



TUGAS PERTEMUAN: 5

Rigging

NIM	:	2118122
Nama	:	Egia Suranta Perangin-Angin
Kelas	:	A
Asisten Lab	:	Berchmans Bayu Bin Jaya (2218034)
Referensi	:	Contoh : https://drive.google.com/file/d/1lqrUASbCh9SIAISkEPW6-VI2nQz4oWSG/view?usp=drive_link

5.1 Tugas 1 : Rigging

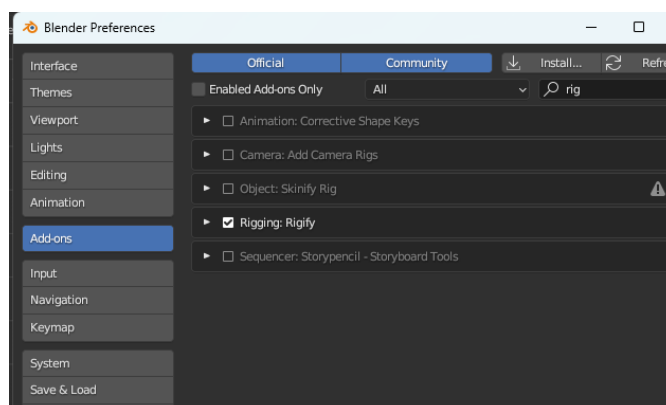
A. Rigging dan animasi 3d

1. Membuka blender dan hapus ketsa 2d



Gambar 5.1 Menghapus sketsa

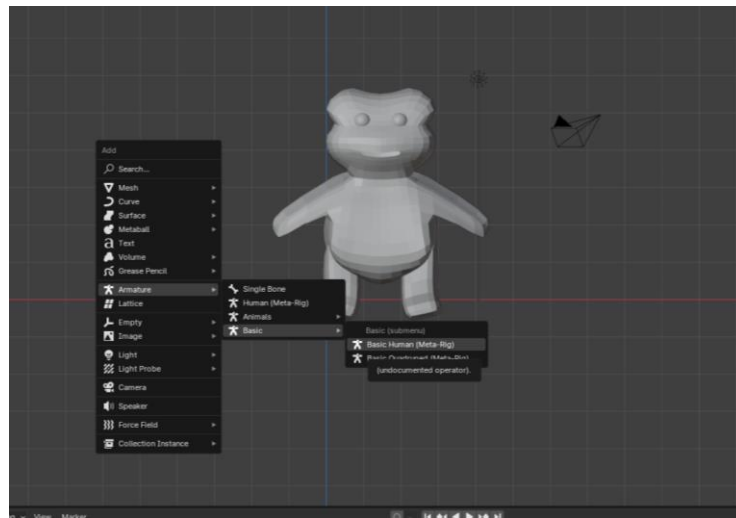
2. Tambahkan adds on dan centang riggfy





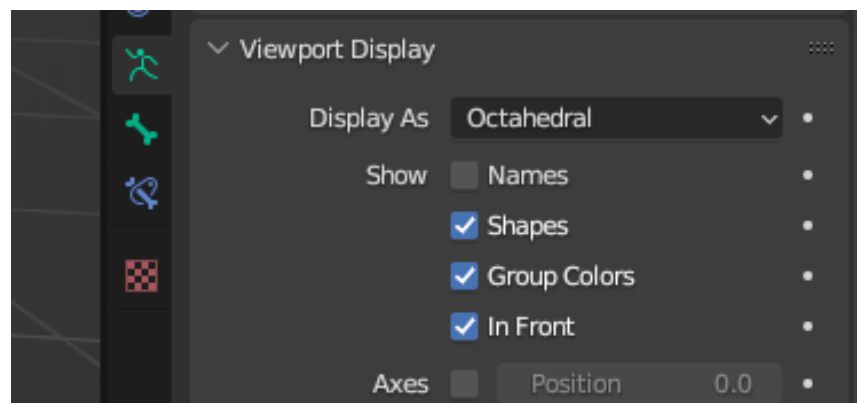
Gambar 5.2 centang rigify

3. Tambahkan amature dan beri basic human rigi



Gambar 5.3 Basic Human rigi

4. Pada viewport display centang infront



Gambar 5.4 Show infront

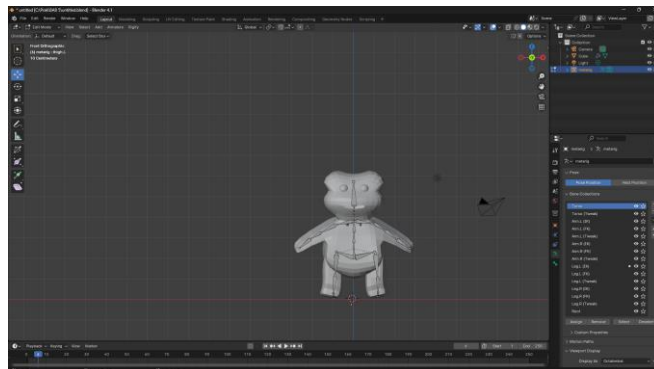
5. Sekeleton tadi diperbesar ukurannya sesuai model 3d



Gambar 5.5 Scalling sekeleton

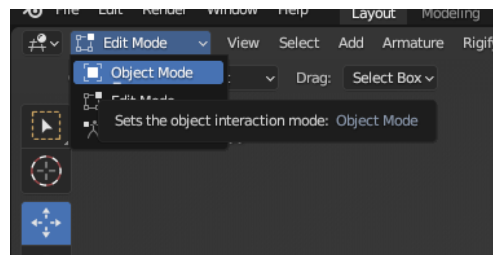


6. Sesuaikan riging dengan model 3d menggunakan edit mode



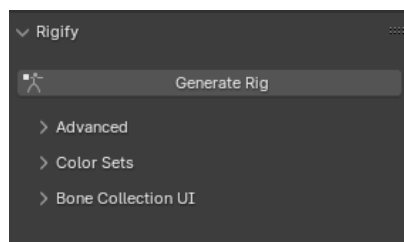
Gambar 5.6 Menyesuaikan sekeleton

7. Setelah mengubah riging pada edit mode, Kembali ketampilan object mode



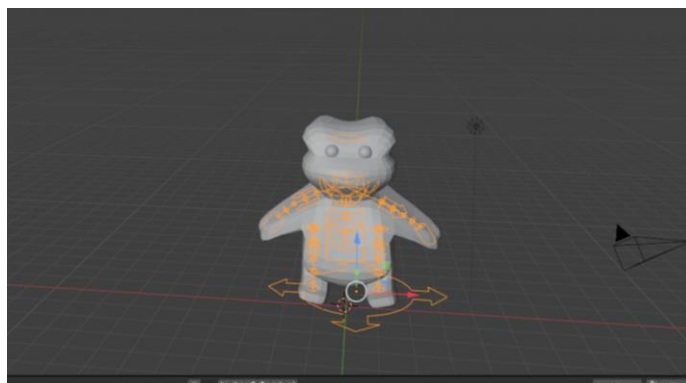
Gambar 5.7 Masuk ke object mode

8. Pada properties pilih tambahkan generate rig



Gambar 5.8 generate rig

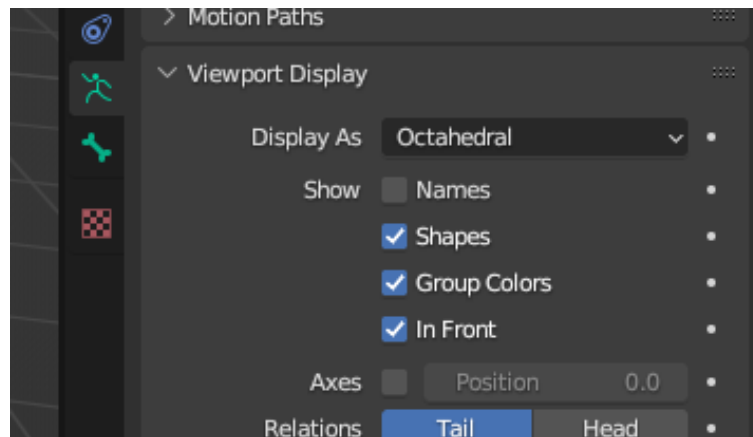
9. Tambahkan riging seperti lalu lakukan scalling sesuai model 3d





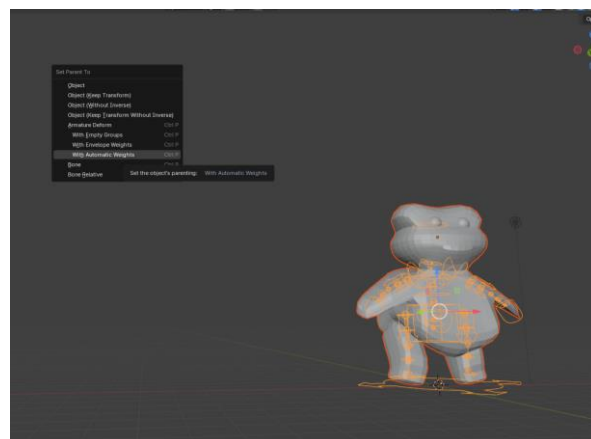
Gambar 5.9 Sesuaikan riging

10. Pilih bagian rig dan view in front



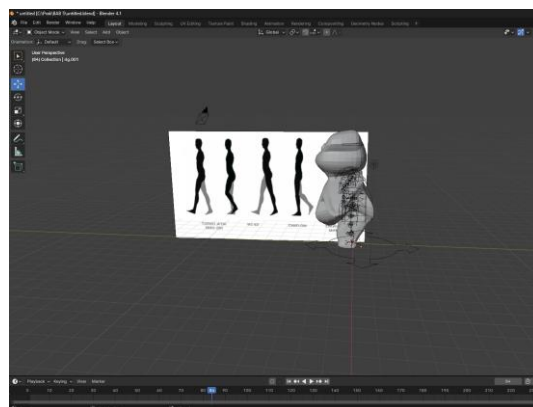
Gambar 5.10 View in front rig

11. Tekan control+p dan pilih with automatic weight



Gambar 5.11 Automatic weight

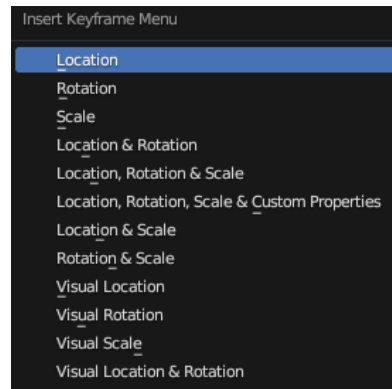
12. Masukkan referensi animasi berjalan



Gambar 5.12 Referensi berjalan

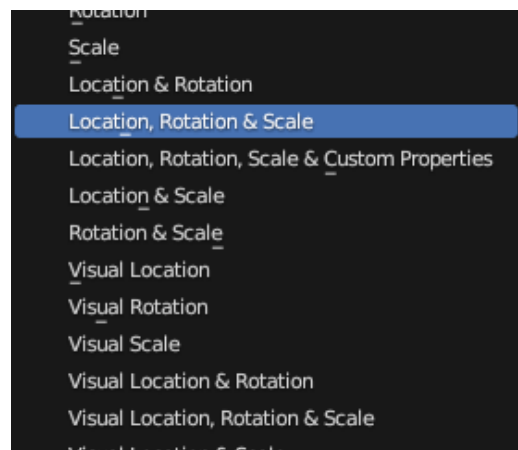


13. Lakukan scalling dan penyesuaian terhadap gerak kaki animasi dan tekan I pilih location rotation and scale pada frame 0



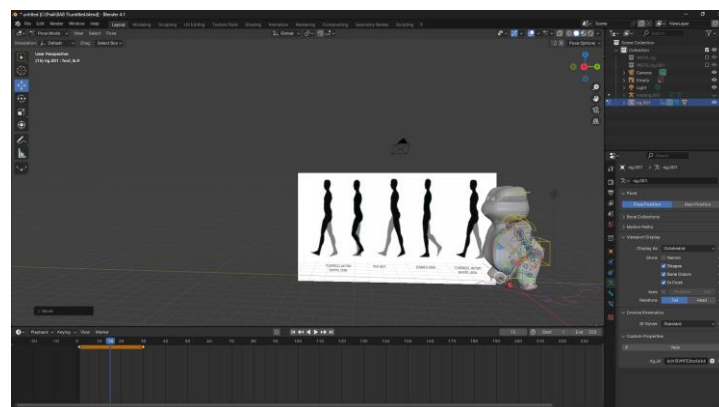
Gambar 5.13 LocRotScale

14. Pada frame 10 lakukan hal yang sama namun dengan posisi yang berbeda agar animasi terlihat lebih halus.



Gambar 5.14 Menerapkan subdivision surface

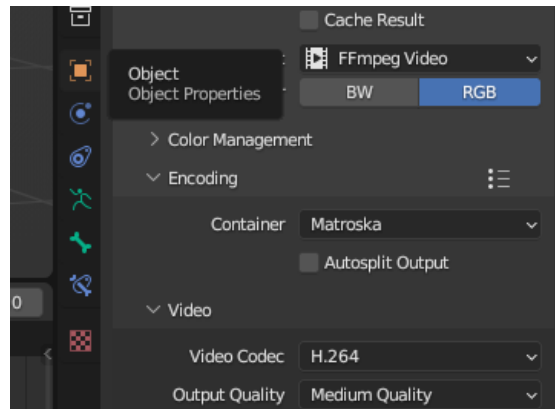
15. Tampilan saat membuat framing



Gambar 5.15 Framing

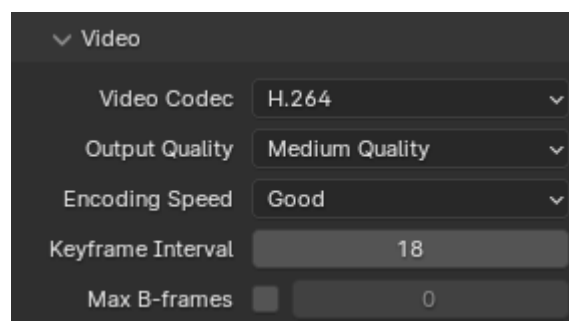


16. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



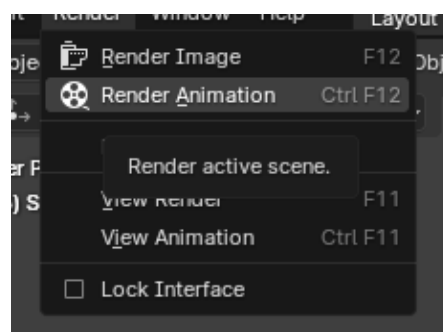
Gambar 5.16 Render animasi 3d

17. Berlanjut pada setingan pada video



Gambar 5.17 Setingan video

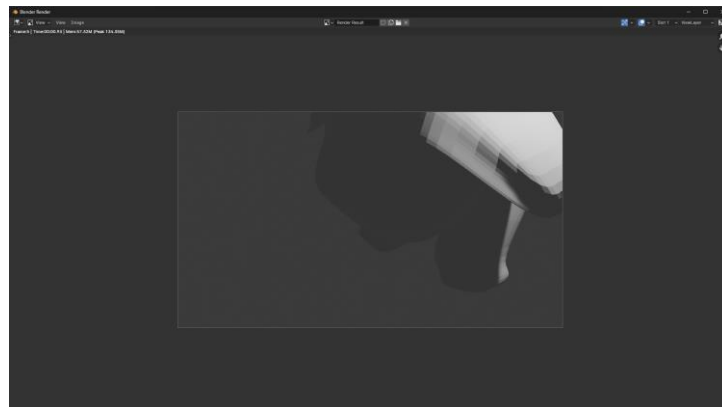
18. Merender animasi yang sudah dibuat



Gambar 5.18 Render animasi 3d

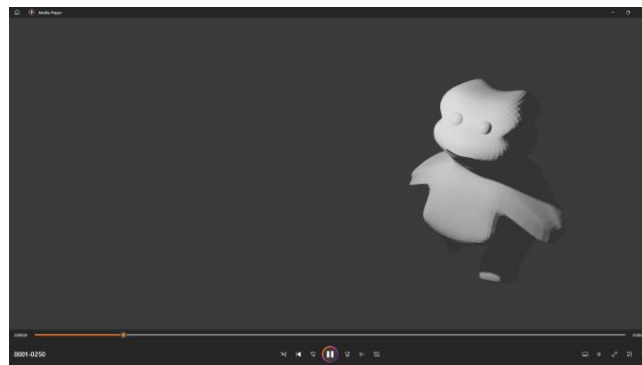


19. Menunggu hasil render animation



Gambar 5.19 Proses render

20. Hasil membuat animasi di blender



Gambar 5.20 Hasil merender animasi