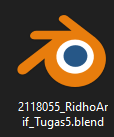
# 5 Rigging

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 |

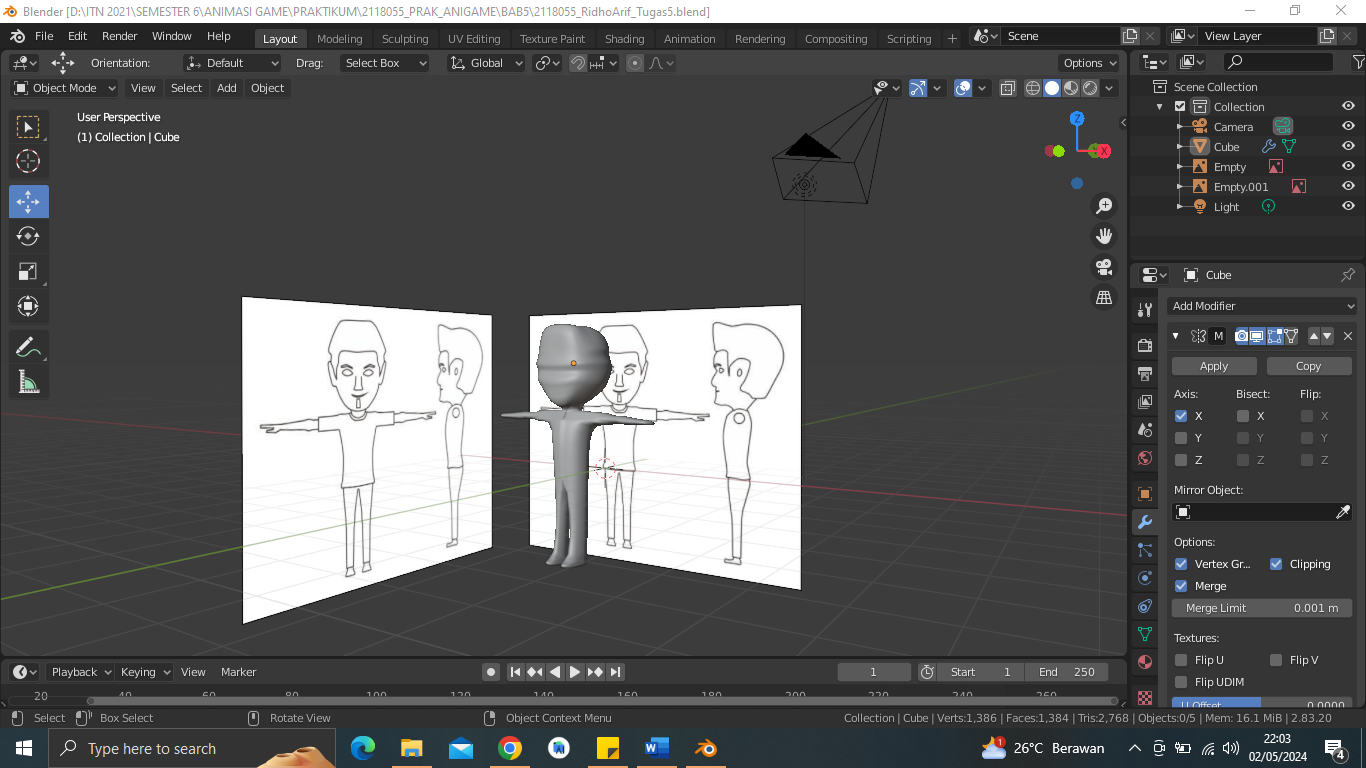
## 1.1 Tugas 5: Membuat Rigging Dengan Blender

1. Lakukan backup pada project sebelumnya yaitu project tugas 4



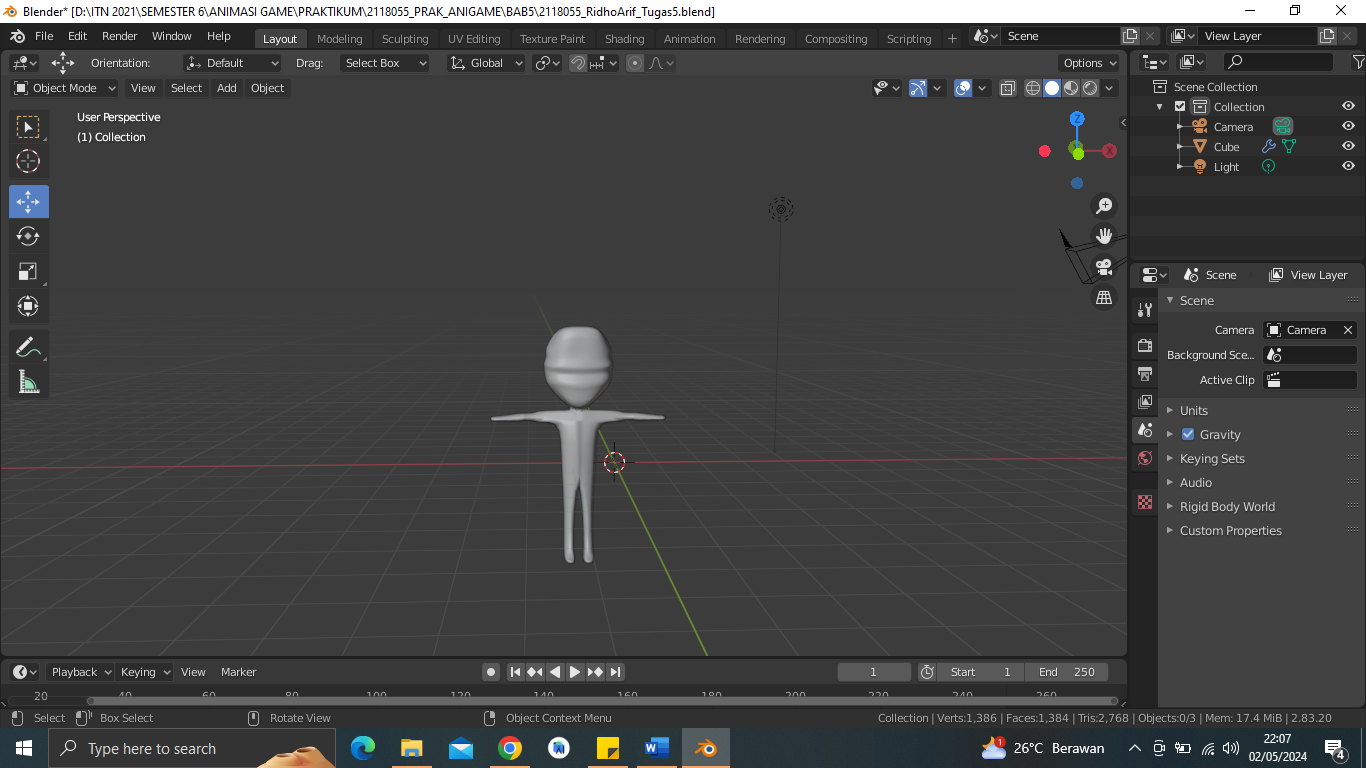
Gambar 5. 1 Melakuan Backup

1. Setelah itu buka file yang telah berhasil dibackup



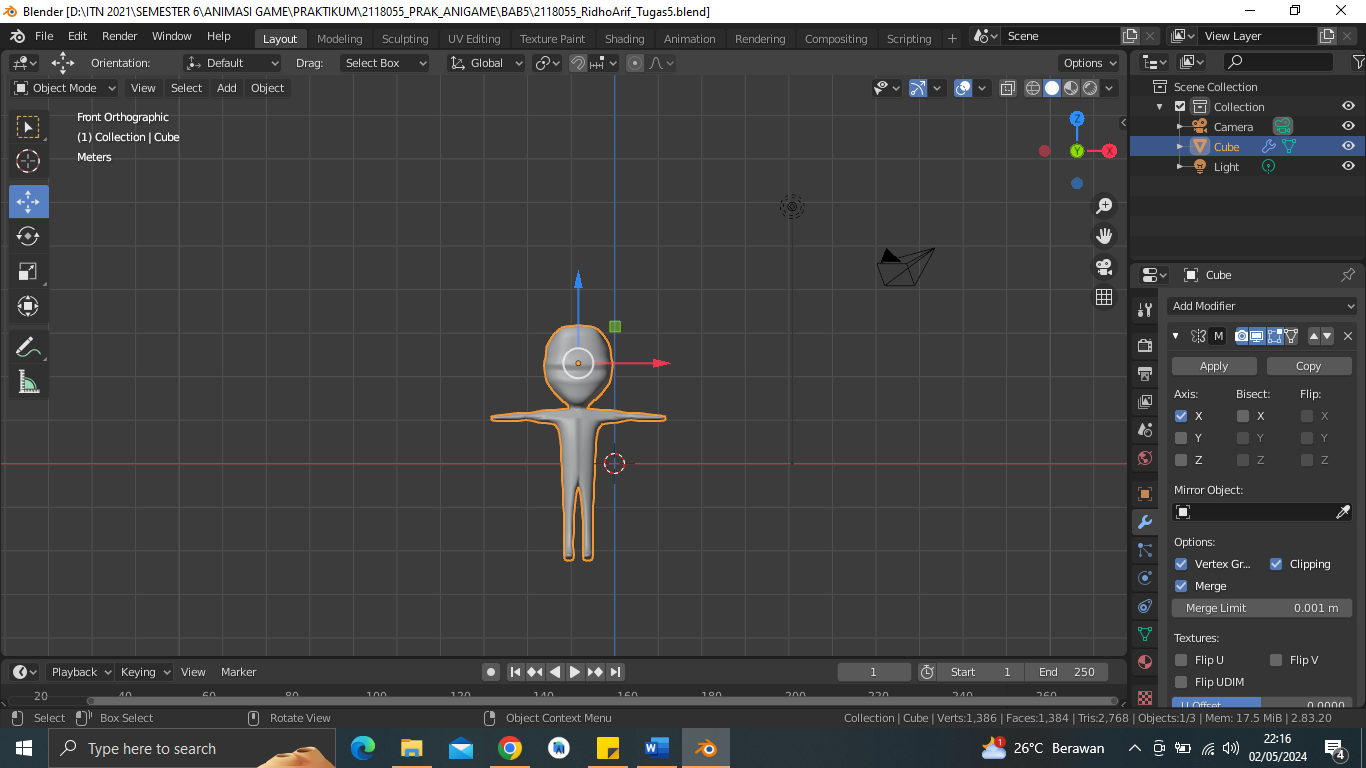
Gambar 5. 2 Membuka Project

1. Hapus bagian sketsa 2d yang sebelunya telah tertempel pada bagian badan



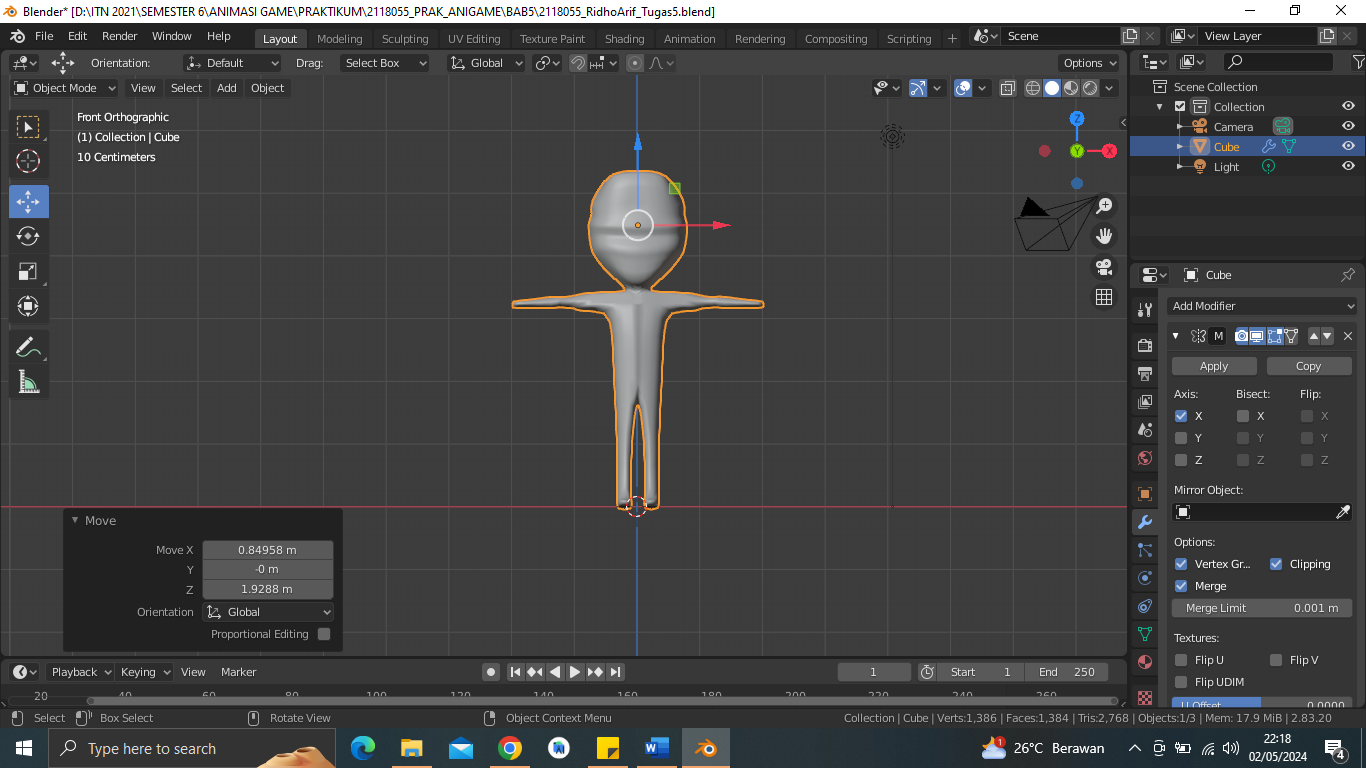
Gambar 5. 3 Menghapus Bagian Sketsa

1. Masuk kedalam viewpoint font



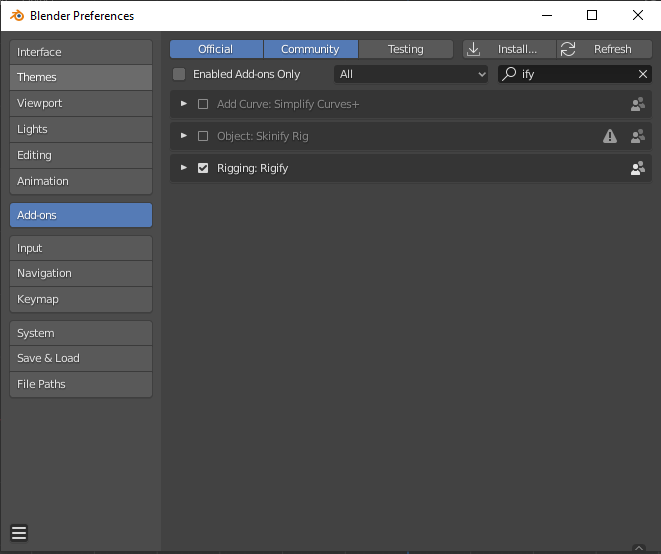
Gambar 5. 4 View Point Font

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



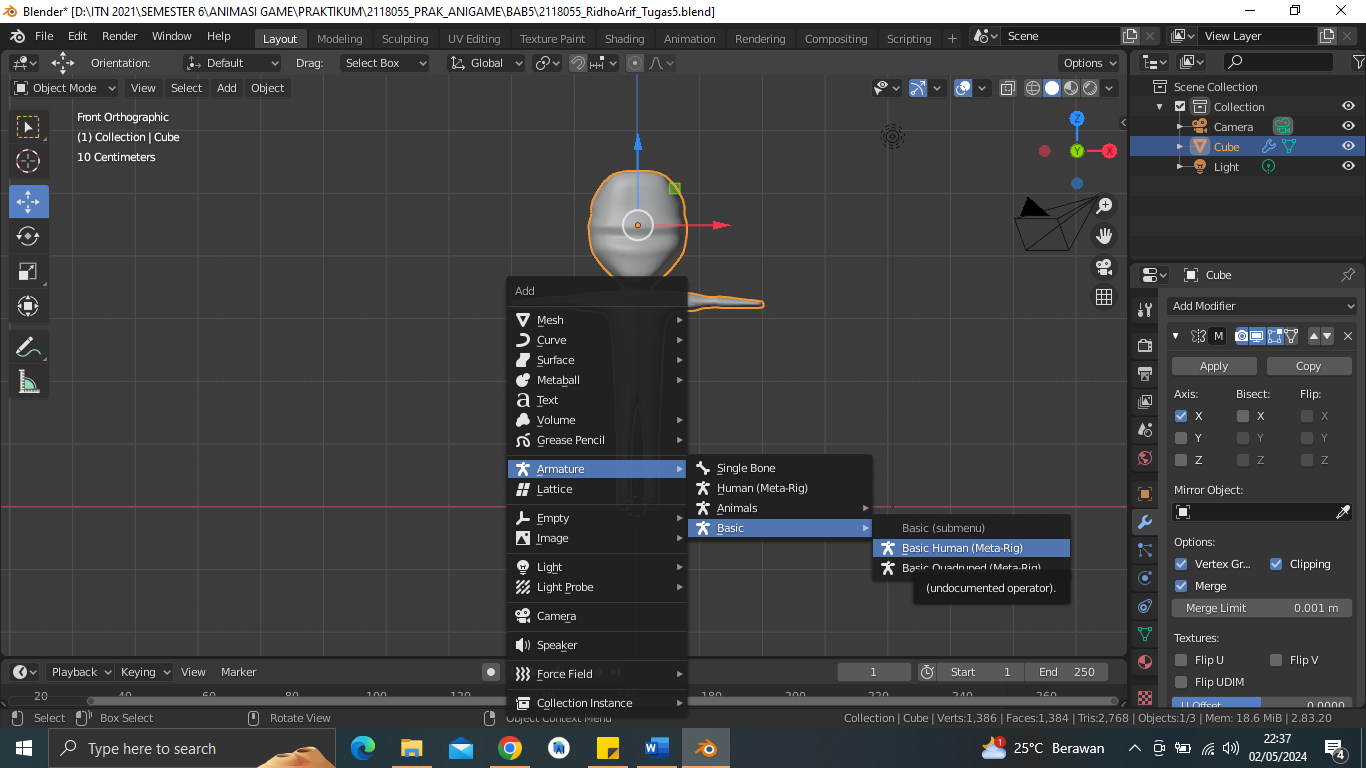
Gambar 5. 5 Memindahkan Karakter

1. Steelah itu pemberian rigging, namun rigging ini merupakan sebuah addons eksternal blender maka harus diunduh terlebih dauhu, dan melakukan import kedalam project utuk digunakan



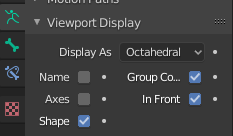
Gambar 5. 6 Melakukan Export Library

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



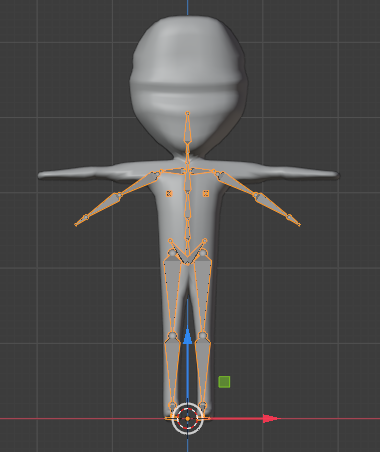
Gambar 5. 7 Import Rig

1. Atur viewport pada rigginh



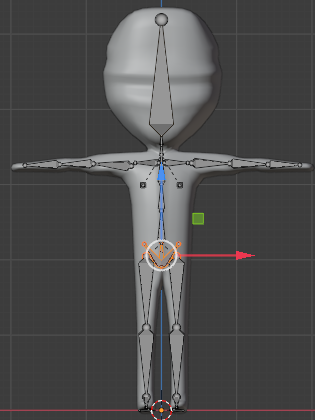
Gambar 5. 8 Mengatur ViewPort

1. Perbesar ukuran rigging



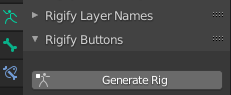
Gambar 5. 9 Perbesar Ukuran Rigging

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



Gambar 5. 10 Meruapikan Bagian Rigging

1. Kembali kedalam object mode setelah itu melakukan generate rig



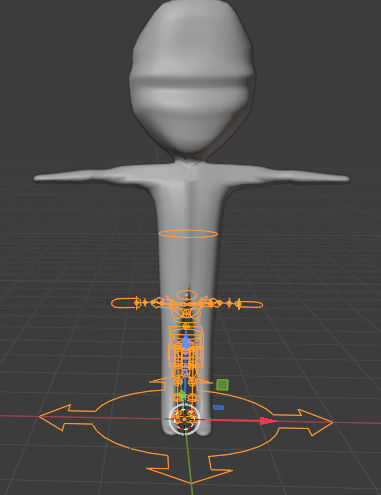
Gambar 5. 11 Generate Rig

1. Hapus bagian riggin



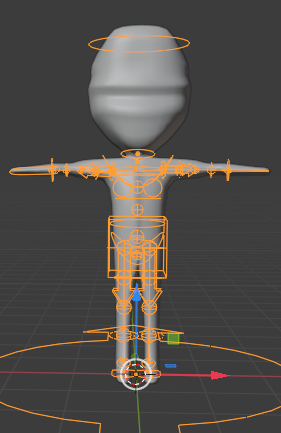
Gambar 5. 12 Menghapus Rigging

1. Lakukan perpindahan viewport pada bagian rig, fungsnya agar terlihat di depan



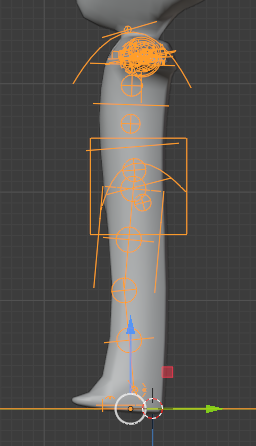
Gambar 5. 13 Perpindahan Rig Viewport

1. Setelah itu perbesar rig



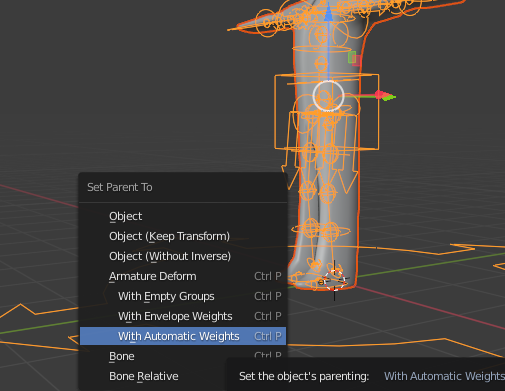
Gambar 5. 14 Perbesar Rig

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



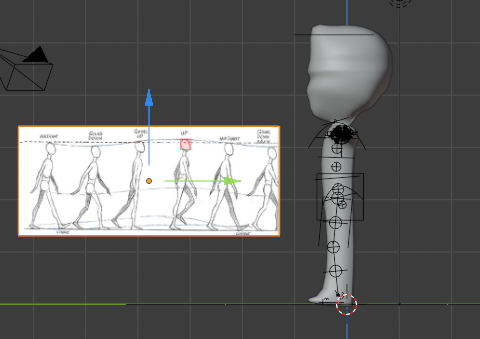
Gambar 5. 15 Merapikan Bentuk Rig

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



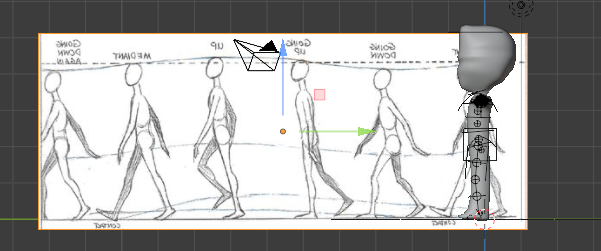
Gambar 5. 16 Kolaborasi Antar Rig

1. Masukan sketsa kedalam project



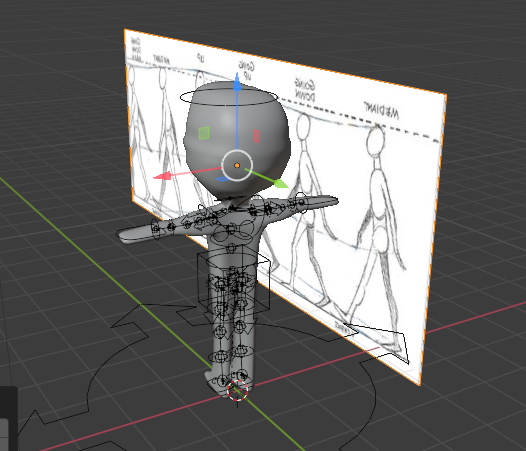
Gambar 5. 17 Sketsa Ke Project

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



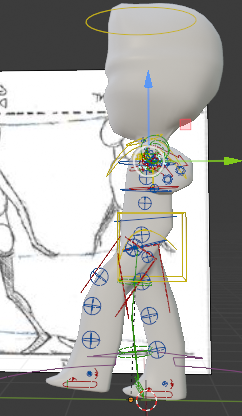
Gambar 5. 18 Melakukan Rotasi Sketsa

1. Berik jarak pada sketsa dengan karakter



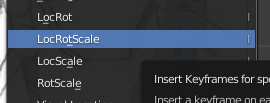
Gambar 5. 19 Memberi Jarak Sketsa

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



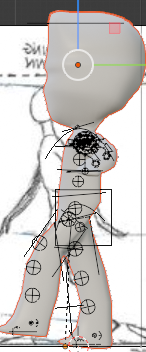
Gambar 5. 20 Posisikan Kaki

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



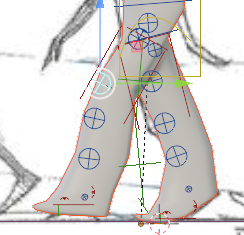
Gambar 5. 21 Buat Fitur LocRotScale

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



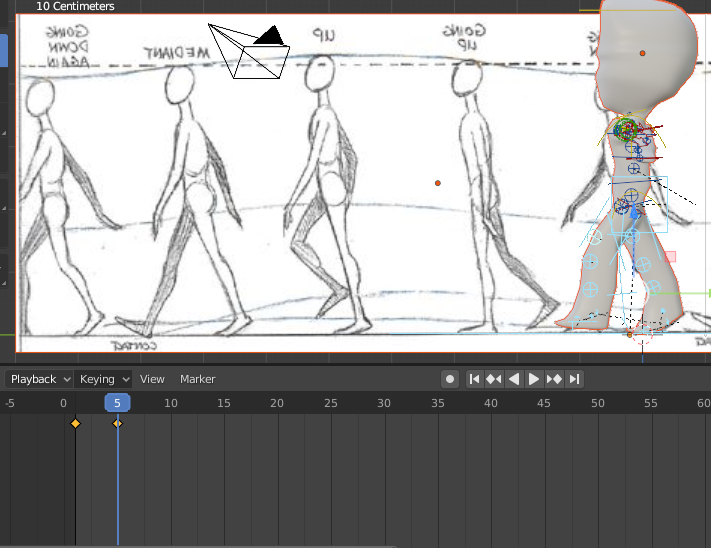
Gambar 5. 22 Geser Bagian Sketsa

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



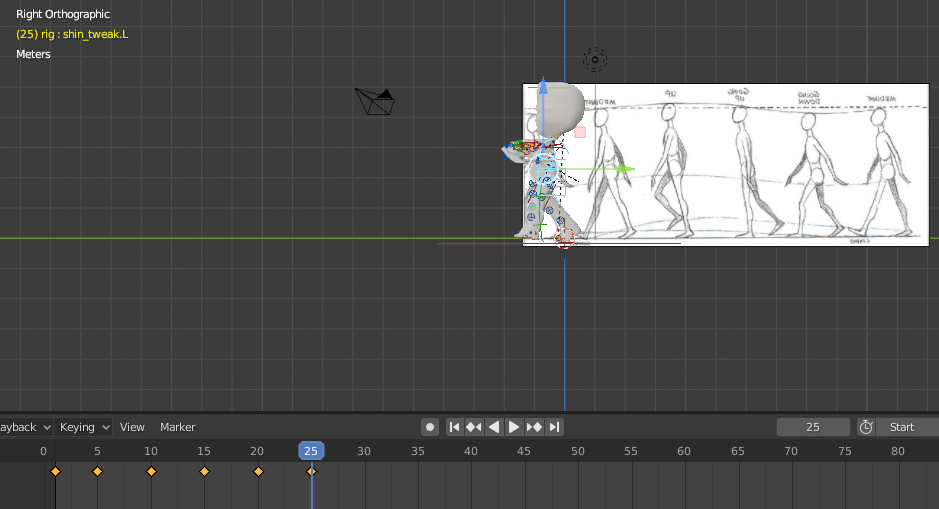
Gambar 5. 23 Gerakan Kaki Frame 5

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



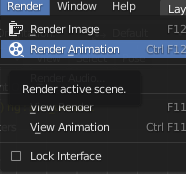
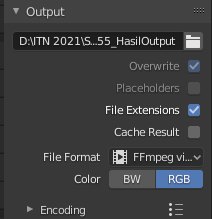
Gambar 5. 24 Seleksi Bagian Kaki

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



Gambar 5. 25 Membuat Efek berjalan karakter

1. Setelah itu lakukan pembuatan output menjadi FFPEG Video



Gambar 5. 26 Melakukann Rendering

**Link Github Pengumpulan**

Link : https://github.com/arifmalabar/2118055\_PRAK\_ANIGAME.git