



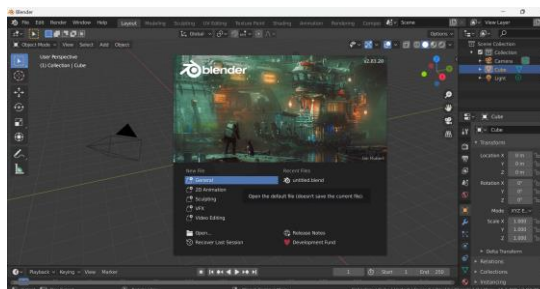
TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING 3D

NIM	:	2118077
Nama	:	Abdul Wahid
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	MARIA AVRILIANA SURAT LELAONA (2218096)
Baju Adat	:	Pangasi Baju Adat sunda (jawa barat)
Referensi	:	https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2022/04/20/pakaian-adat-jawa-barat-5_43.jpeg?w=700&q=90

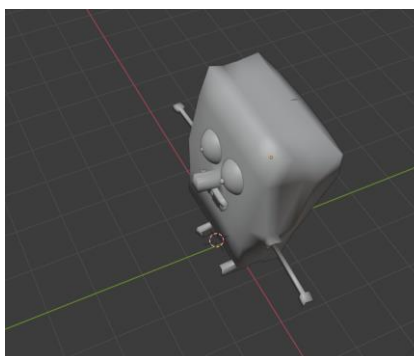
5. Tugas 5 : Membuat Rigging 3D

1. Untuk membuat 3D *Modeling*, pertama buka aplikasi *blender*, jika sudah terbuka kemudian pilih *General*.



Gambar Membuka Aplikasi Blender

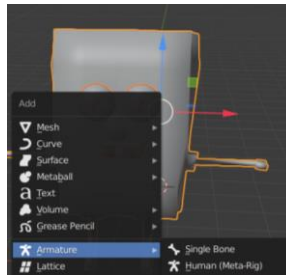
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter



Gambar Hapus bg

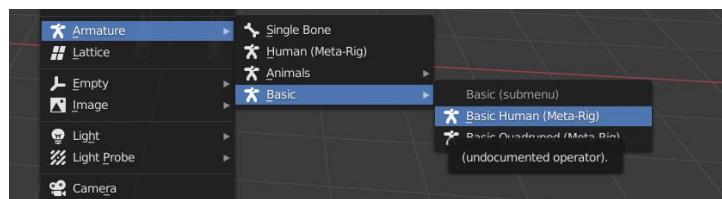


3. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter



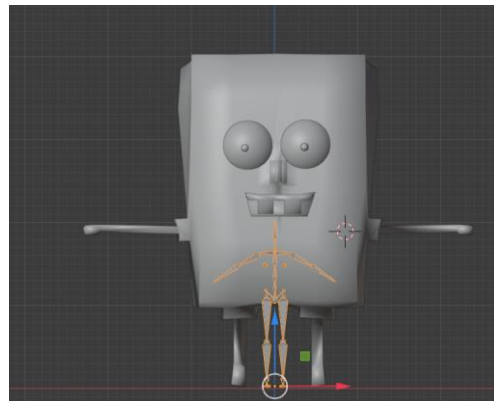
Gambar selection object

4. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almature > Basic > Basic Human.



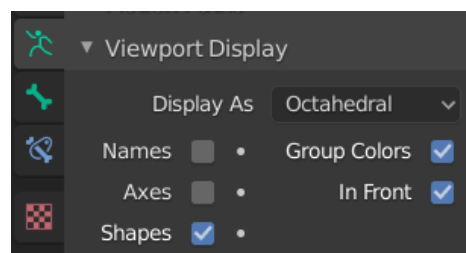
Gambar Basuc Human

5. Kemudian hasilnya seperti ini.



Gambar Tampilan basic human

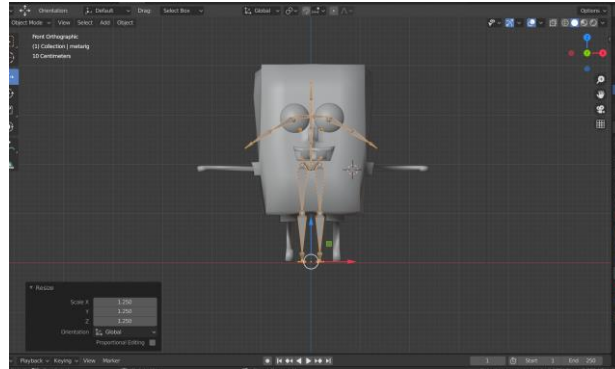
6. Kemudian pilih Object data properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar In Front

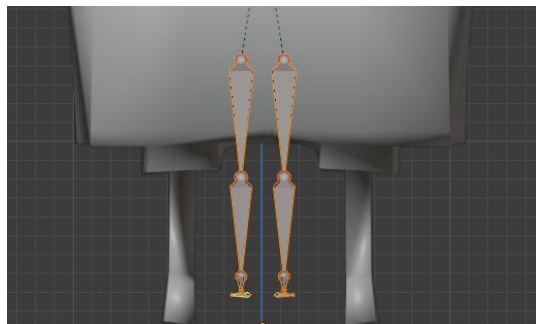


7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



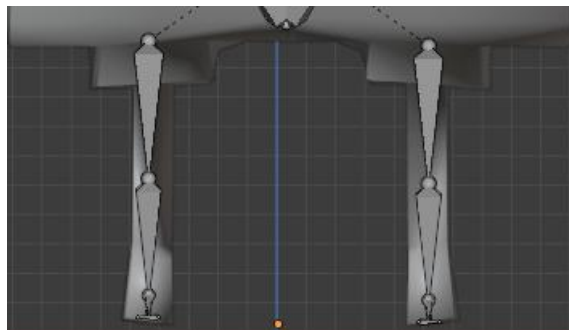
Gambar Perbesar ukuran rigging

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 Ringging kaki

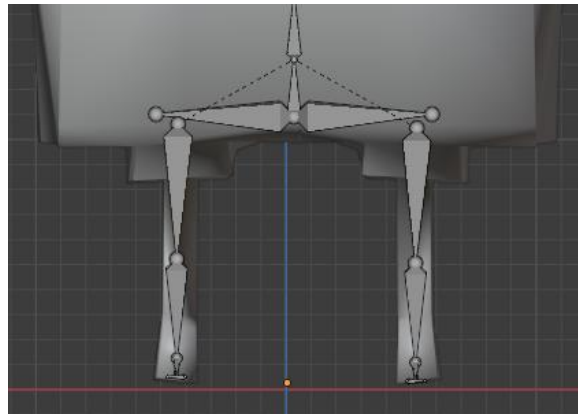
9. Sesuaikan posisi kaki bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar Sesuaikan posisi kaki

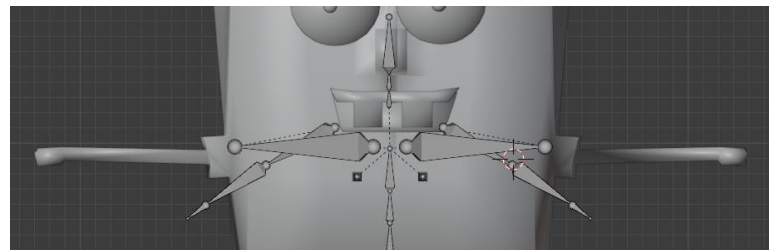


10. Sesuaikan posisi paha atas bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



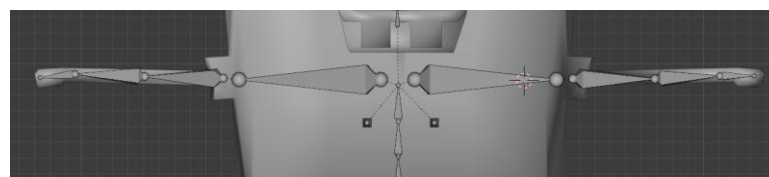
Gambar Sesuaikan posisi paha atas

11. Sesuaikan posisi Dada bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar Posisikan dada

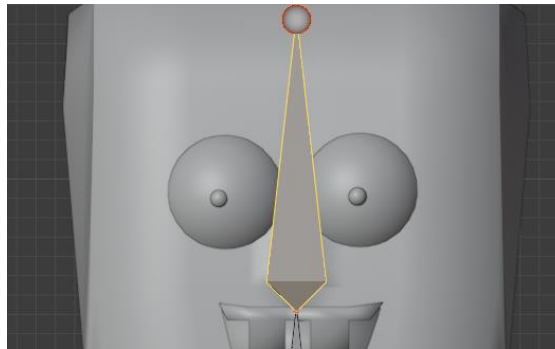
12. Sesuaikan posisi Dada dan lengan bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar posisi dada dan lengan

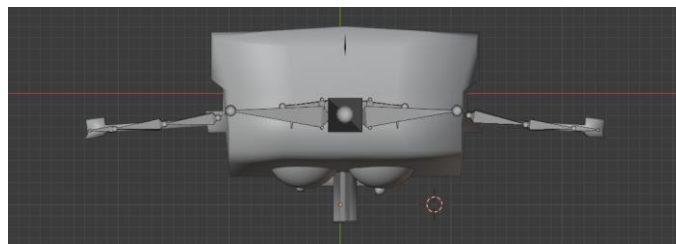


13. Sesuaikan posisi kepala bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



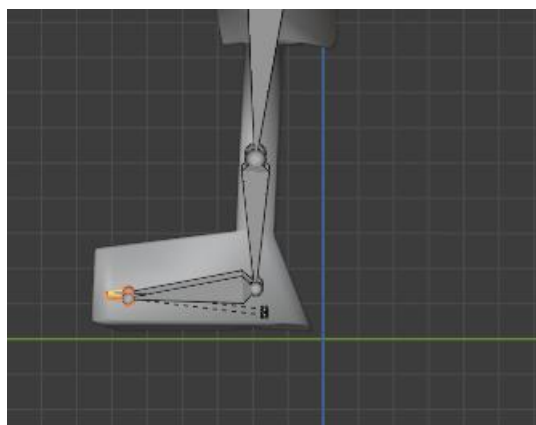
Gambar Posisi kepala

14. Sesuaikan posisi dari atas menyesuaikan dengan bentuk badan bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar Rigging dari atas

15. Sesuaikan posisi dari samping untuk kaki menyesuaikan dengan bentuk badan bisa menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar Kaki dari samping

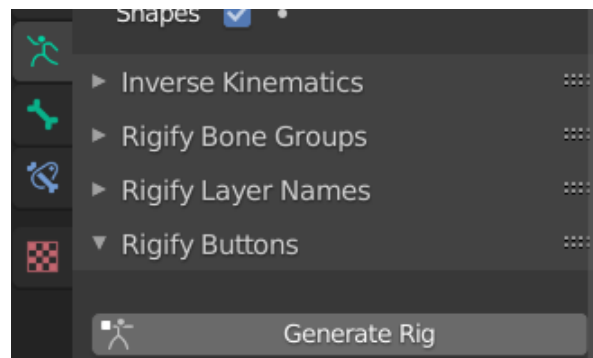


16. Kemudian tekan g kembalikan posisi rigging kedepan.



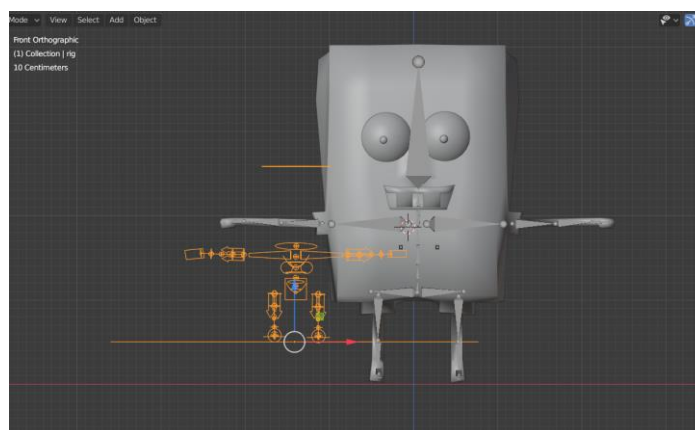
Gambar Posisi rigging di depan

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



Gambar Generate Rig

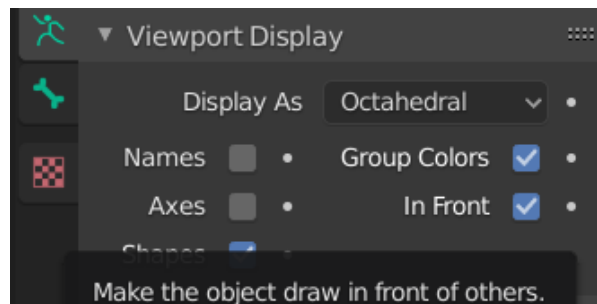
18. Setelah generate maka akan akan muncul seperti digambar, lalu Hapus bagian ringging



Gambar Tampilan Generate Rig

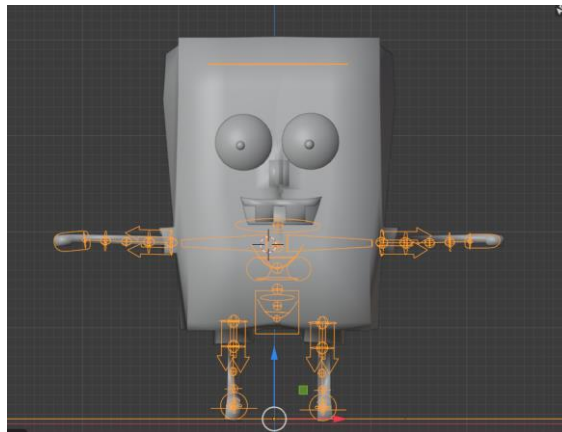


19. Kemudian klik pada bagian generate rig, kemudian pada Object Data Properties di bagian viewport display centang pada in front.



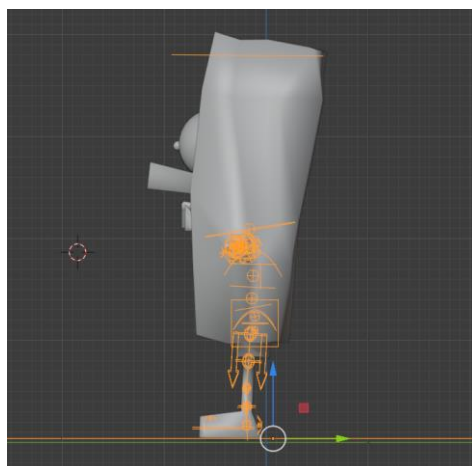
Gambar In Front

20. Tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar memperbesar generate rig

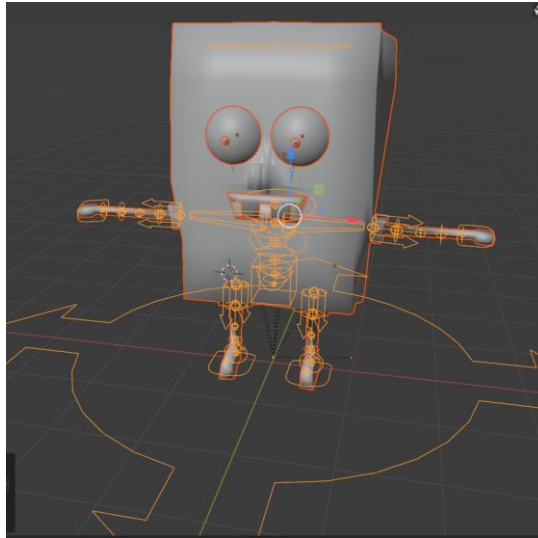
21. Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



Gambar Viewpoint right

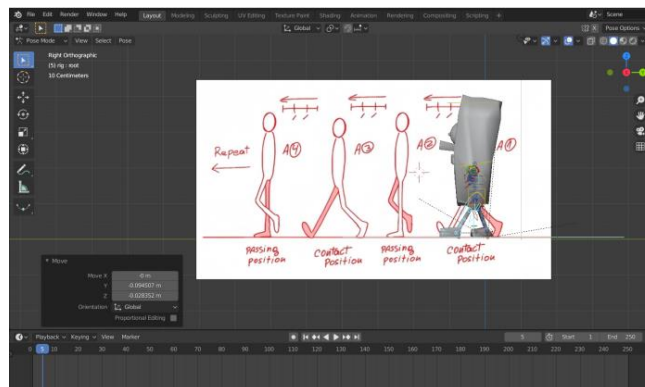


22. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



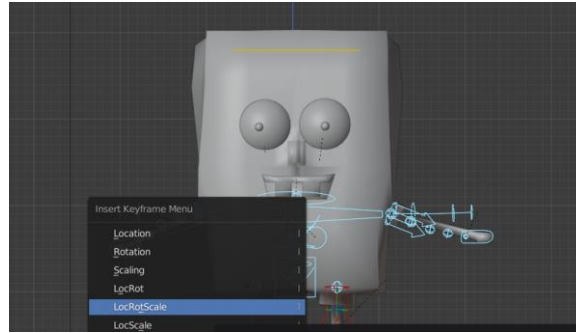
Gambar Seleksi object

23. 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.



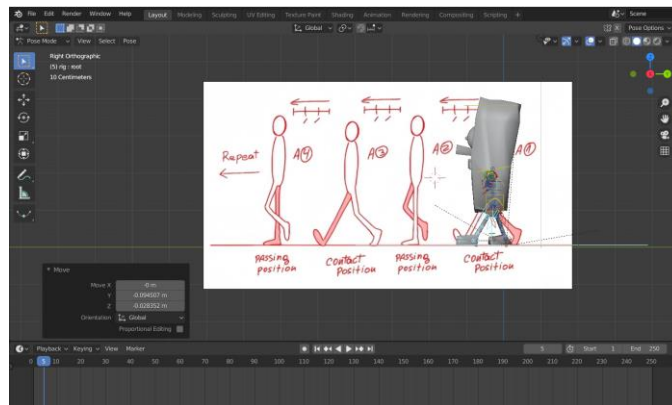
Gambar import sketsa walking cycle

24. 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, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



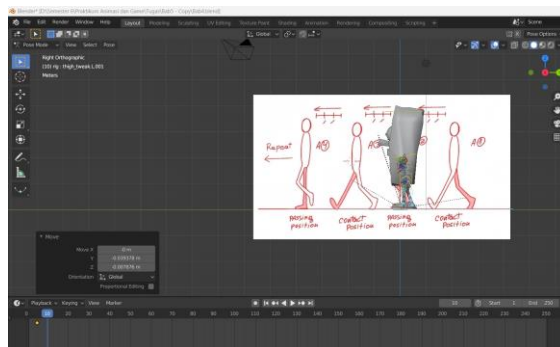
Gambar Frame 0

25. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar Frame 5

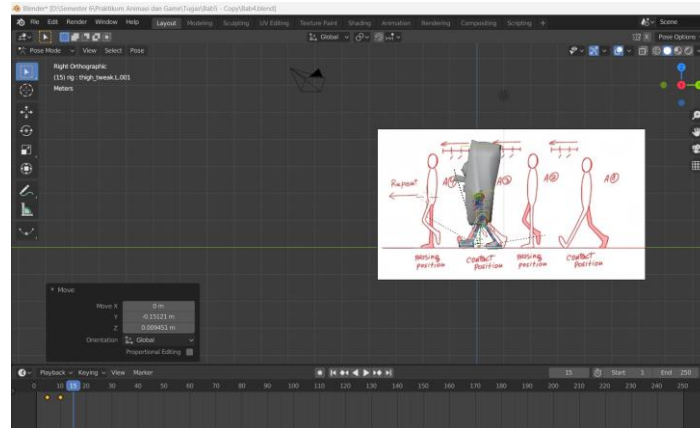
26. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke 10 kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 10.



Gambar Frame 10

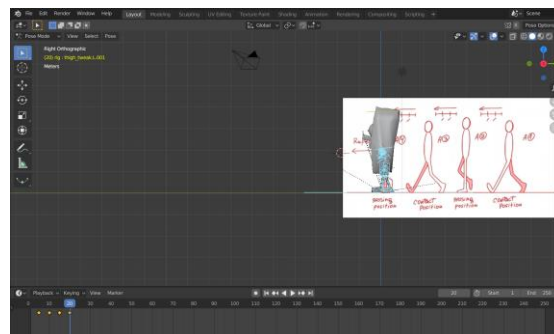


27. Kemudian tempatkan kursor pada frame ke 15 kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 15.



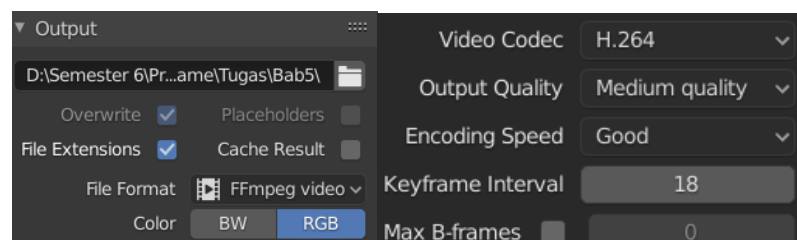
Gambar Frame 15

28. Kemudian tempatkan kursor pada frame ke 20 kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 20.



Gambar Frame 20

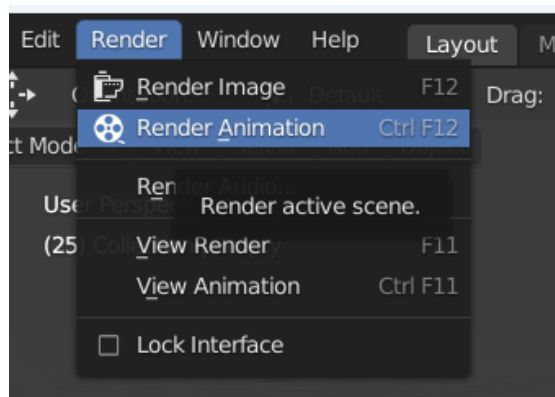
29. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file



Gambar Pengaturan output



30. Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation.



Gambar Render Animation