



TUGAS PERTEMUAN: 5

MENERAPKAN RIGGING

NIM	:	2118042
Nama	:	Dimas Surya Prasetyo
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Mohammad Akbar Ilham (2118091)

5.1 Tugas 5 : Penerapan Rigging

1. Buka Project 3Dmodel yang telah dibuat pertemuan sebelumnya



Gambar 5.1 Open Project

2. Ubah menjadi *object* mode



Gambar 5.2 Switch to Object Mode

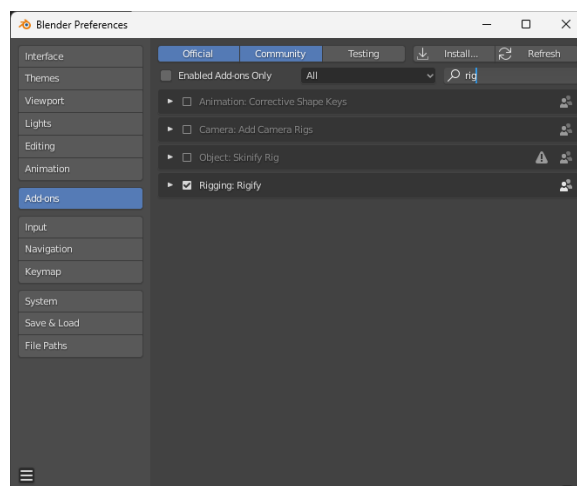


3. Letakan karakter 3D model yang dibuat tepat ditengah kursor seperti berikut



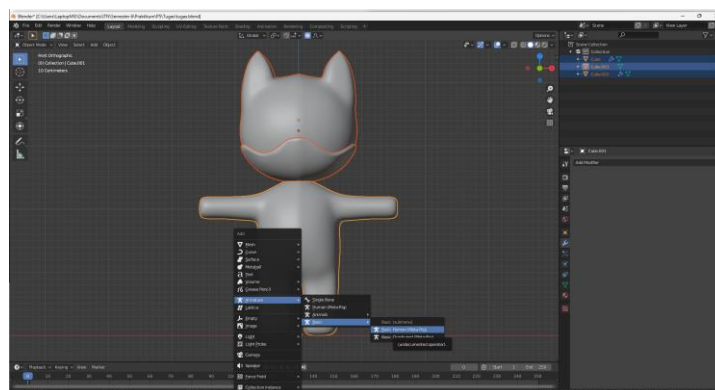
Gambar 5.3 *Move to Center Workspace*

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



Gambar 5.4 *Activy Rigify*

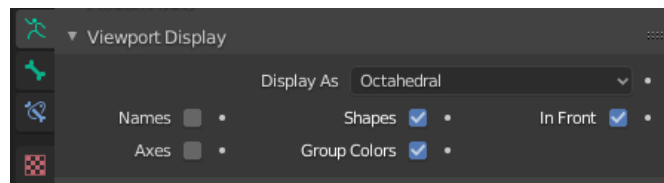
5. Kemudian tekan *Shift+A*, pilih *Almatuure* > *Basic* > *Basic Human*.



Gambar 5.5 *Add Rig*



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



Gambar 5.6 Make it Structure of Rig In Front Of Object

7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging.



Gambar 5.7 Resize Rig

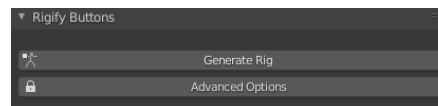
8. Kemudian klik pada rigging, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.8 Implement Rig to Object



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



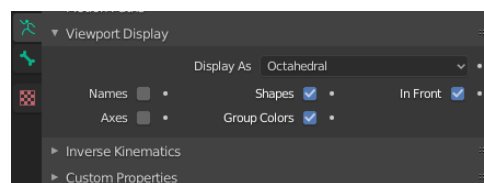
Gambar 5.9 Generate Rig

10. Kemudian Hapus bagian ringging.



Gambar 5.10 Delete Rig

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



Gambar 5.11 Make it In Front

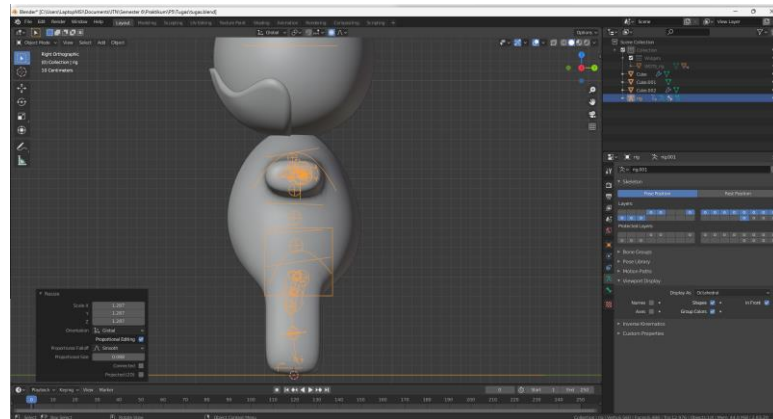
12. Tekan S untuk memperbesar *generate rig*



Gambar 5.12 Resize Rig

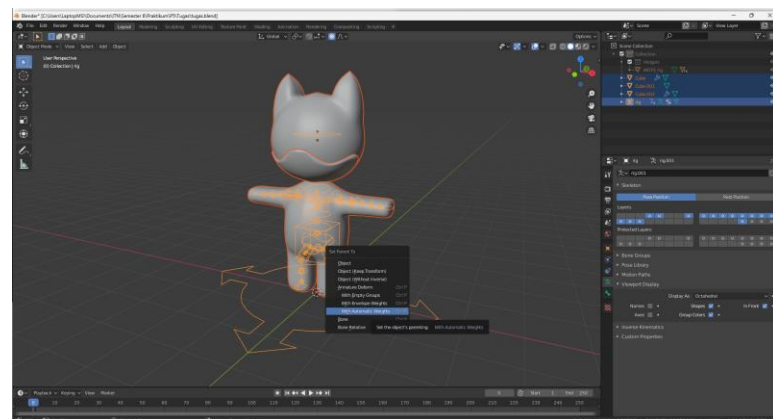


13. Gunakan *Viewpoint right* (numpad 3), rapikan bentuk *generate rig* seperti dibawah ini.



Gambar 5.13 *Viewpoint Right*

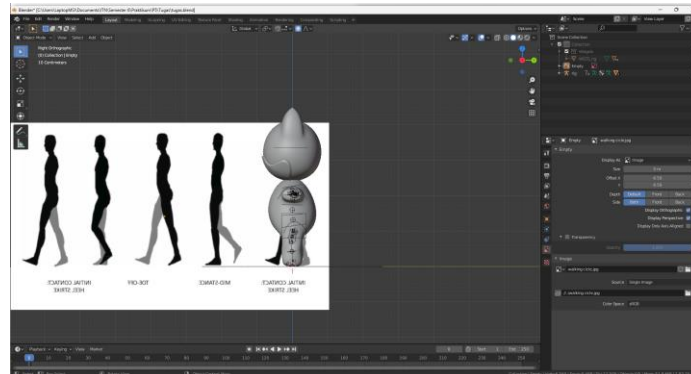
14. Seleksi terlebih dahulu *object* karakter kemudian seleksi *generate rig* bersamaan dengan menekan *Shift*, kemudian *Ctrl + P* pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.14 *Add Armature Deform*

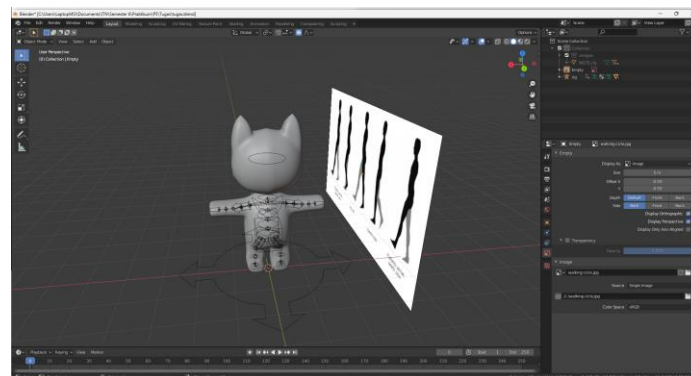


15. Ubah *view* menjadi *viewpoint right* (*numpad 3*). Pastikan mode pada object mode kemudian *import sketsa walking cycle* dengan *drag and drop*. *Flip horizontal* pada sketsa dengan menekan *S+Y+180*.



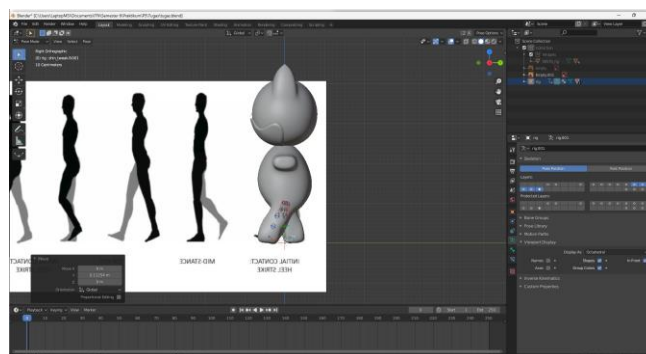
Gambar 5.15 *Import Walk Cycle*

16. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.16 *Add Space Between Object And Picture*

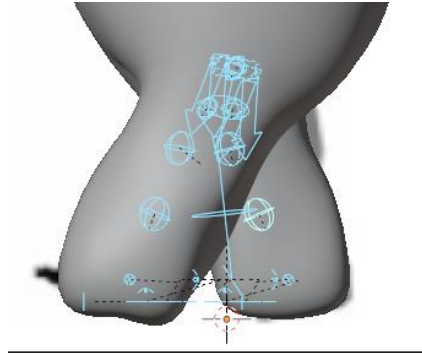
17. Klik pada *generate rig* kemudian ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *Keyboard G*. Pastikan *object* berikut berada pada *frame 0*.



Gambar 5.17 *Make Move of Object*

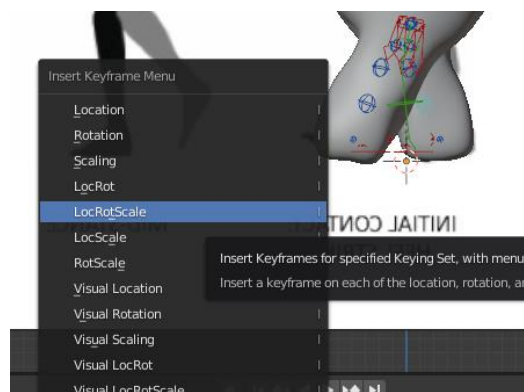


18. Seleksi bagian pinggang kebawah



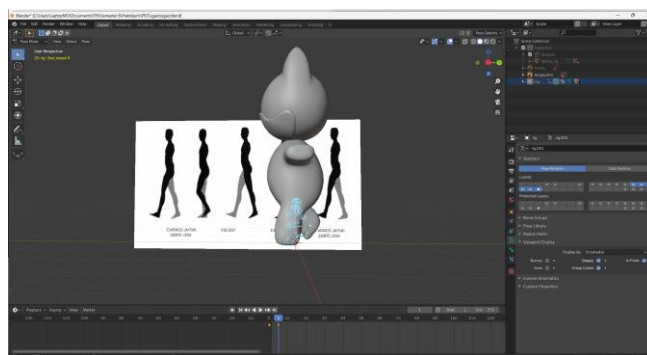
Gambar 5.18 Selection Rig

19. Tekan *Keyboard I* pilih *LocRotScale*



Gambar 5.19 Add 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. Kemudian lakukan hal yang sama untuk beberapa frame selanjutnya.



Gambar 5.20 Make Next Pose