



## TUGAS PERTEMUAN: 5

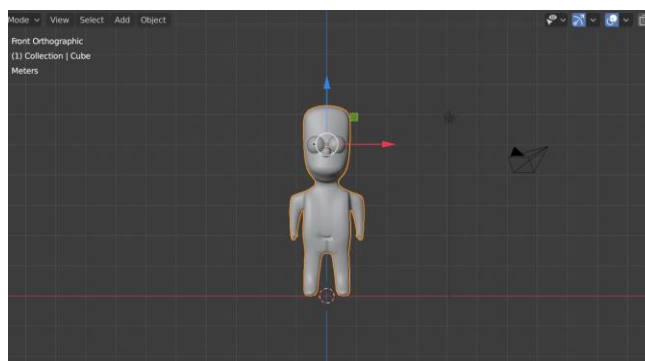
### RIGGING 3D

<b>NIM</b>	:	2118075
<b>Nama</b>	:	Abdillah Arif Rohman
<b>Kelas</b>	:	B
<b>Asisten Lab</b>	:	MARIA AVRILIANA SURATLELAONA (2218108)
<b>Baju Adat</b>	:	Baju Karai (Provinsi Sulawesi)
<b>Referensi</b>	:	<a href="https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html">https://id.pngtree.com/freepng/traditional-clothes-south-sulawesi-indonesia_7962708.html</a>

#### 1.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging Menggunakan Karakter 3D

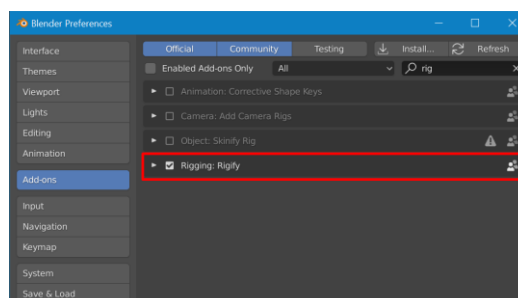
##### A. Langkah – Langkah Rigging

1. Buka *file* karakter 3D sebelumnya dan ubah posisi karakter menjadi ketengah seperti berikut.



Gambar 5.1 Buka *file* 3D model

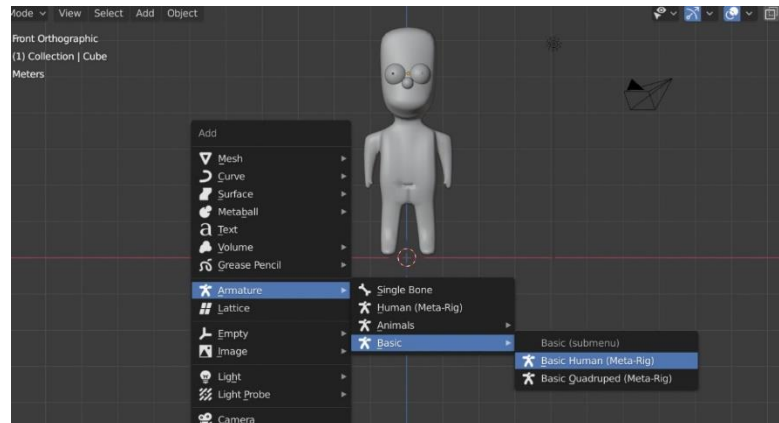
2. Kemudian aktifkan pengaturan *rigging* pada menu *Edit* kemudian *Preferences* pilih *Add-ons* dan pilih *Rigging: Rigify*.



Gambar 5.2 Pengaturan *rigging*

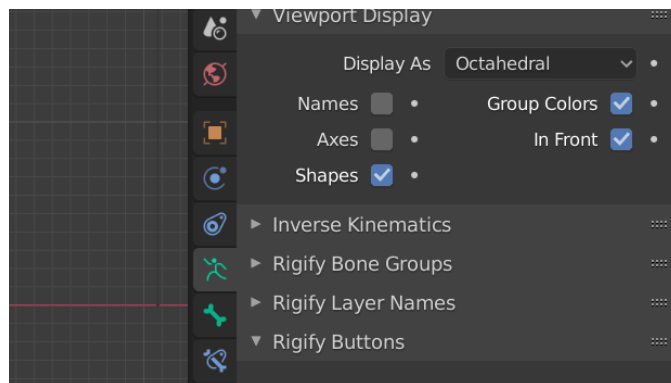


3. Kemudian klik *Shift A* pilih *Armature* dan *Basic* lalu *Basic Human*.



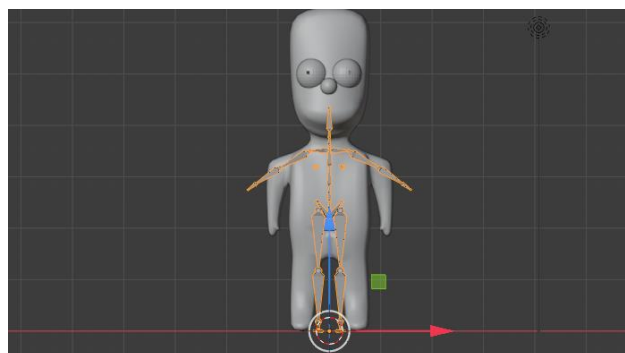
Gambar 5.3 Menambah kerangka *rigging*

4. Jika sudah pilih Objek data *properties* lalu *Viewport Display* dan centang pengaturan *In Front*.



Gambar 5.4 *In front* kerangka *rigging*

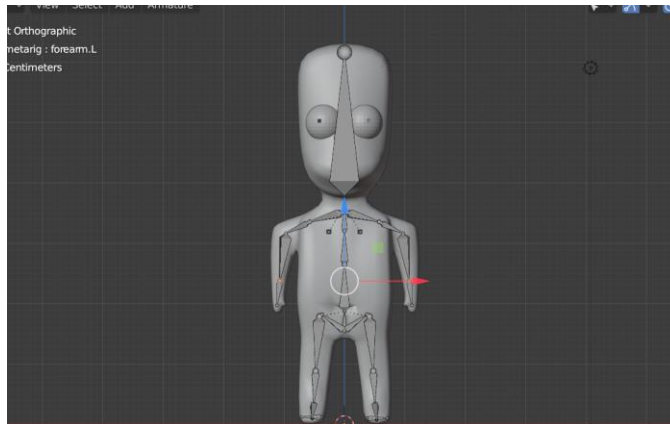
5. Besarkan ukuran dengan klik *S* pada *keyboard* dan sesuaikan dengan ukuran 3D model nya.



Gambar 5.5 Ukuran kerangka *rigging*

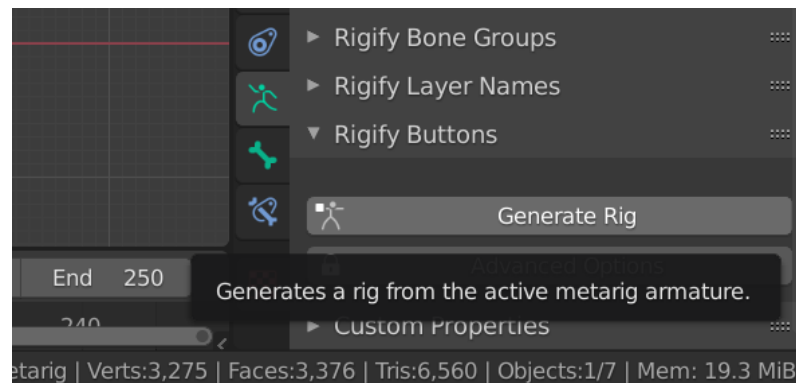


6. Kemudian sesuaikan lagi dengan *Edit Mode* supaya sendi dan tulang sama dengan objek 3D menggunakan kombinasi *scale* dan *move*.



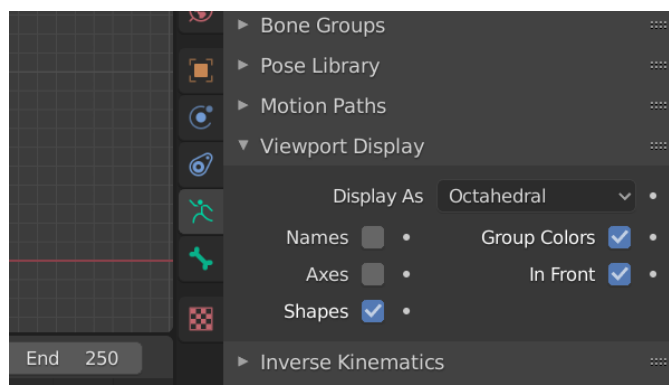
Gambar 5.6 Menyesuaikan kerangka *rigging*

7. Selanjutnya pilih *Objek Mode* dan klik *rigging* pilih *Generate Rig*.



Gambar 5.7 *Generate rigging*

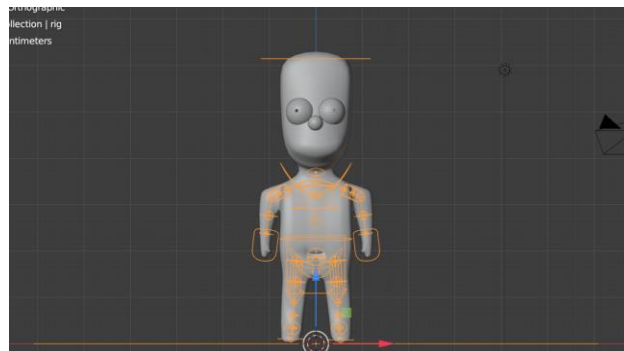
8. Maka nantinya akan muncul *generate rig* dan jangan lupa buat *In Front* dan hapus *rigging* sebelumnya.



Gambar 5.8 *In front rigging*

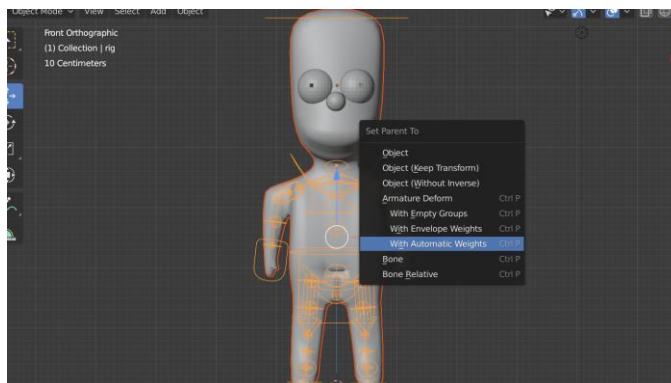


9. Atur ukurannya dengan menggunakan *keyboard S* atau *Scale* dan sesuaikan pada karakter objek 3D.



Gambar 5.9 Mengatur ukuran *rigging*

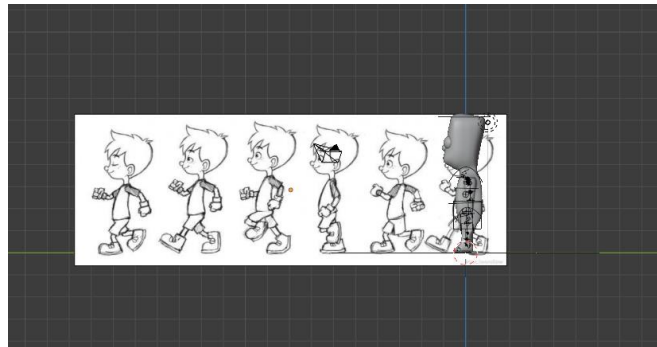
10. Seleksi *rigging* dan objek 3D nya dengan cara klik *rigging* dan tekan *shift* kemudian klik objek, jika sudah klik Ctrl+P pilih *With Automatic Weight*.



Gambar 5.10 *With automatic weight*

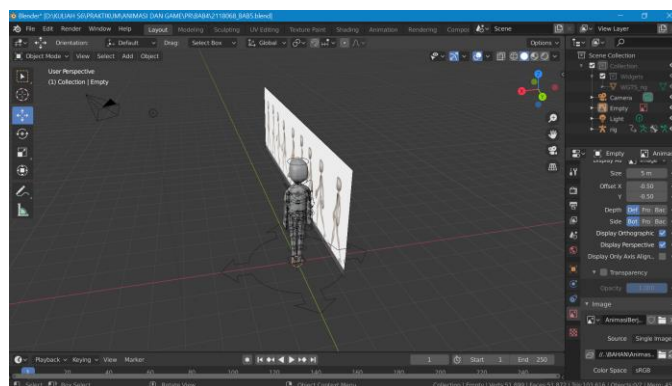


11. Lalu tambahkan contoh animasi berjalan dan atur ukurannya.



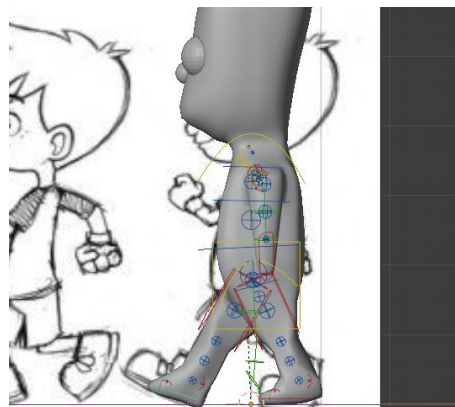
Gambar 5.11 Menambah gambar

12. Atur jarak antara objek dengan contoh animasi berjalan.



Gambar 5.12 Posisi gambar

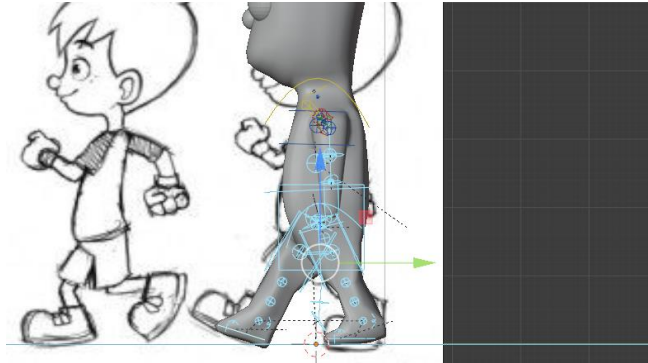
13. Kemudian buat *view right* dan ubah *mode* menjadi *Pose Mode*, lalu jangan lupa untuk mengatur *timeline* pada *Frame 0*.



Gambar 5.13 *Pose mode* pada *rigging*

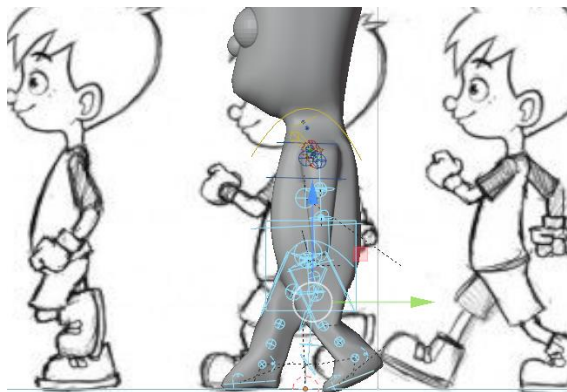


14. Dan gerakkan sendi pada *rigging* dengan kombinasi *move* dan rotasi, jika sudah seleksi *rigging* dan klik I pada *keyboard* dan pilih *LocRotScale*.



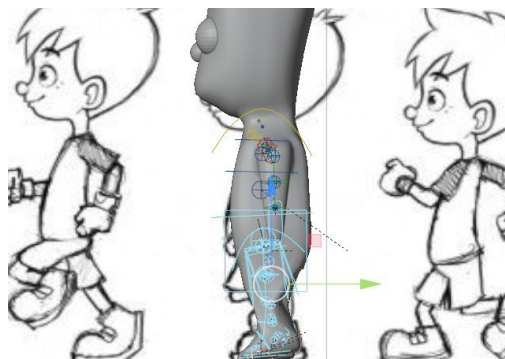
Gambar 5.14 Menambah *keyframe frame 0*

15. Lalu jika sudah pindahkan contoh animasi berjalan dengan *Objek Mode* geser ke *step 2*, dan ubah *pose* menjadi seperti berikut pada *Frame 5* kemudian *LocRotScale*.



Gambar 5.15 *Pose rigging frame 5*

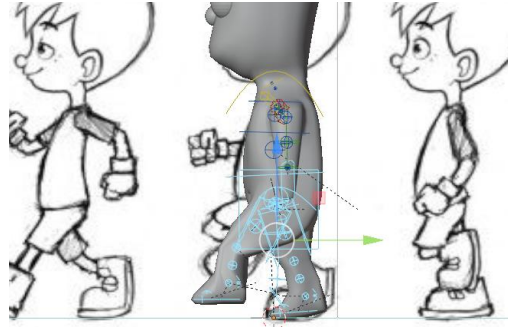
16. Lakukan cara yang sama untuk *step* ke 3 pada *frame 10*.



Gambar 5.16 *Pose rigging frame 10*

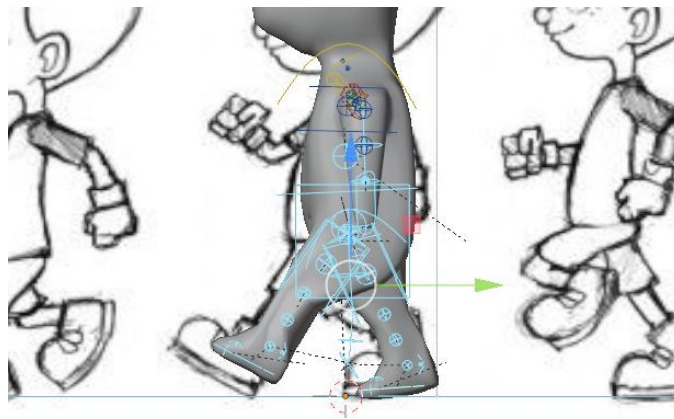


17. *Step* ke 4 pada *frame* 15.



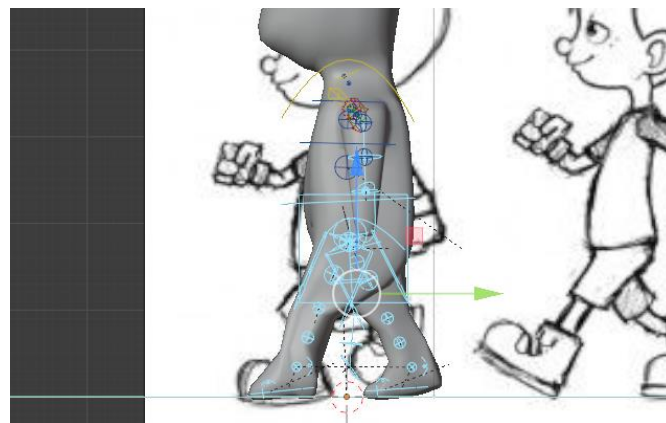
Gambar 5.17 *Pose rigging frame* 15

18. *Step* ke 5 pada *frame* 20.



Gambar 5.19 *Pose rigging frame* 20

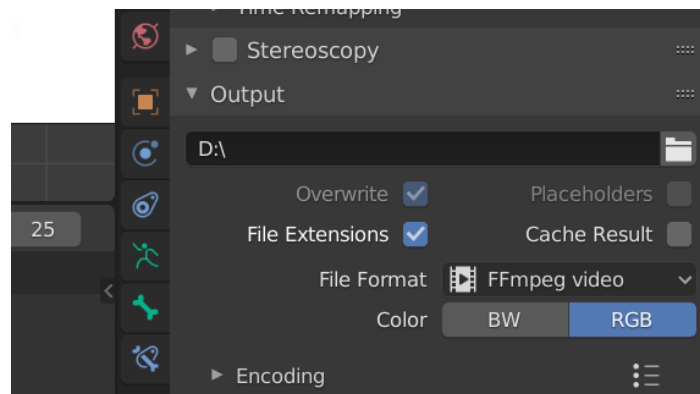
19. *Step* ke 6 pada *frame* 25.



Gambar 5.20 *Pose rigging frame* 25

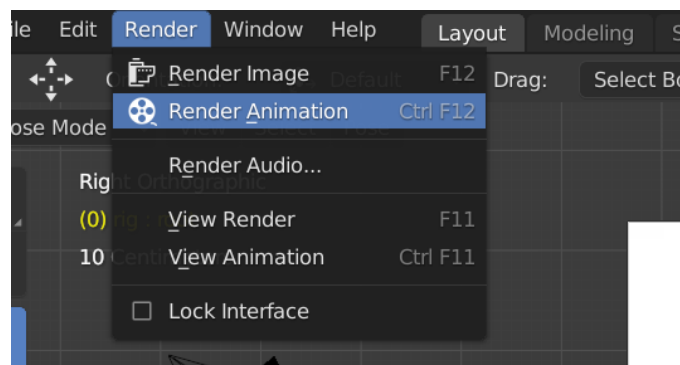


20. Jika sudah ubah pengaturan *output*, pilih *output properties* kemudian atur *folder* penyimpanan, dan ubah *file format* lalu *video codec* nya.



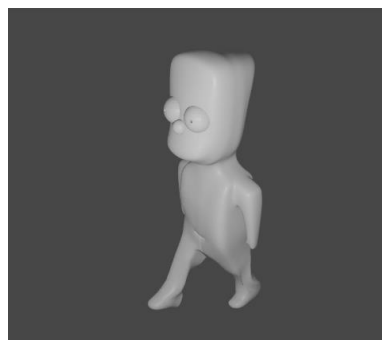
Gambar 5.21 Pengaturan *output render*

21. Lalu *render* animasi dengan cara pilih *menu Render* dan kemudian pilih *Render Animation*, tunggu hingga proses selesai.



Gambar 5.22 *Render animasi berjalan*

22. Maka hasil dari penerapan *rigging* menjadi seperti berikut, objek 3D nya akan memiliki animasi berjalan.



Gambar 5.26 Hasil penerapan *rigging*

## B. Link Github

[https://github.com/abdillahar/2118075\\_PrakAniGame](https://github.com/abdillahar/2118075_PrakAniGame)