



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118029
Nama	:	Mohammad Arvin Manda Aradhana
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	APRILLIA DWI DYAH S. (2118143)
Baju Adat	:	King Baba (Kalimantan Barat)
Referensi	:	https://static.cdntap.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2022/02/Pakaian-Adat-Kalimantan-Barat-1-tak-terlihat.png?width=450&quality=90

1.1 Tugas 1 :

Menerapkan rigging menggunakan Karakter 3d yang sudah di kerjakan di tugas sebelumnya.

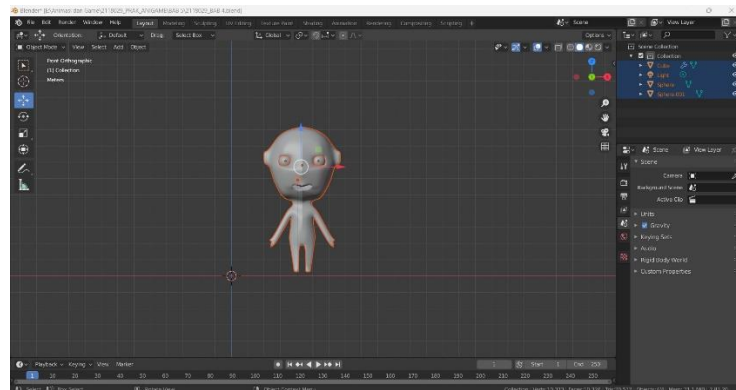
1. Hapus sketsa project 4



Gambar 5.1 karakter project 4



2. Seleksi sketsa dengan cara menekan A pada keyboard



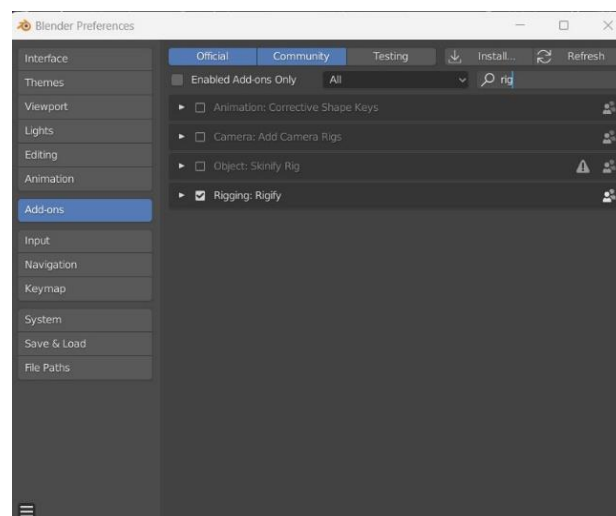
Gambar 5.2 Menseleksi karakter

3. Tempatkan karakter di tengah seperti dibawah ini



Gambar 5.3 Menempatkan karakter ditengah

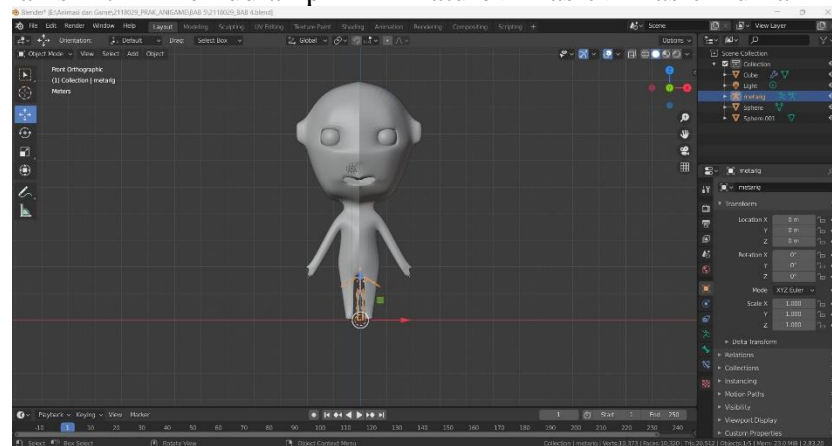
4. Pilih menu Edit pada tool bar > Preferences > add-ons > centang Rigging



Gambar 5.4 Pemberian rigging



5. Tekan shift +A kemudian pilih Almature > Basic > Basic Human



Gambar 5.5 memberikan skeleton pada karakter

6. Kemudian besarkan basic human lalu sesuaikan dengan badan



Gambar 5.6 membesarkan ukuran basic human

7. Setelah itu, klik pada rigging dan beralih ke mode Edit. Susun elemen rigging dengan rapi, pilih bagian yang perlu disusun dengan hati-hati. Manfaatkan alat pemindahan dan atur posisi kaki sesuai keinginan. Untuk mengatur ukuran dan posisi sendi, gunakan kombinasi tombol S+X.



Gambar 5.7 menyesuaikan kerangka pada karakter



8. Kembali ke mode objek dalam workspace. Di properti data objek, arahkan ke "Generate rig" dan ubah pengaturannya.



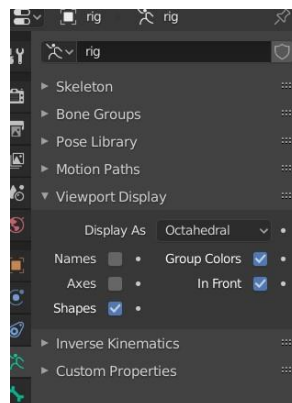
Gambar 5.8 Membuat generate rig

9. Kemudian Hapus bagian ringing



Gambar 5.9 Menghapus rigging

10. Setelah itu, pilih opsi "generate rig", lalu di Object Data Properties pada tampilan viewport, aktifkan opsi "in front".



Gambar 5.10 Opsi generate rig

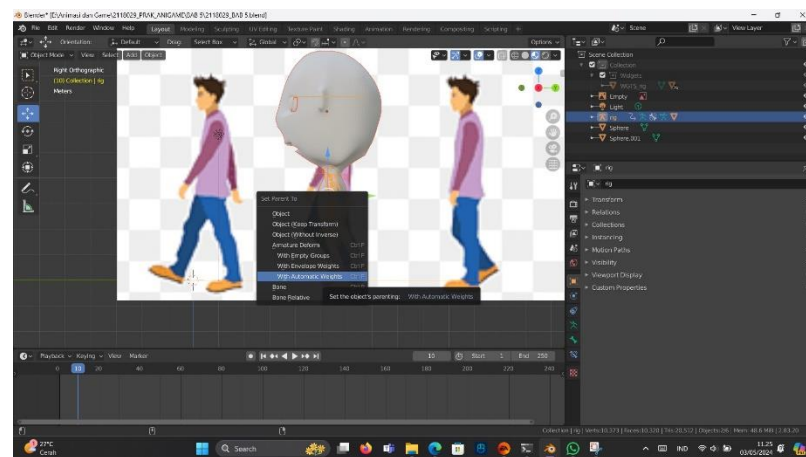


11. Tekan S untuk memperbesar generate rig



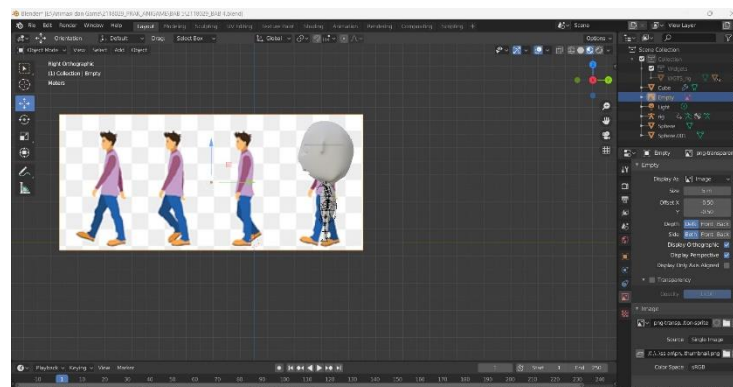
Gambar 5.11 Perbesar ukuran generate rig

12. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 5.12 Automatic weights

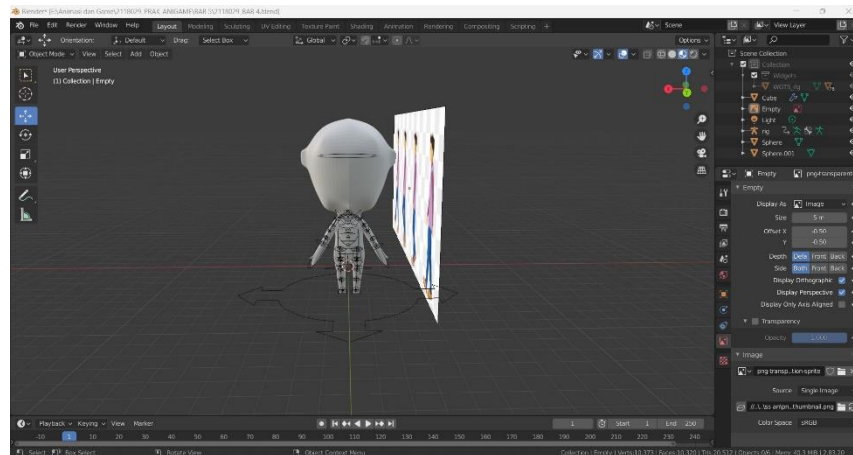
13. Import sketsa berjalan atau walking cycle dengan drag and drop.



Gambar 5.13 Sketsa walking cycle



14. Lalu beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.14 Memberikan jarak sketsa dan karakter

15. Setelah mengklik generate rig, ubah mode menjadi pose mode, lalu sesuaikan posisi kaki dengan sketsa walking cycle menggunakan Move tool atau tombol keyboard G. Pastikan objek berada pada frame 0. Lalu seleksi bagian kaki kemudian tekan I pilih LocRotScale.



Gambar 5.15 membentuk bagian kaki pada frame 0 sesuai sketsa

16. Pindahkan sketsa pada gambar langkah selanjutnya lalu bentuk sesuai sketsa. Lalu seleksi bagian kaki kemudian tekan I pilih LocRotScale.



Gambar 5.16 membentuk bagian kaki pada frame 5 sesuai sketsa



17. Pindahkan sketsa pada gambar langkah selanjutnya lalu bentuk sesuai sketsa. Lalu seleksi bagian kaki kemudian tekan I pilih LocRotScale.



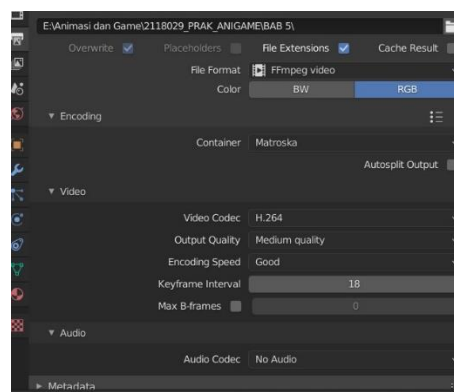
Gambar 5.17 membentuk bagian kaki pada frame 10 sesuai sketsa

18. Pindahkan sketsa pada gambar langkah selanjutnya lalu bentuk sesuai sketsa. Lalu seleksi bagian kaki kemudian tekan I pilih LocRotScale.



Gambar 5.18 membentuk bagian kaki pada frame 15 sesuai sketsa

19. Selanjutnya, masuk ke pengaturan output. Di properti output, tentukan folder untuk menyimpan file.



Gambar 5.19 Pengaturan output

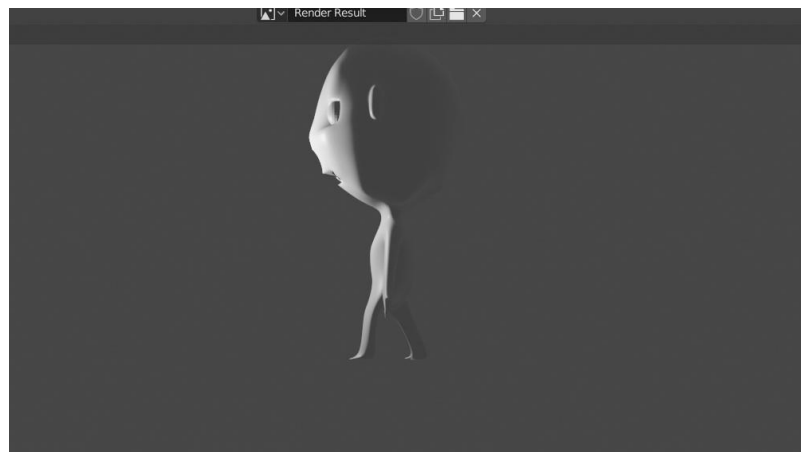


20. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation



Gambar 5.20 Merender animation

21. Hasil animasi blender yang telah dibuat



Gambar 5.21 Hasil render

