



TUGAS PERTEMUAN: 5

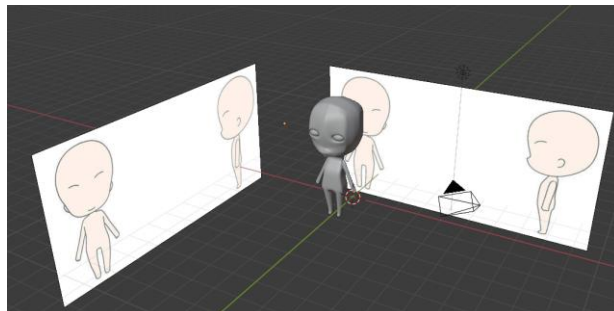
RINGGIING 3D

NIM	:	2118026
Nama	:	Bryan Ifan Etikamena
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Aprillia Dwi Dyah S (2118143)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Alor (NTT-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://wartaalor.com/wp-content/uploads/2021/03/FB_IMG_1614674877140-300x170.jpg

5.1 Tugas 5 : Membuat Rigging 3D Menggunakan Project BAB 4

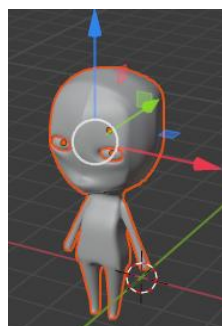
A. Langkah-langkah Membuat Rigging 3D

1. Buka dan hapus sketsa 2D yang ada pada *project* Bab 4.



Gambar 5.1 Menghapus Sketsa 2D

2. Pastikan *workspace blender* berada pada *object mode* kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 5.2 Menyeleksi Karakter

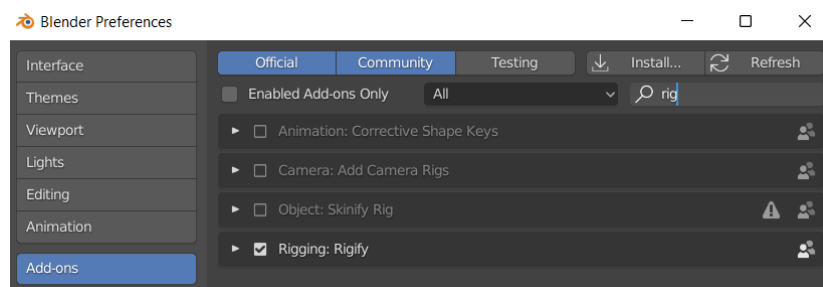


3. Tempatkan karakter tepat di tengah 3D *cursor* seperti berikut.



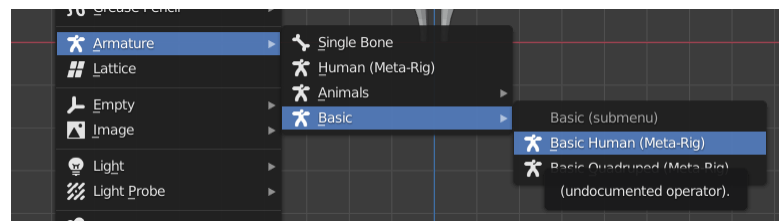
Gambar 5.3 Mengatur Posisi Karakter

4. Masuk pada pemberian *rigging* pada karakter, pilih menu *Edit* pada *tool bar* > *Preferences* > *add-ons* > centang *Rigging: Rigify*.



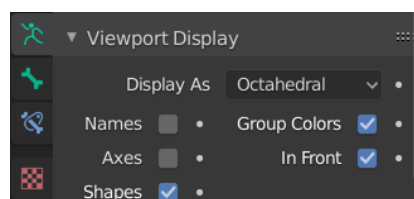
Gambar 5.4 Mengaktifkan *Rigging Rigify*

5. Kemudian tekan *Shift+A*, pilih *Armature* > *Basic* > *Basic Human*.



Gambar 5.5 Membuat *Rigging*

6. Kemudian pilih *Object data properties* > *Viewport Display* > centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.6 Memposisikan *Rigging* Di Depan Karakter

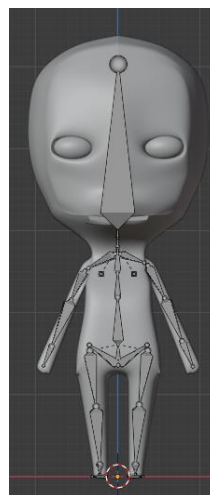


7. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging*.



Gambar 5.7 Mengatur Ukuran *Rigging*

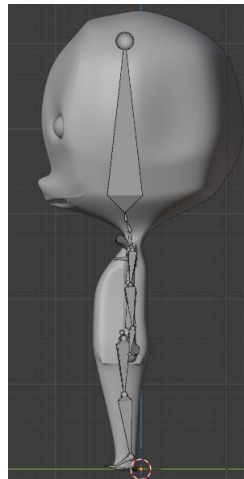
8. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*. Rapikan bagian-bagian *rigging*, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.8 Menyesuaikan *Rigging* Dengan Bentuk Karakter

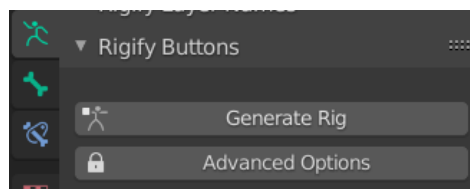


9. Gunakan *Viewpoint right* (*numpad 3*), rapikan bentuk *Rigging* seperti di bawah ini



Gambar 5.9 Merapikan Riggiung

10. Ubah *workspace* menjadi *object mode* kembali > pada *Object* data *properties* > *Generate rig*.



Gambar 5.10 Membuat *Rig*

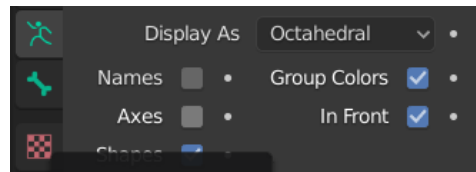
11. Kemudian hapus bagian *ringging*.



Gambar 5.11 Menghapus *Rigging*

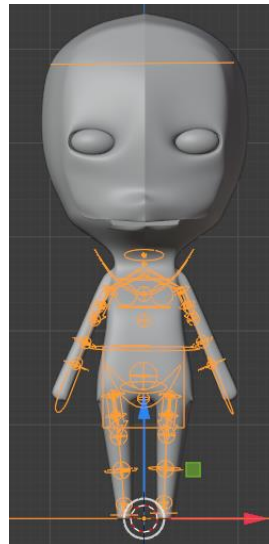


12. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*.



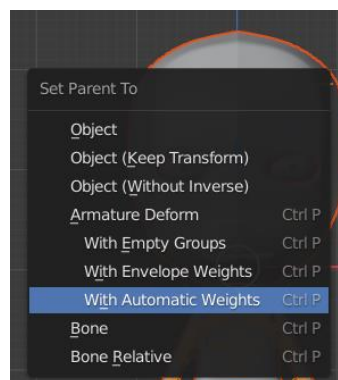
Gambar 5.12 Memposisikan *Rig* Di Depan Karakter

13. Tekan S untuk memperbesar *generate rig*.



Gambar 5.13 Mengatur Ukuran *Rig*

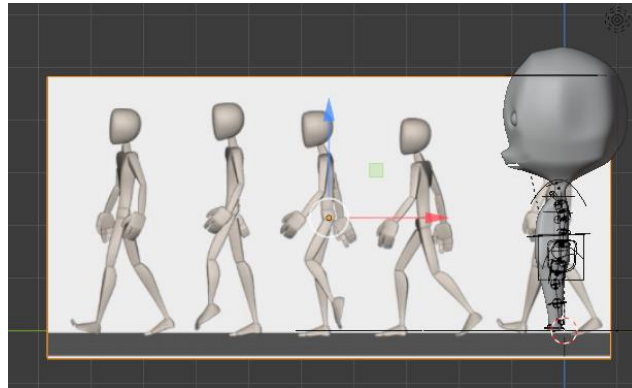
14. Seleksi terlebih dahulu *object* karakter kemudian seleksi *generate rig* bersamaan dengan menekan *Shift*, kemudian *Ctrl + P* pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.14 *With Automatic Weights*

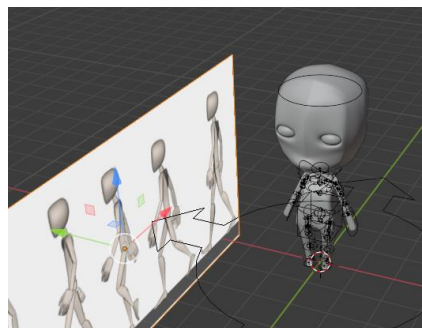


15. Ubah *view* menjadi *viewpoint right* (numpad 3). Pastikan mode pada *object mode* kemudian *import* sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. *Flip horizontal* pada sketsa dengan menekan S+Y+180.



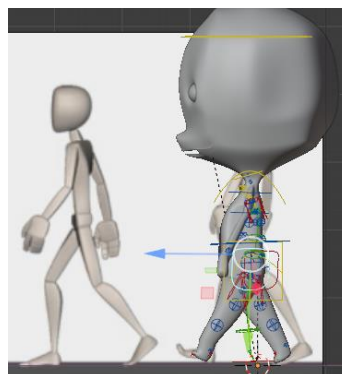
Gambar 5.15 Menambahkan Sketsa *Walking Cycle*

16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.16 Memberi Jarak Antara Karakter Dan Sketsa

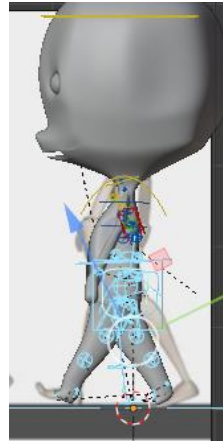
17. Klik pada *generate rig* kemudian ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *Keyboard G*. Pastikan *object* berikut berada pada *frame 0*.



Gambar 5.17 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame 0*

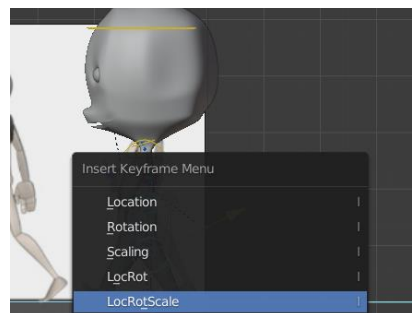


18. Seleksi bagian berikut.



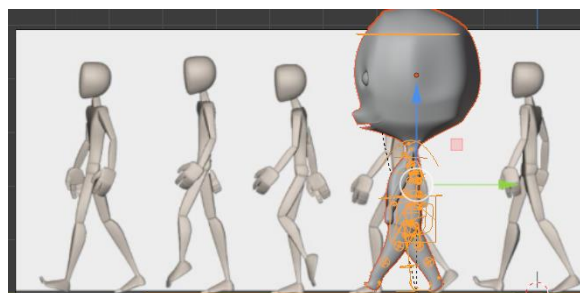
Gambar 5.18 Menyeleksi Bagian Kaki

19. Tekan *Keyboard I* pilih *LocRotScale*.



Gambar 5.19 Mengaktifkan *LocRotScale*

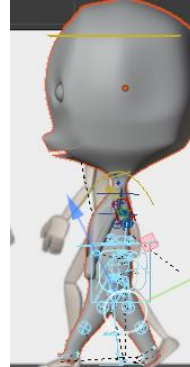
20. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode *workspace* ke *object mode* kemudian klik pada *walking cyle* dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.20 Mengatur Posisi Langkah Kedua

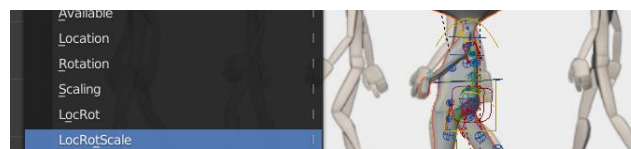


21. Klik pada *generate rig* kembali kemudian ubah menjadi *pose mode*.
Tempatkan kursor pada *frame* ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



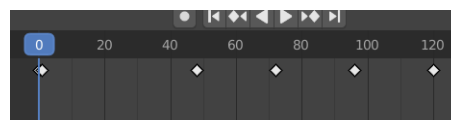
Gambar 5.21 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame* 5

22. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan *Keyboard I* pilih *LocRotScale* untuk membuat *keyframe* di *frame* 5.



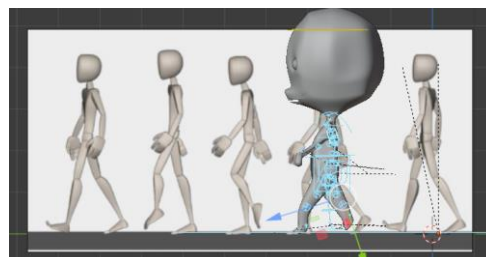
Gambar 5.22 Mengaktifkan *LocRotScale*

23. Pada *frame* 48, 72, 96 dan 120 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai *frame-frame* tersebut berisikan *keyframe* perubahan langkah kaki.



Gambar 5.23 Menerapkan Langkah-langkah Sebelumnya

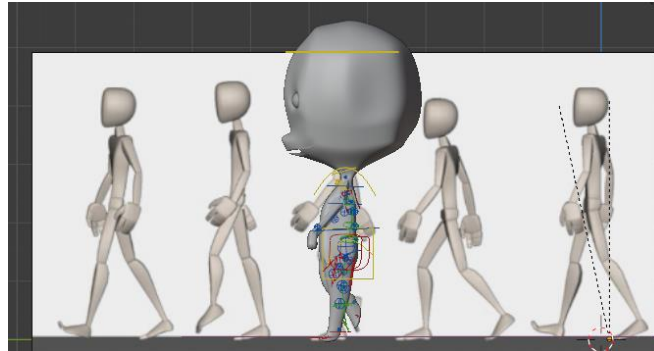
24. Perubahan *frame* 48.



Gambar 5.24 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame* 48

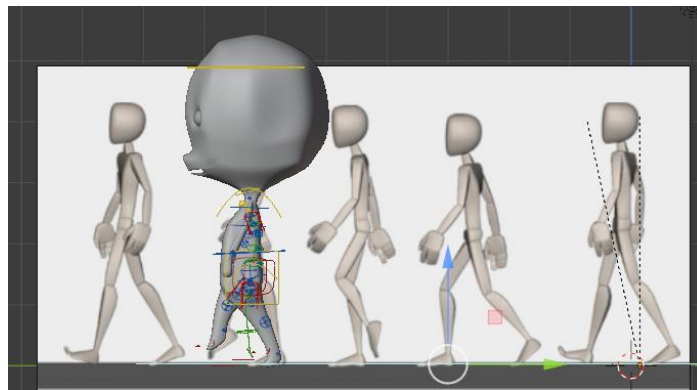


25. Perubahan *frame* 72.



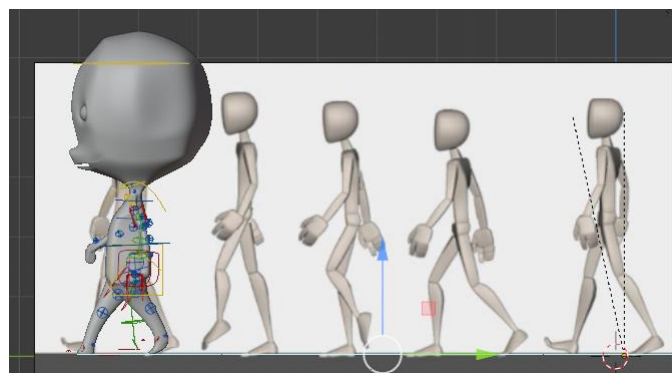
Gambar 5.25 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame* 72

26. Perubahan *frame* 96.



Gambar 5.26 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame* 96

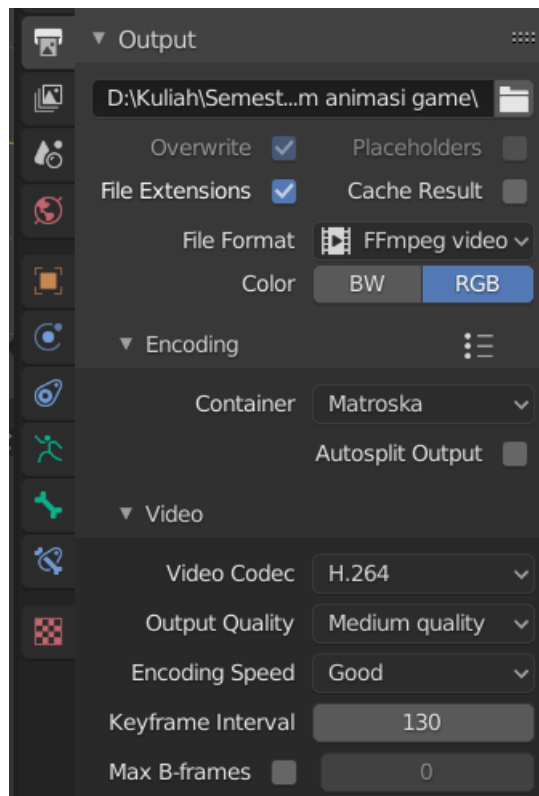
27. Perubahan *frame* 120.



Gambar 5.27 Mengatur Posisi Kaki Pada *Frame* 120

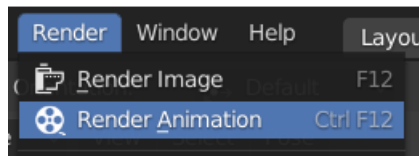


28. Berlanjut ke pengaturan *output*. Pada *output properties* pada bagian *output*, pilih *folder* tempat menyimpan *file*.



Gambar 5.28 Mengatur *Output*

29. Pada *Tool bar* pilih menu *Render > Render Animation*.



Gambar 5.29 Melakukan *Render Animation*