



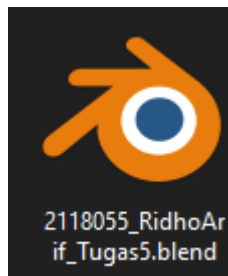
TUGAS PERTEMUAN: 5

Rigging

NIM	:	2118055
Nama	:	Ridho Arif Wicaksono
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabililah (2118052)
Baju Adat	:	Payas Alit (Provinsi-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://www.instagram.com/vameru.indonesia/p/CzjB5Bopnxm/?img_index=1

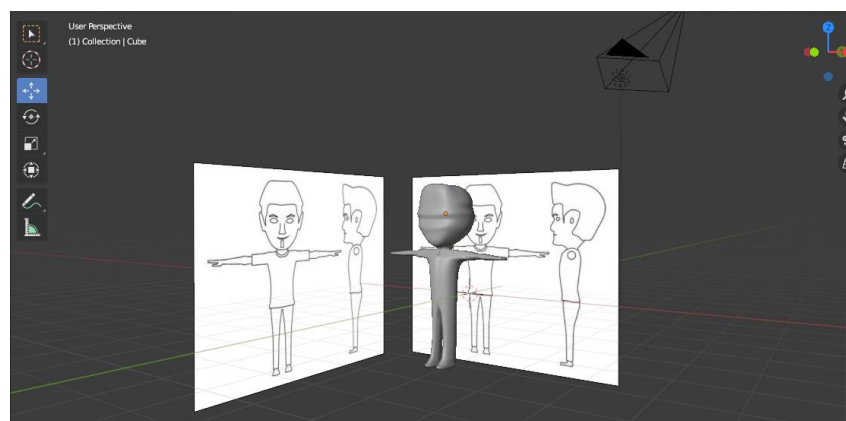
1.1 Tugas 5: Membuat Rigging Dengan Blender

1. Lakukan backup pada project sebelumnya yaitu project tugas 4



Gambar 5. 1 Melakukan Backup

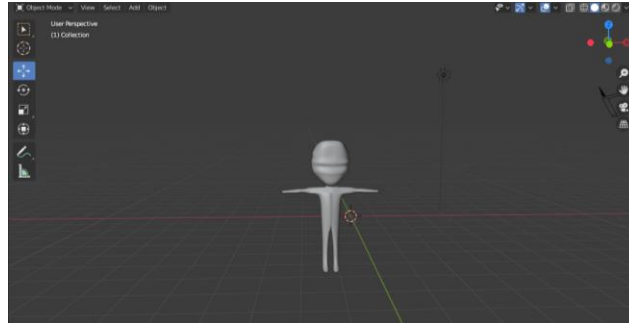
2. Setelah itu buka file yang telah berhasil dibackup



Gambar 5. 2 Membuka Project

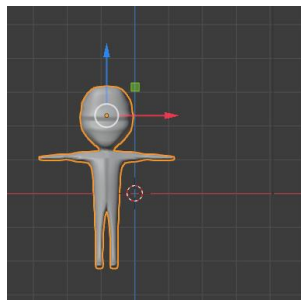


3. Hapus bagian sketsa 2d yang sebelumnya telah tertempel pada bagian badan



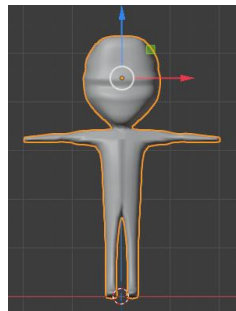
Gambar 5. 3 Menghapus Bagian Sketsa

4. Masuk kedalam viewpoint font



Gambar 5. 4 View Point Font

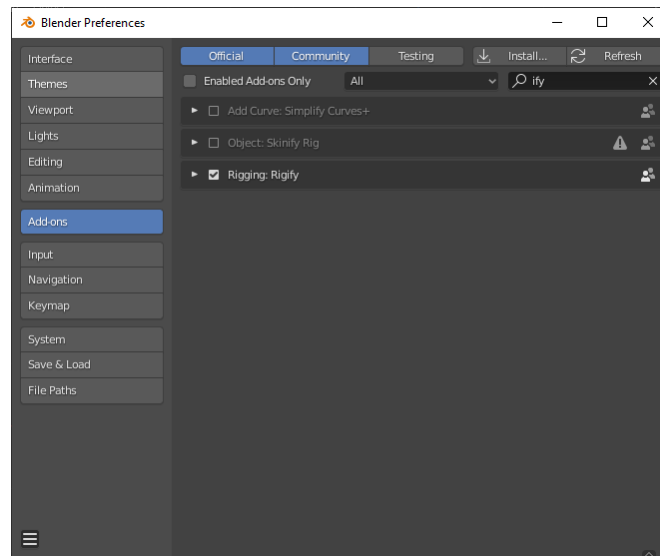
5. Setelah itu seleksi pada bagian karakter pindahkan kebagian Tengah koordinat



Gambar 5. 5 Memindahkan Karakter

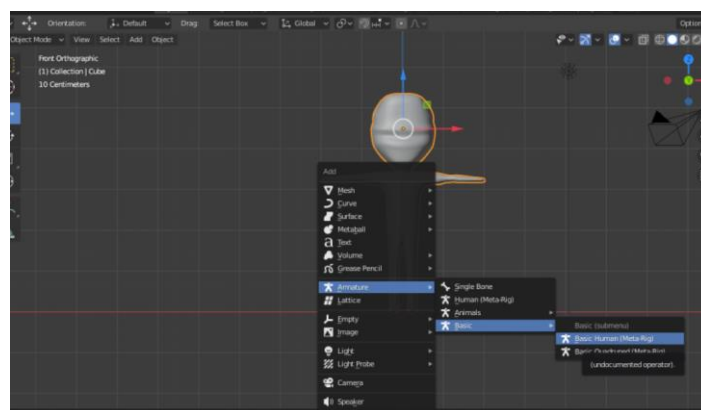


6. Setelah itu pemberian rigging, namun rigging ini merupakan sebuah addons eksternal blender maka harus diunduh terlebih dahulu, dan melakukan import kedalam project untuk digunakan



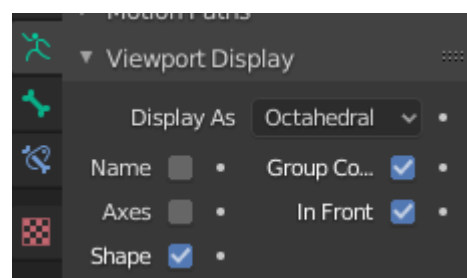
Gambar 5. 6 Melakukan Export Library

7. Setelah itu kembali ke project tekan shift+a->amature->basic->basic human rig



Gambar 5. 7 Import Rig

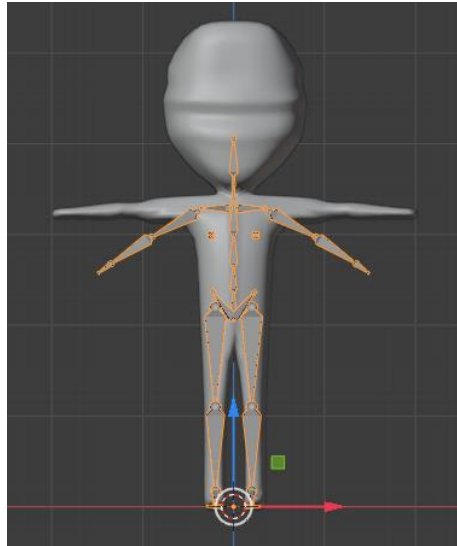
8. Atur viewport pada rigging



Gambar 5. 8 Mengatur ViewPort



9. Perbesar ukuran rigging



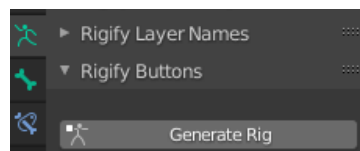
Gambar 5. 9 Perbesar Ukuran Rigging

10. Masuk kedalam edit mode rapikan bagian rigging sesuai dengan lengan dan kepala



Gambar 5. 10 Meruapikan Bagian Rigging

11. Kembali kedalam object mode setelah itu melakukan generate rig



Gambar 5. 11 Generate Rig

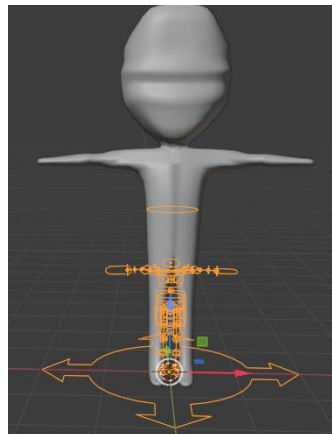


12. Hapus bagian riggin



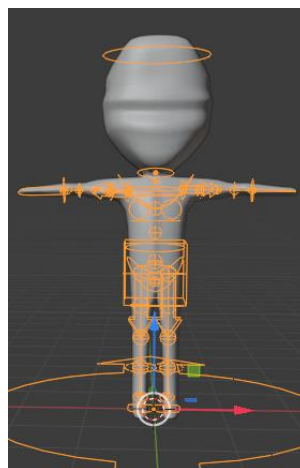
Gambar 5. 12 Menghapus Rigging

13. Lakukan perpindahan viewport pada bagian rig, fungsinya agar terlihat di depan



Gambar 5. 13 Perpindahan Rig Viewport

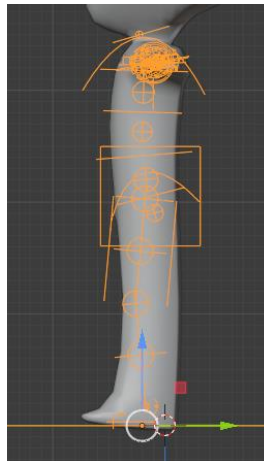
14. Setelah itu perbesar rig



Gambar 5. 14 Perbesar Rig

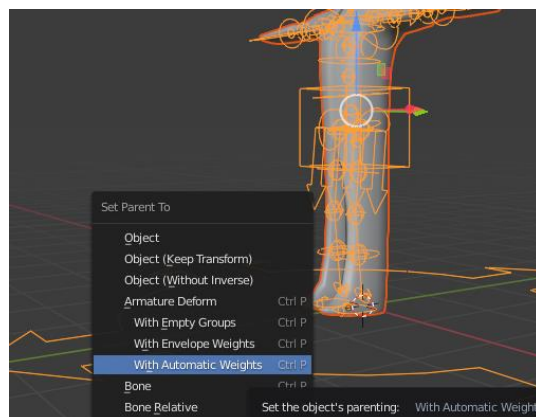


15. Rapikan bentuk rig agar masuk kedalam tubuh model dengan melakukan translasi pada sudut Y



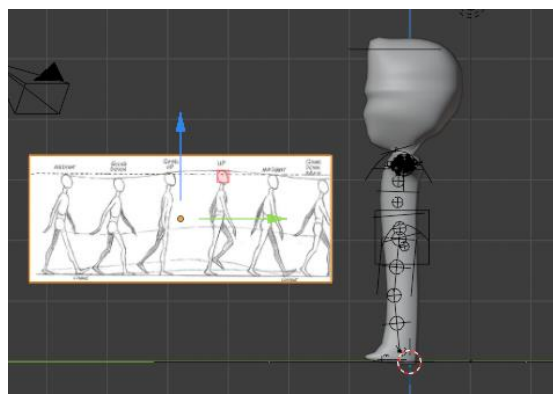
Gambar 5. 15 Merapikan Bentuk Rig

16. Lakukan kolaborasi antar rig dengan karakter dengan menyeleksi karakter terlebih dahulu lalu seleksi bagian rig



Gambar 5. 16 Kolaborasi Antar Rig

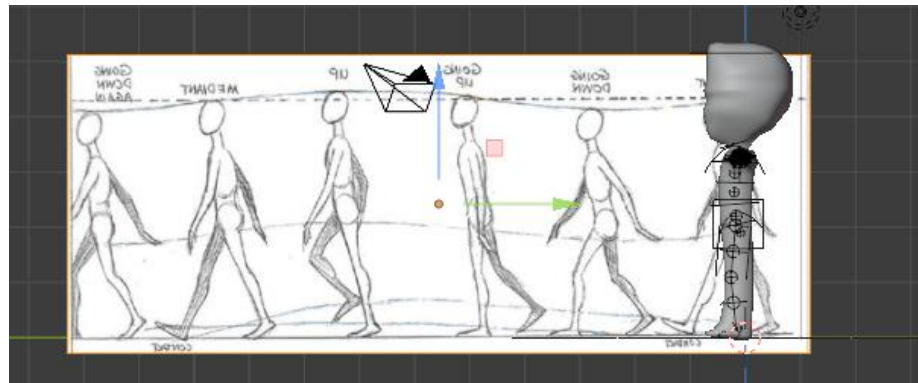
17. Masukkan sketsa kedalam project



Gambar 5. 17 Sketsa Ke Project

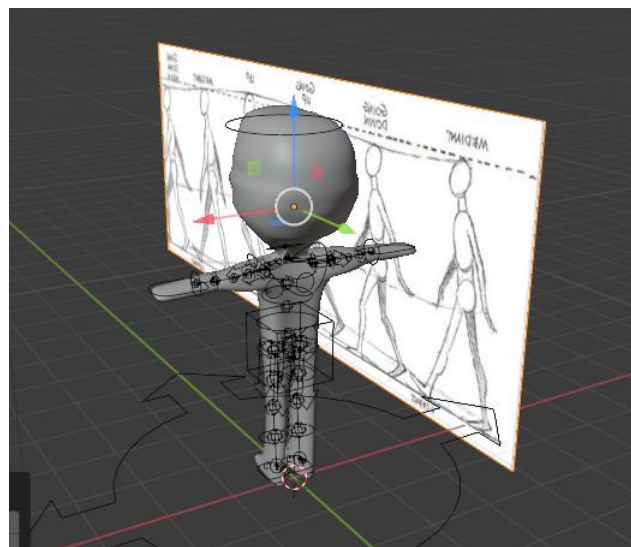


18. Lakukan filp horizontal pasa sketsa untuk melakukan rotasi pada sketsa



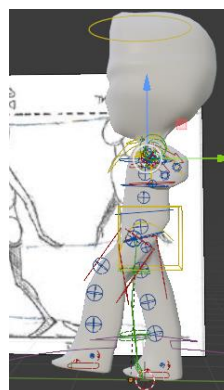
Gambar 5. 18 Melakukan Rotasi Sketsa

19. Berik jarak pada sketsa dengan karakter



Gambar 5. 19 Memberi Jarak Sketsa

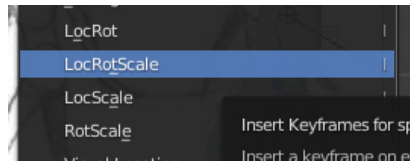
20. Posisikan kaki sesuai dengan sketsa dengan masuk kedalam pose mode lalu geser kaki sesiau dengan sketsa



Gambar 5. 20 Posisikan Kaki

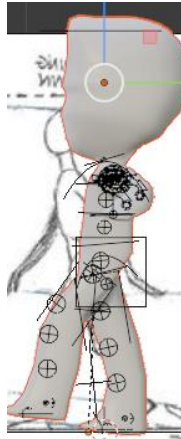


21. Seleksi bagian paha dan kaki setelah itu aktifkan fitur LocRot Scale



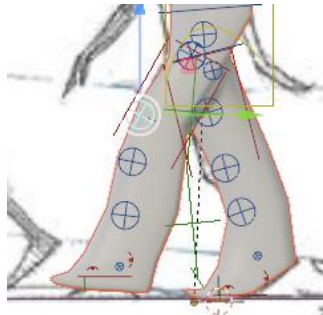
Gambar 5. 21 Buat Fitur LocRotScale

22. Ubah kedalam object mode masuk kedalam object mode lalu geser bagian sketsa dan geser kedalam posisi kaki selanjutnya



Gambar 5. 22 Geser Bagian Sketsa

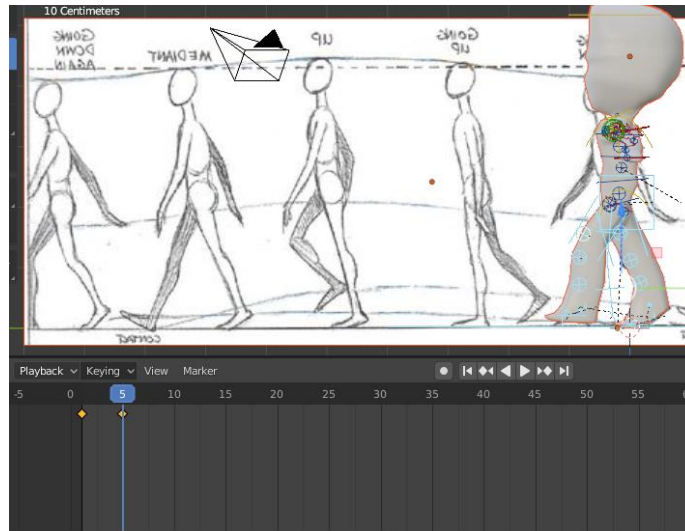
23. Masuk kedaam mode pose lalu masuk kedalam frame 5 dan ubah Gerakan meruut sketsa



Gambar 5. 23 Gerakan Kaki Frame 5

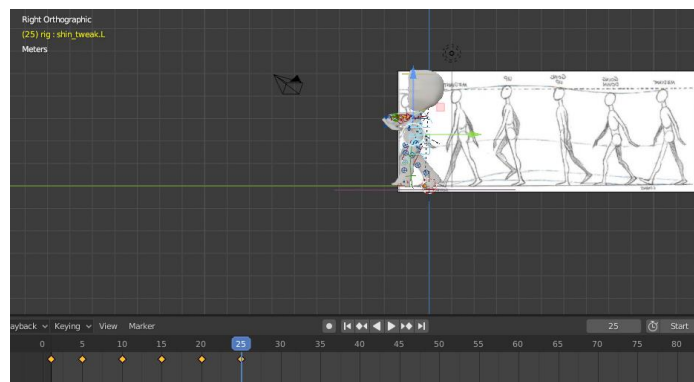


24. Setelah seleksi bagian kaki setelah itu pilih keyboar I lalu LocRotScale



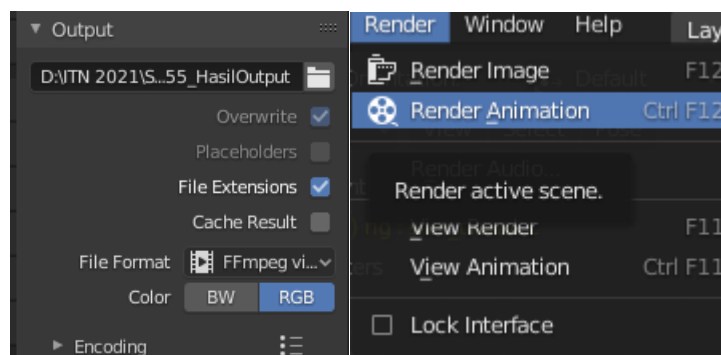
Gambar 5. 24 Seleksi Bagian Kaki

25. Ikuti Langkah Langkah hingga 6 contoh hingga frame ke 25



Gambar 5. 25 Membuat Efek berjalan karakter

26. Setelah itu lakukan pembuatan output menjadi FFPEG Video



Gambar 5. 26 Melakukkann Rendering

Link Github Pengumpulan

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055_PRAK_ANIGAME.git

