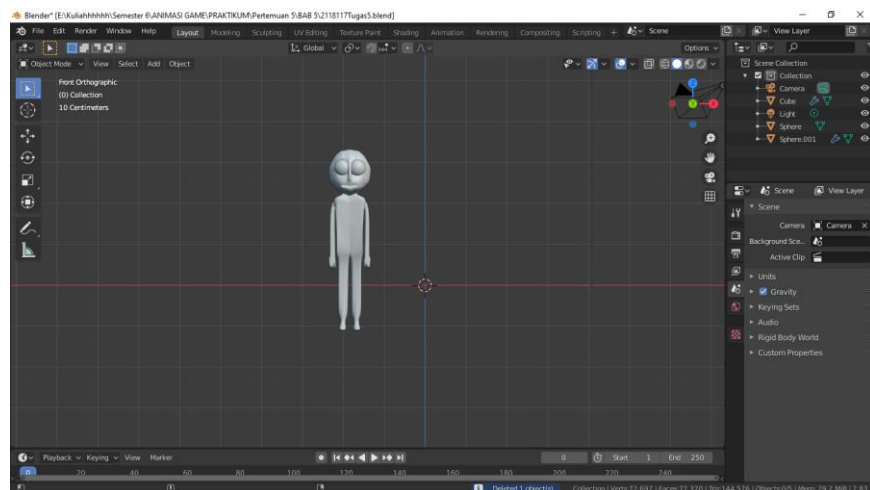
RIGGING

NIM	:	2118117
Nama	:	Yohanes Yudha Saputra Bangko
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Nayaka Apta N (2218102)

5.1 Tugas 5 : Membuat Rigging pada Blender

A. Membuat Rigging

1. Pertama buka *project* tugas sebelumnya dan hapus *sketch* 2D sebelumnya.



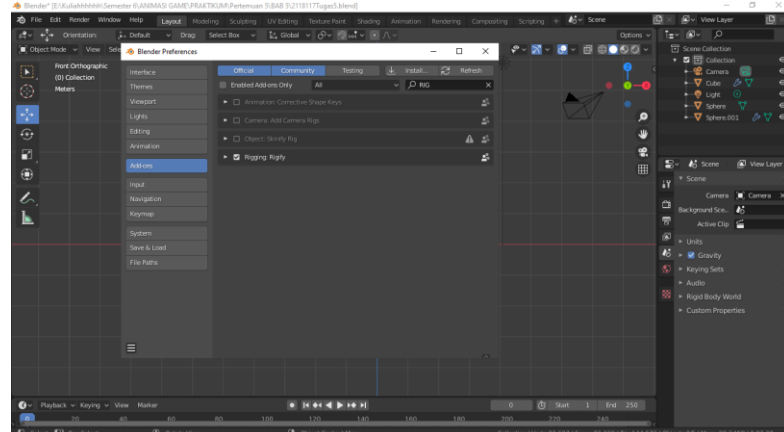
Gambar 5. 1 Membuka project

2. Selanjutnya posisikan karakter di tengah tengah 3D *cursor* seperti pada gambar di bawah ini.



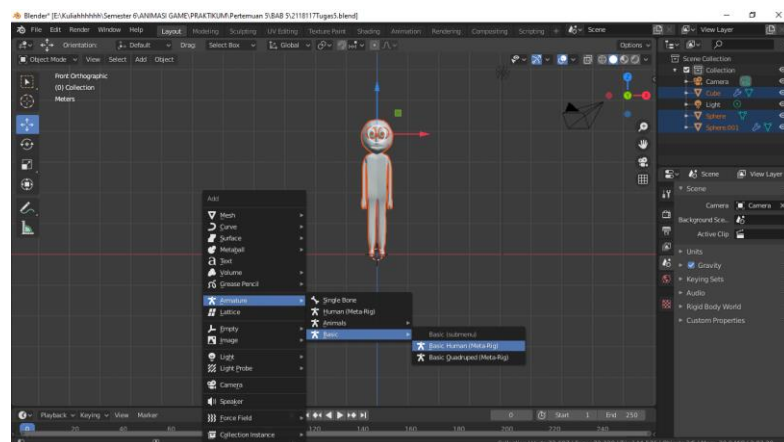
Gambar 5.2 Menempatkan karakter

3. Pilih menu *Edit* pada *tool bar* > *Preferences* > *add-ons* > centang *Rigging: Rigify*.



Gambar 5.3 Memilih Riggify

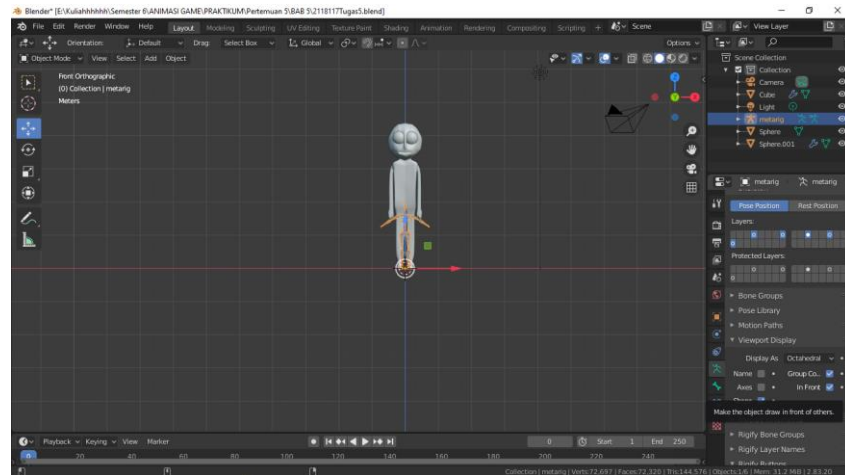
4. Kemudian tekan *Shift + A* lalu pilih *Armature, Basic*, dan pilih *Basic Human*.



Gambar 5.4 Memilih basic human



- Setelah itu pilih *object data properties* lalu *Viewport Display* dan centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter.



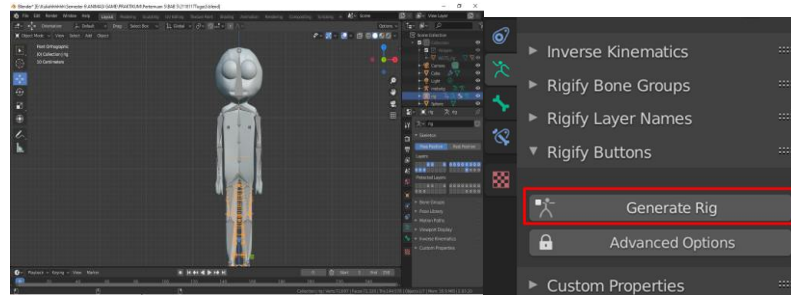
Gambar 5. 5 Menyentang *In front*

- Selanjutnya ubah ukuran *rigging* sesuai dengan ukuran karakter seperti di bawah ini. Ubah terlebih dahulu *workspace* menjadi *Edit Mode*.



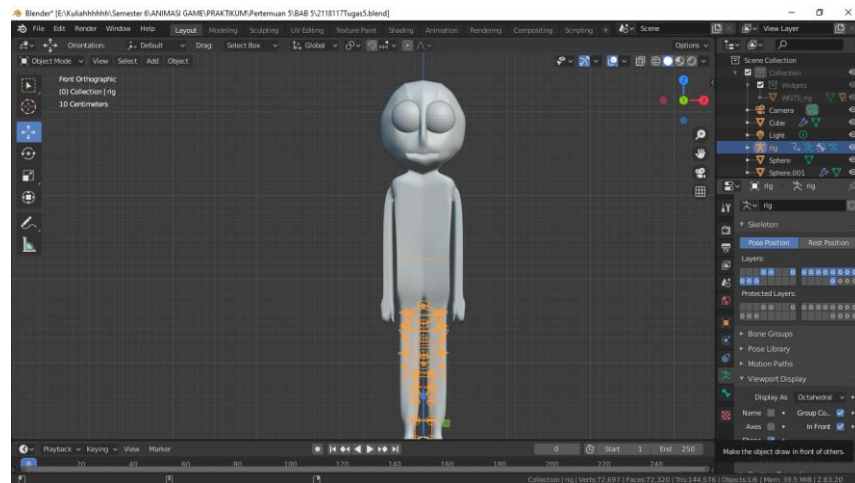
Gambar 5. 6 Menyesuaikan ukuran *rigging*

- Kembalikan *workspace* menjadi *Object Mode* lagi, lalu pada *object data properties* pilih *Generate Rig* di bagian *Rigify Button*. Maka hasilnya akan seperti gambar di bawah ini.



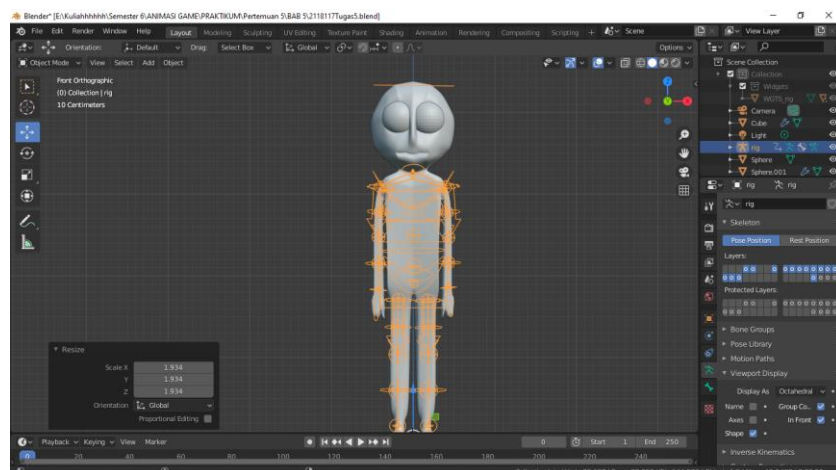
Gambar 5.7 Memilih *generate rig*

8. Setelah itu hapus *rig* sebelumnya lalu klik pada *generate rig* yang telah dibuat dan centang *In Front* pada *viewport display*.



Gambar 5.8 Menyentang *In Front*

9. Perbesar ukuran *generate rig* menggunakan *S* kemudian sesuaikan ukurannya.



Gambar 5.9 Memperbesar ukuran

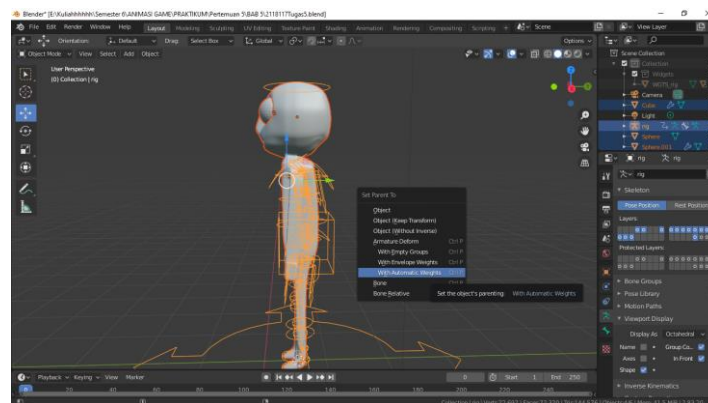


10. Pilih *viewpoint* menjadi *right* dengan menekan tombol 3 lalu sesuaikan posisi *generate rig* seperti pada gambar di bawah ini.



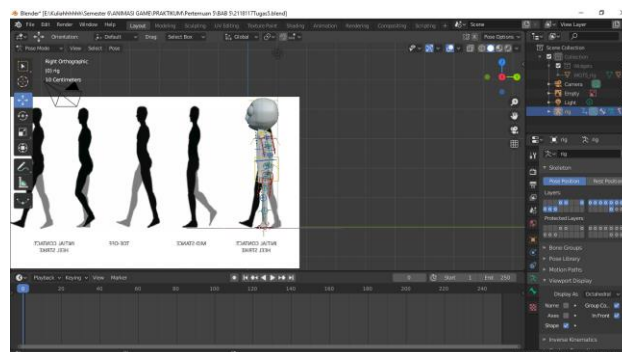
Gambar 5. 10 Menyesuaikan posisi

11. Seleksi objek dan juga *rig* lalu tekan Ctrl + P dan pilih *With Automatic Weights*.



Gambar 5. 11 Memilih *With Automatic Weights*

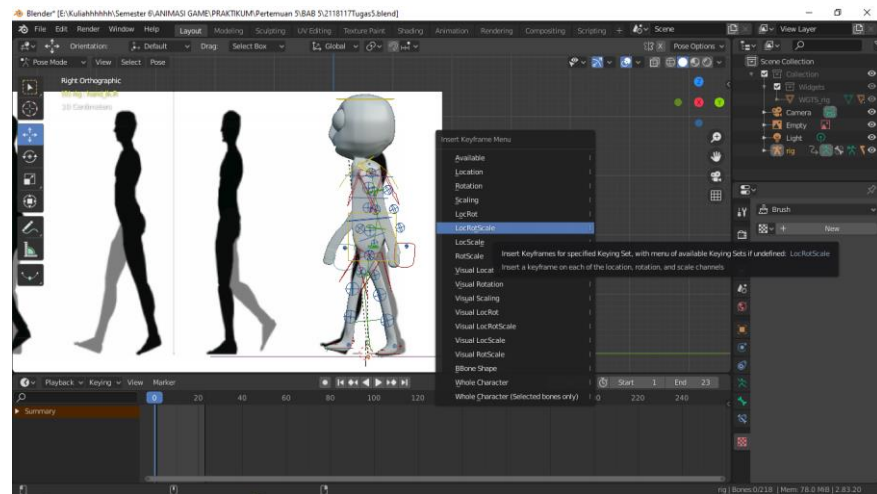
12. Tetap pada *viewpoint* 3 lalu *import Sketch Walking Cycle* ke dalam blender dan posisikan di belakang karakter seperti gambar di bawah ini.



Gambar 5. 12 Memposisikan *walking cycle*

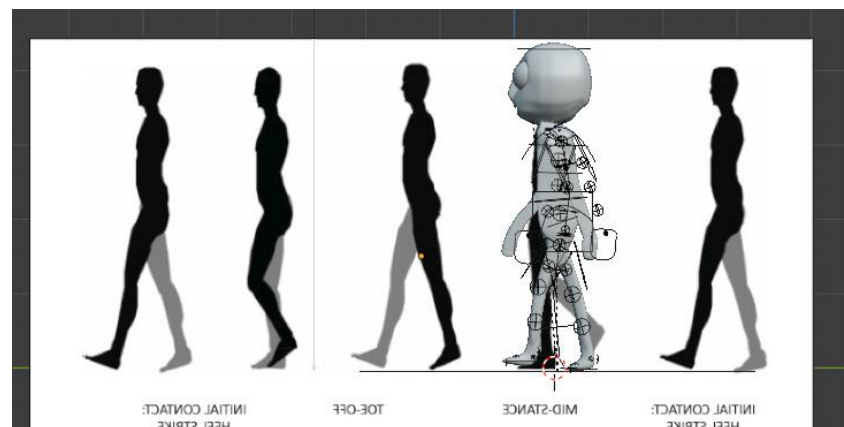


13. Pada *Frame 0* posisikan karakter seperti pada *walking cycle* kemudian jika sudah blok *generate rig* dan klik I lalu pilih *LocRotScale*.



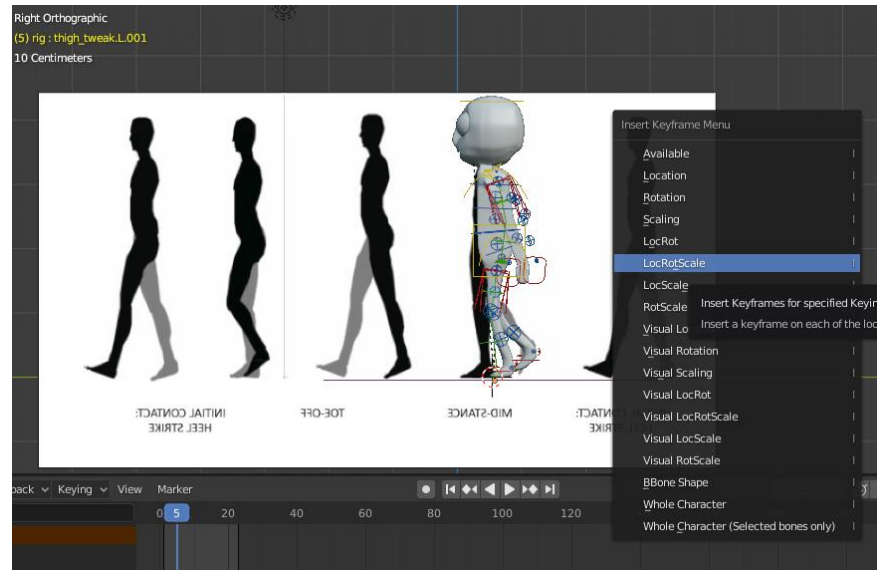
Gambar 5. 13 Mengubah posisi karakter di frame 0

14. Setelah itu ubah workspace menjadi object mode dan geser walking cycle di belakang.



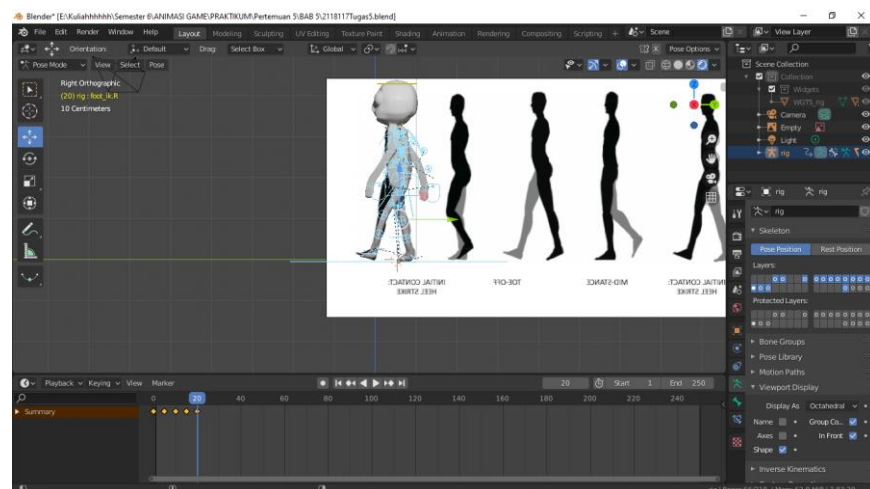
Gambar 5. 14 Menggeser *walking cycle*

15. Geser *frame* menjadi frame 5, seleksi *generate rig* lalu pilih *workspace* menjadi *pose mode* dan sesuaikan bentuk kaki dan tangan sesuai dengan *walking cycle*.



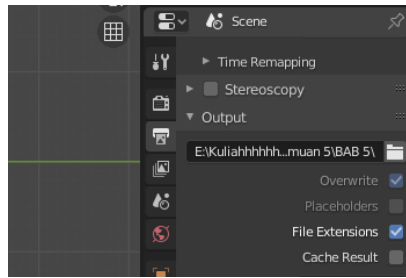
Gambar 5. 15 Mengubah bentuk kaki di *frame* 5

16. Lakukan hal yang sama hingga *frame* 20 seperti gambar di bawah ini, setiap kelipatan 5 *frame* ubah posisi karakter menurut walking cycle. Jangan lupa untuk memilih *LocRotScale* setelah mengubah posisi karakter.



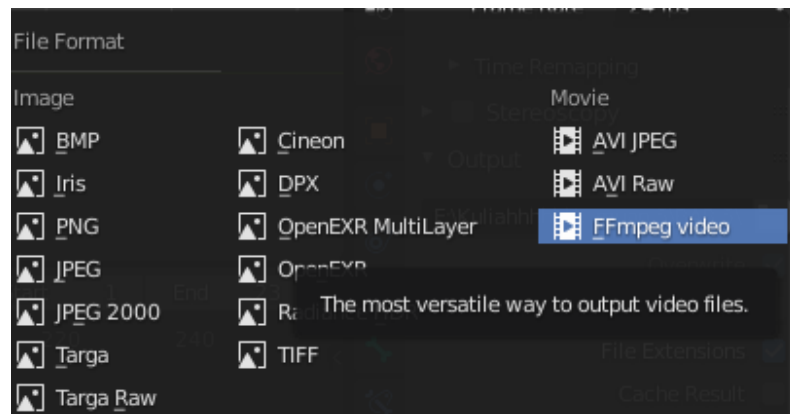
Gambar 5. 16 Mengubah posisi karakter hingga *frame* 20

17. Langkah berikutnya adalah bagian *render* dengan memilih pada *output properties*. Pada *output properties* pilih *directory* penyimpanan.



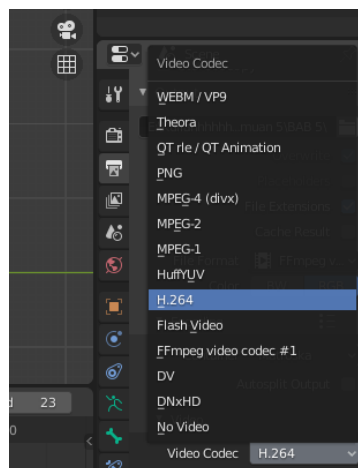
Gambar 5. 17 Memilih *directory output*

18. Pilih *file format* menjadi Ffmpeg video seperti di bawah ini.



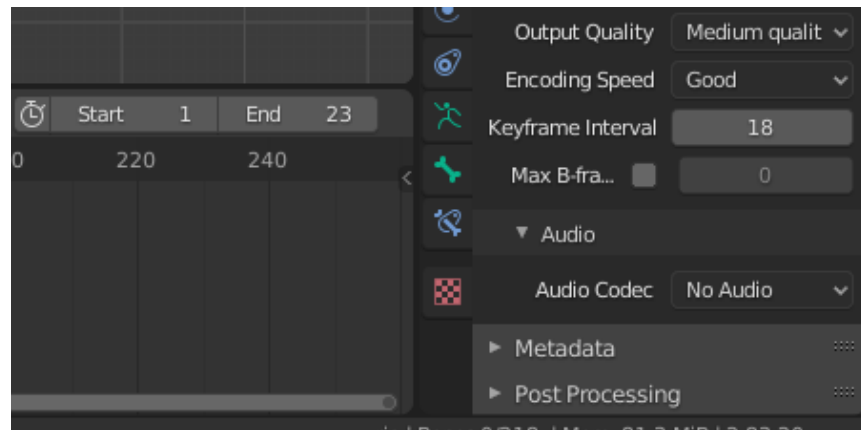
Gambar 5. 18 Memilih *file format*

19. Untuk *video codec* dipilih h264 seperti pada gambar di bawah ini.



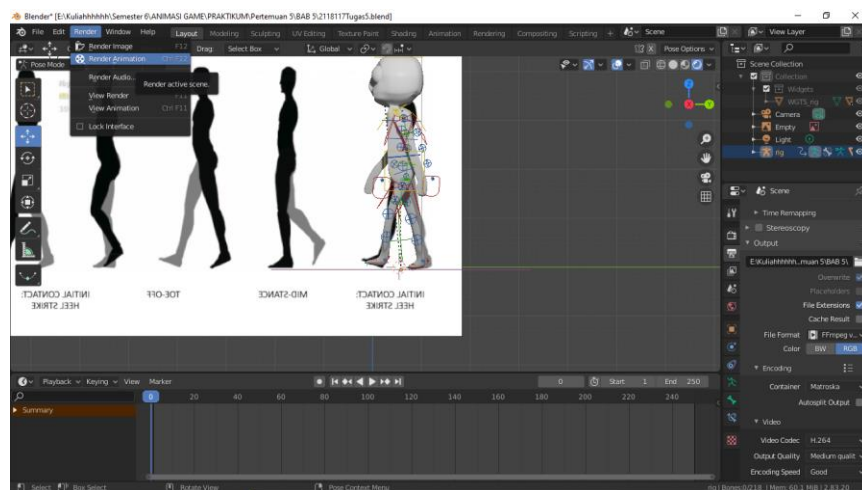
Gambar 5. 19 Memilih *video codec*

20. Setelah itu untuk pengaturan *start* dan *end frame* diatur menjadi 1 dan 23 seperti berikut.



Gambar 5. 20 Mengatur awal dan akhir *frame*

21. Langkah terakhir pilih *menu Render* pada *tool bar* dan pilih *Render Animation*.



Gambar 5. 21 Memilih *Render Animation*

B. Link Github Pengumpulan

<https://github.com/Yohanes-Yudha/2118117-PRAK-ANIGAME>