



## TUGAS PERTEMUAN: 5

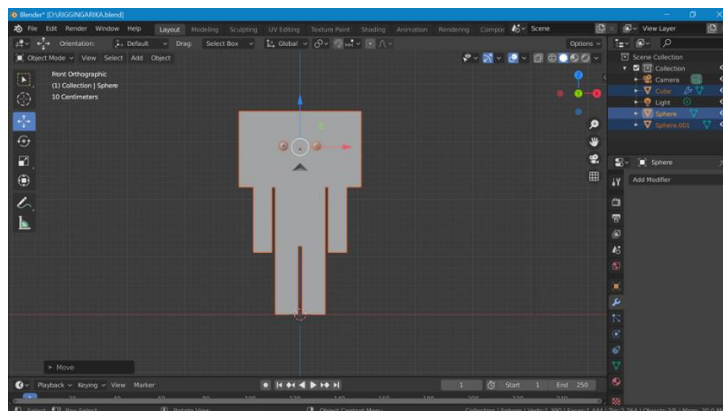
### RIGGING

NIM	:	2118059
Nama	:	Arika Risma Nabella
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)

#### 5.1 Tugas 1 : Menerapkan Rigging menggunakan Karakter 3d

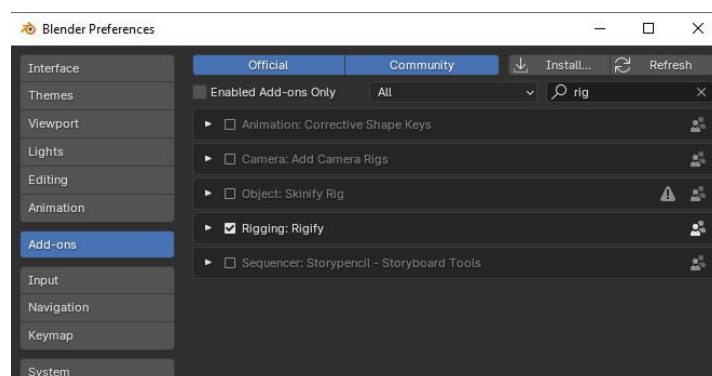
##### A. Penerapan Rigging

1. Hapus sketsa 2D yang terdapat dalam project Karakter 3D. Pastikan Blender berada dalam mode object mode. Tempatkan karakter secara tepat di tengah kursor 3D.



Gambar 5.1 Hapus Sketsa dan Penempatan Karakter

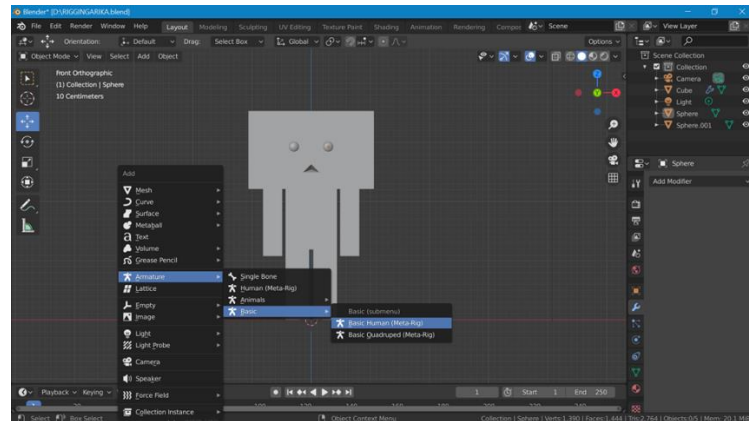
2. Buka menu Edit di toolbar, lalu pilih Preference, kemudian add-ons, dan aktifkan Rigging: Rigify.



Gambar 5.2 Rigging Rigfy

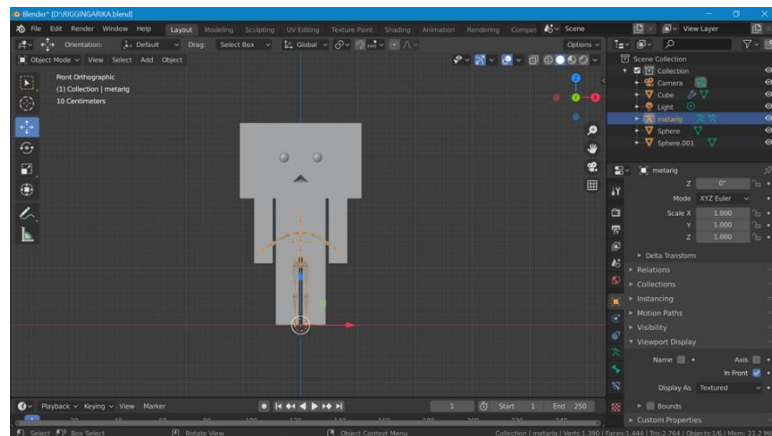


3. Tekan tombol Shift+A, pilih Almatuure > Basic > Basic Human.



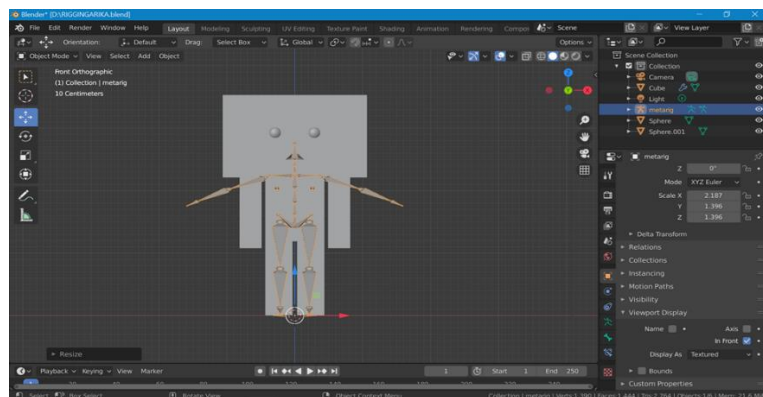
Gambar 5.3 Basic Human

4. Buka properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.4 In Front Rigging

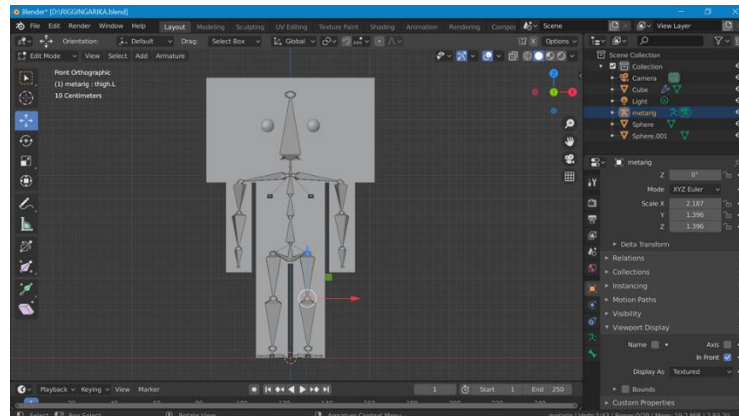
5. Tekan tombol S dan perbesar ukuran rigging.



Gambar 5.5 Mmperbesar ukuran Rigging

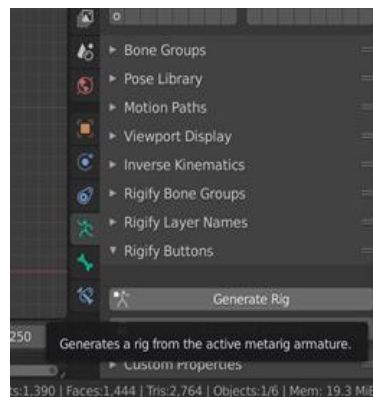


6. Klik rigging, lalu ubah modemenjadi Edit Mode. Atur bagian rigging sesuai dengan posisi karakter. bisa menggunakan kombinasi tombol keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



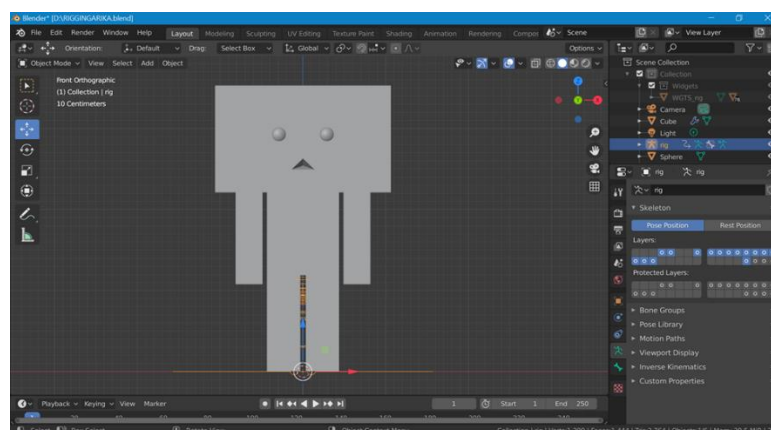
Gambar 5.6 Mengatur Rigging

7. Kembali ke workspace pada Object data properties > Generate rig



Gambar 5.7 Generate Rigging

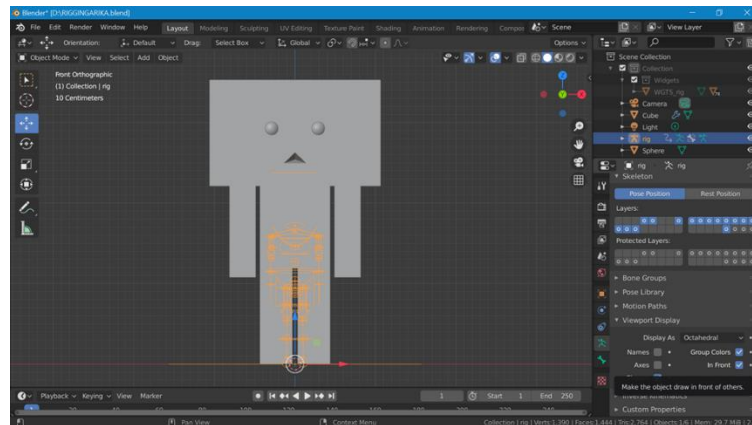
8. Kemudian hapus bagian rigging.



Gambar 5.8 Hapus rigging

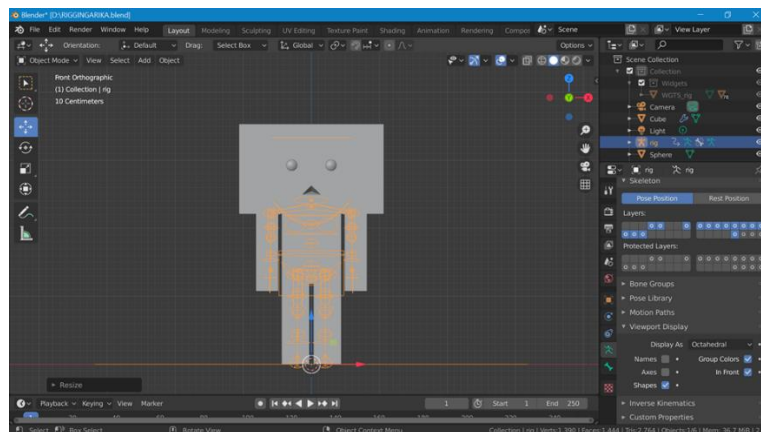


9. Klik pada bagian rig yang telah dibuat, kemudian di Properties di bagian viewport display centang pada in front



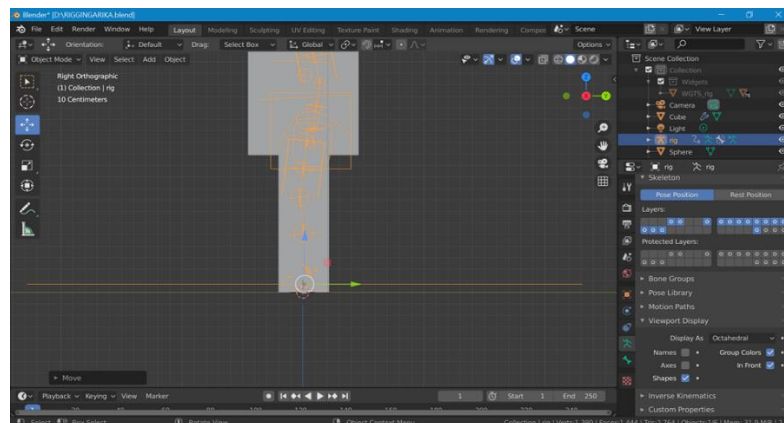
Gambar 5.9 In front Rigging

10. Tekan tombol S untuk memperbesar rig yang telah dibuat.



Gambar 5.10 Memperbesar Rig

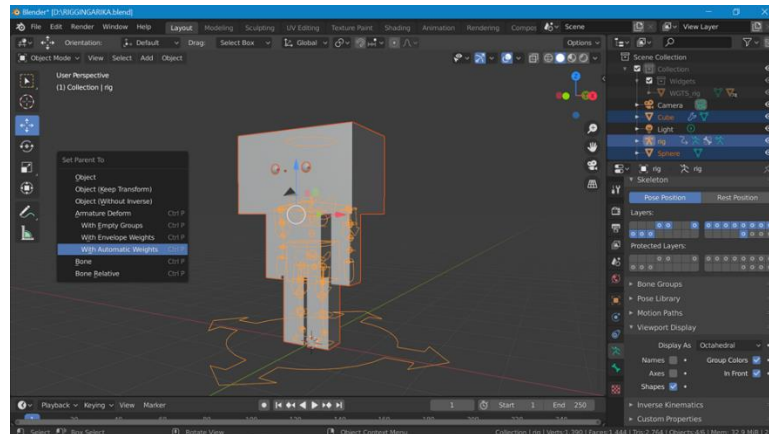
11. Gunakan viewpoint sisi kanan (numpad 3), aturlah bentuk rigging



Gambar 5.11 Viewpoint sisi kanan

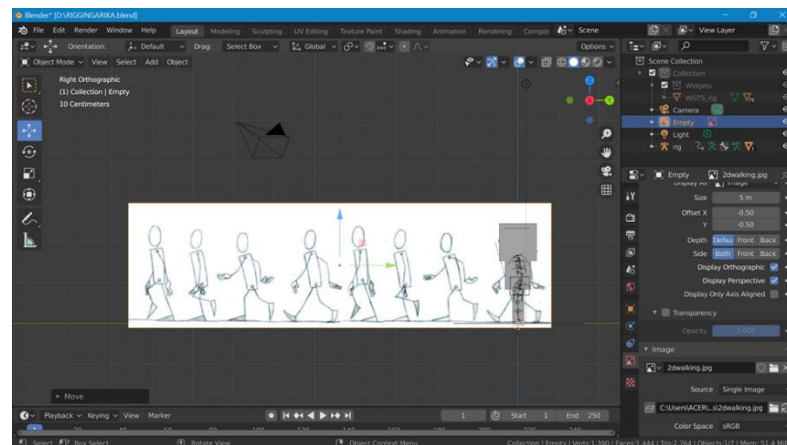


12. Pilih terlebih dahulu objek karakter, lalu pilih rig yang telah dibuat dengan menekan Shift, dan Ctrl + P, kemudian pilih with Automatic Weights.



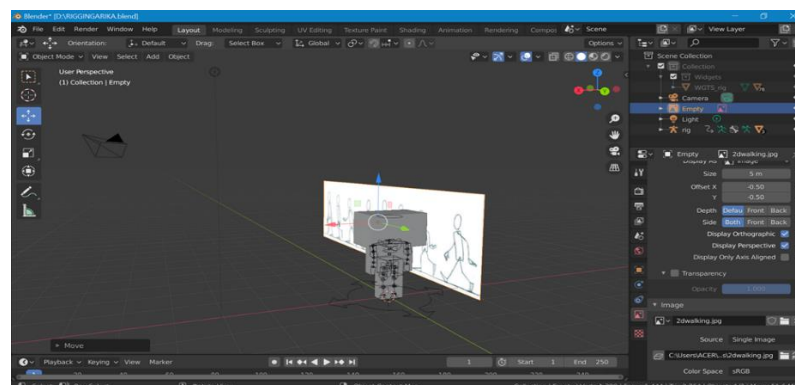
Gambar 5.12 With Automatic Weights

13. Lalu impor sketsa walking cycle dengan cara drag and drop.



Gambar 5.13 Import Sketsa Walking

14. Berikan jarak antara karakter dan sketsa.

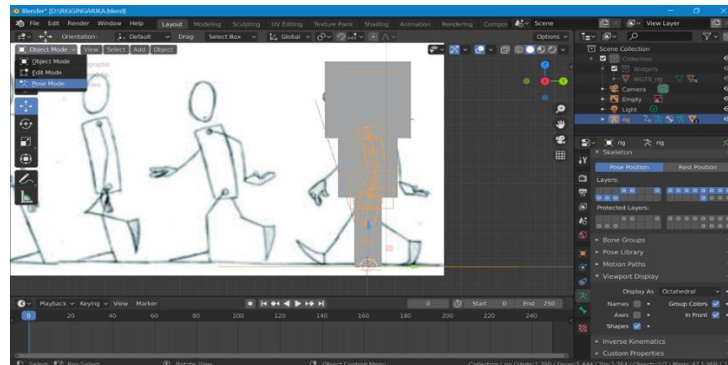


Gambar 5.14 Jarak Karakter



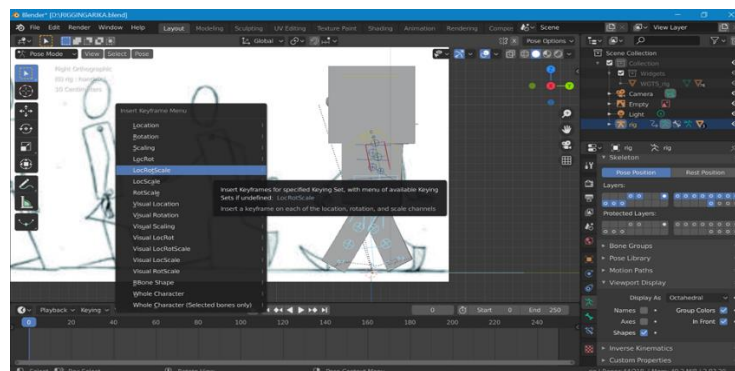


15. Klik pada rig yang telah dibuat, ubah menjadi pose mode, lalu sesuaikan posisi kaki dengan sketsa walking cycle menggunakan alat Pindah atau tombol keyboard G. Pastikan objek berada di frame 0.



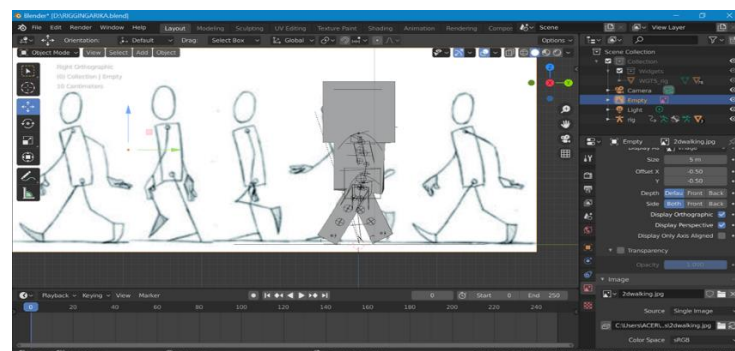
Gambar 5.15 Pose Kaki ke1 Frame 0

16. Pilih bagian yang ingin diubah. Kemudian tekan tombol Keyboard I, dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.16 LocRotScale

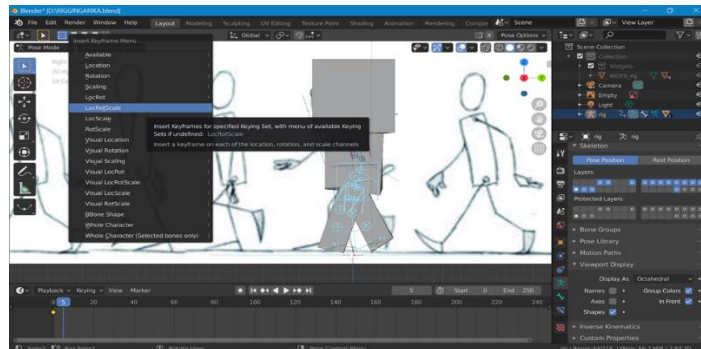
17. Selanjutnya, lanjutkan dengan perubahan gerakan kaki kedua. object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua



Gambar 5.17 Pose Kaki ke-2

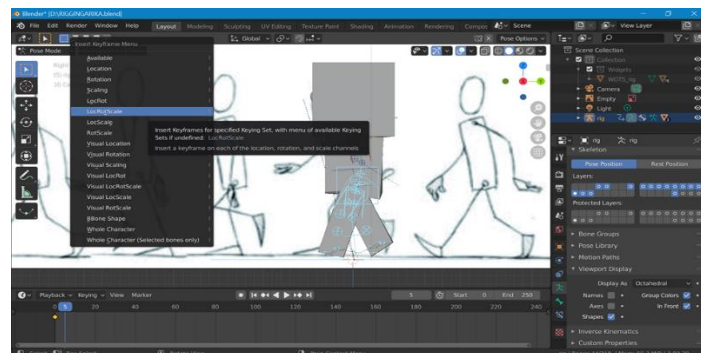


18. Klik kembali pada rig yang telah dibuat, ubah menjadi mode pose. Tempatkan kursor pada frame ke-5, lalu ubah gerakan sesuai dengan sketsa.



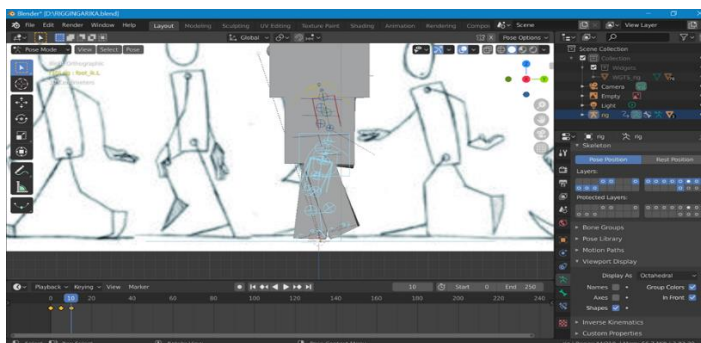
Gambar 5.18 Pose Frame ke-5

19. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, pilih bagian kaki, tekan tombol Keyboard I, dan pilih Lokasi Rotasi Skala untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar 5.19 LocRotScale Frame-5

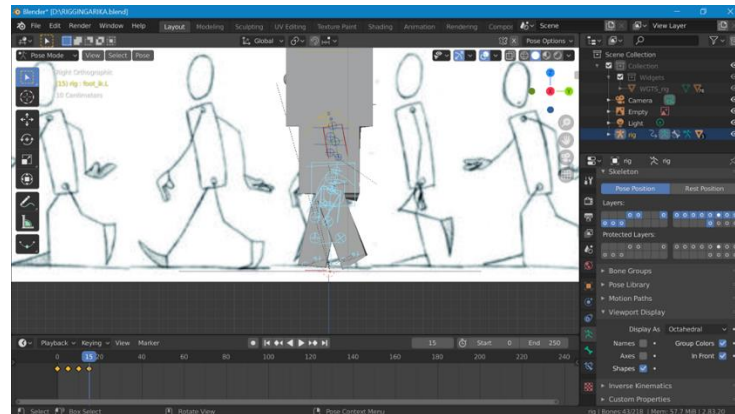
20. Pada frame 10, 15, 20, 25,30 dan 35 lakukan langkah-langkah yang sama seperti sebelumnya hingga frame tersebut memiliki keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 5.20 Pose frame-10

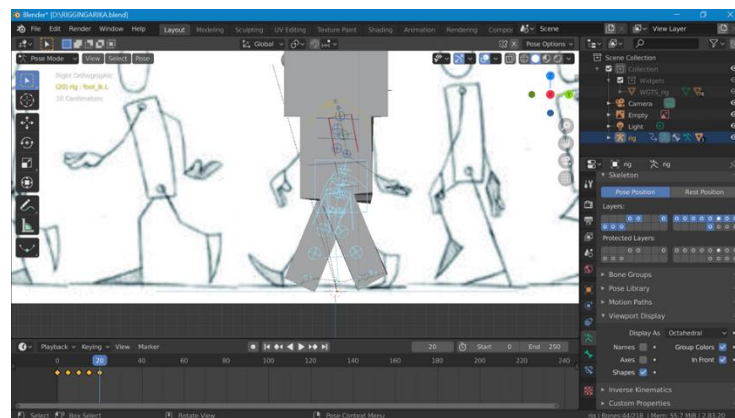


21. Ubah frame pada frame 15.



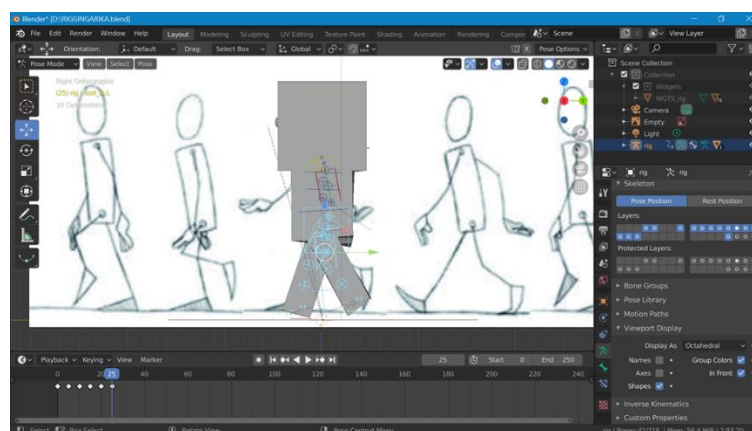
Gambar 5.21 Pose frame-15

22. Ubah frame pada frame 20.



Gambar 5.22 Pose frame-20

23. Ubah frame pada frame 25.

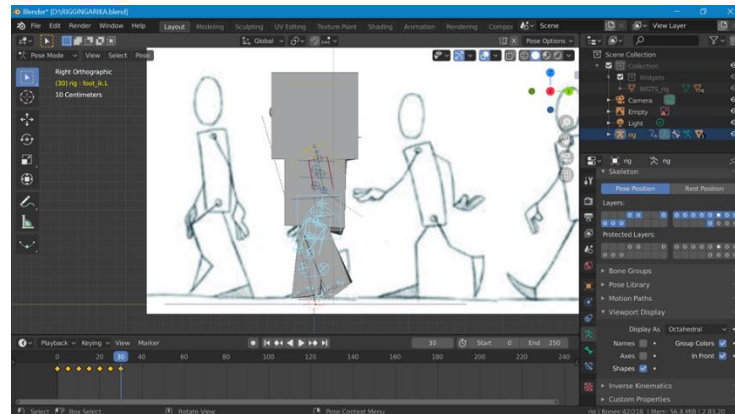


Gambar 5.23 Pose frame-25



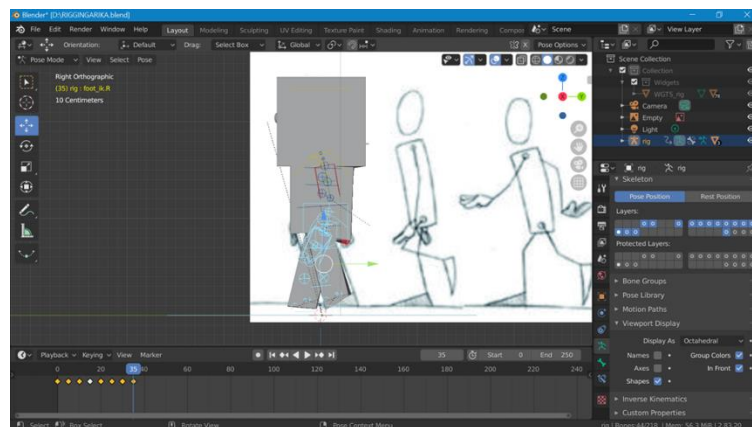


24. Ubah frame pada frame 30.



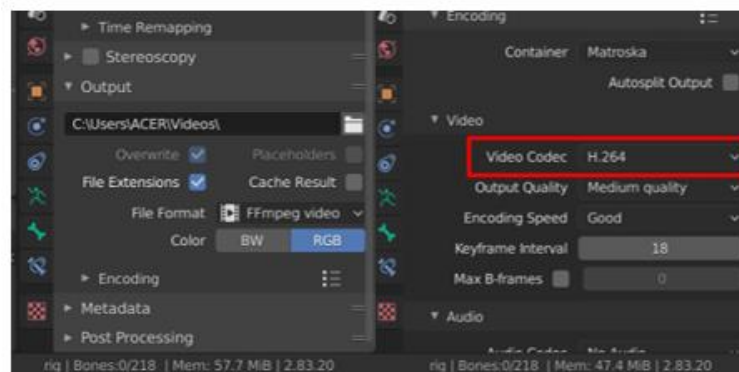
Gambar 5.24 Pose frame-30

25. Ubah frame pada frame 35.



Gambar 5.25 Pose frame-35

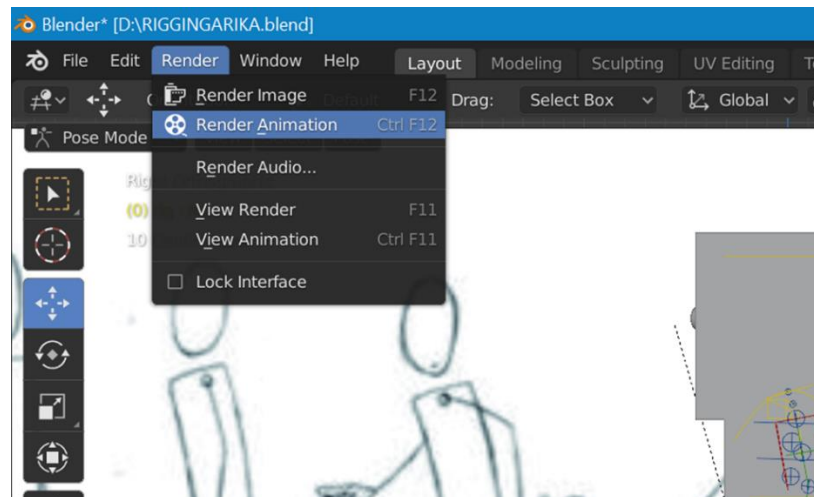
26. Lanjut ke pengaturan output. Pada properti output, pilih folder untuk menyimpan file.



Gambar 5.26 Pengaturan Output

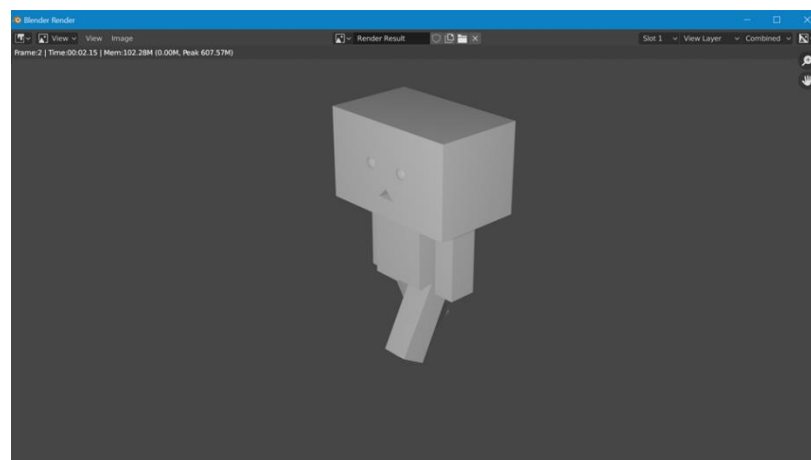


27. Di toolbar, pilih Render > Render Animasi.



Gambar 5.27 Render Animation

28. Hasil Rigging



Gambar 5.28 Hasil Rigging

## B. Link Github Pengumpulan

[https://github.com/arikarisma15/2118059\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/arikarisma15/2118059_PRAK_ANIGAME.git)