



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118064
Nama	:	Ilham Maulana Prasetyo
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya W (2118004)

5.1 Tugas 1 : Menerapkan Rigging Menggunakan 3D Modeling

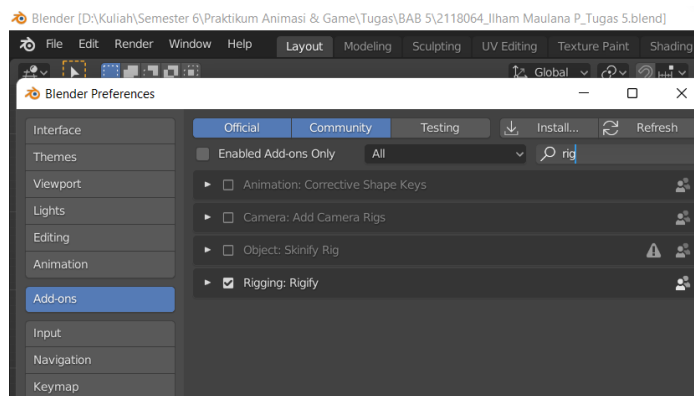
A. Penerapan Rigging

1. Hapus sketsa 2D yang terdapat dalam project Karakter 3D. Pastikan Blender berada dalam mode object mode. Tempatkan karakter secara tepat di tengah kursor 3D.



Gambar 5.1 Menyesuaikan Posisi Model 3D

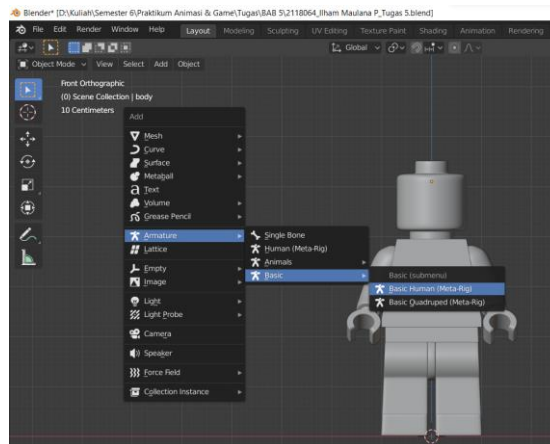
2. Buka menu Edit di toolbar, lalu pilih Preference, kemudian add-ons, dan aktifkan Rigging: Rigify.



Gambar 5.2 Mengaktifkan Rigging

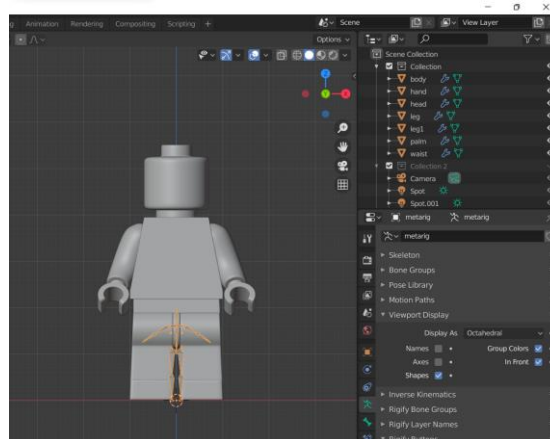


3. Tekan tombol Shift+A, pilih Armature > Basic > Basic Human.



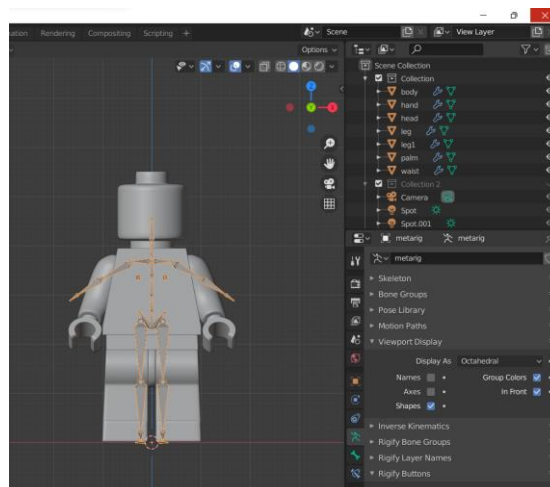
Gambar 5.3 Membuat Rigging Basic Human

4. Buka Properties > Viewport Display > centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.4 Menampilkan Metarig di Depan Objek

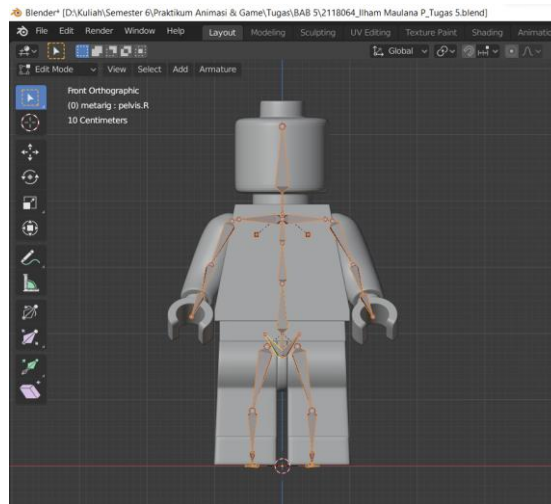
5. Tekan tombol S dan perbesar ukuran rigging.



Gambar 5.5 Memperbesar Ukuran Metarig

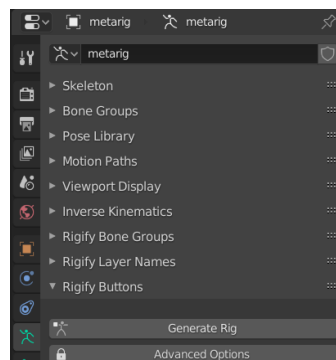


6. Klik rigging, lalu ubah mode menjadi Edit Mode. Atur bagian rigging sesuai dengan posisi karakter, bisa menggunakan kombinasi tombol keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.6 Menyesuaikan Metarig dengan Objek

7. Kembali ke workspace dan ubah kembali menjadi Object Mode, pada Properties pilih Generate Rig.



Gambar 5.7 Generate Rig

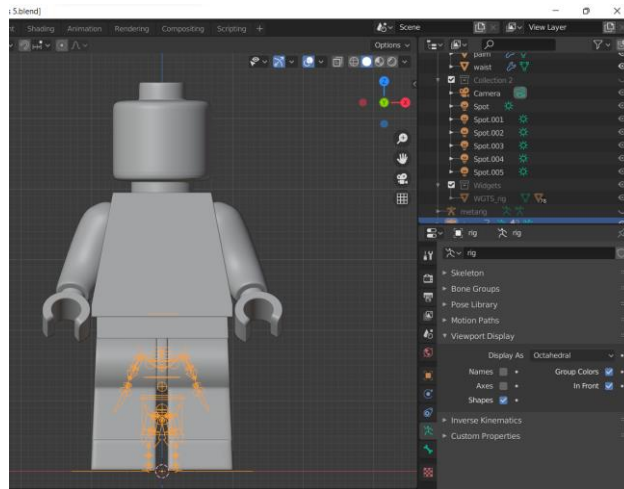
8. Kemudian hapus metarig.



Gambar 5.8 Menghapus Metarig



9. Klik pada bagian rig yang telah dibuat, kemudian pada Properties di bagian Viewport Display centang pada In Front.



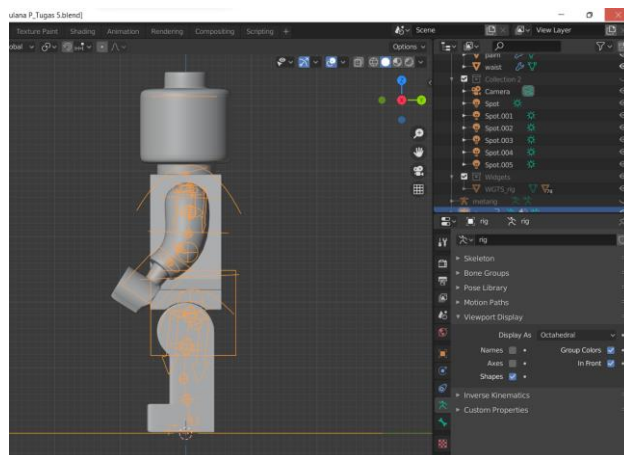
Gambar 5.9 Menampilkan Rig di Depan Objek

10. Tekan tombol S untuk memperbesar rig yang telah dibuat.



Gambar 5.10 Memperbesar Ukuran Rig

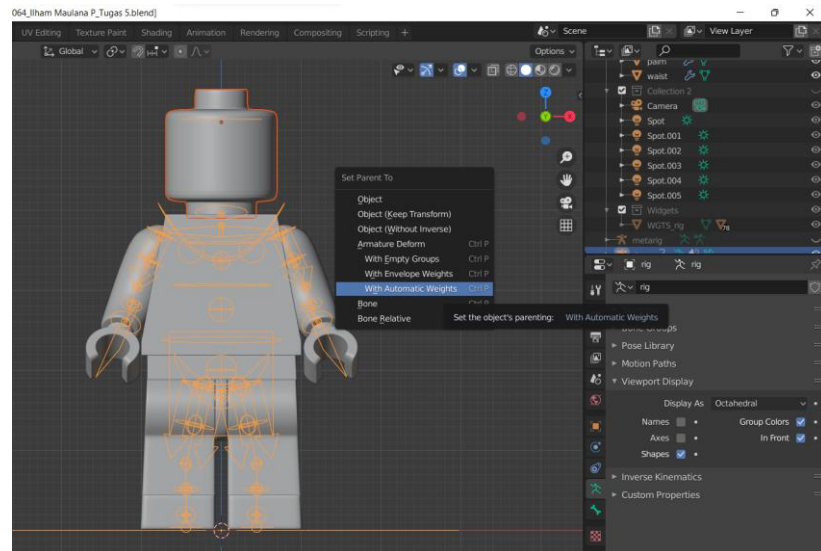
11. Gunakan viewpoint sisi kanan (numpad 3), aturlah bentuk rigging.



Gambar 5.11 Viewpoint sisi kanan

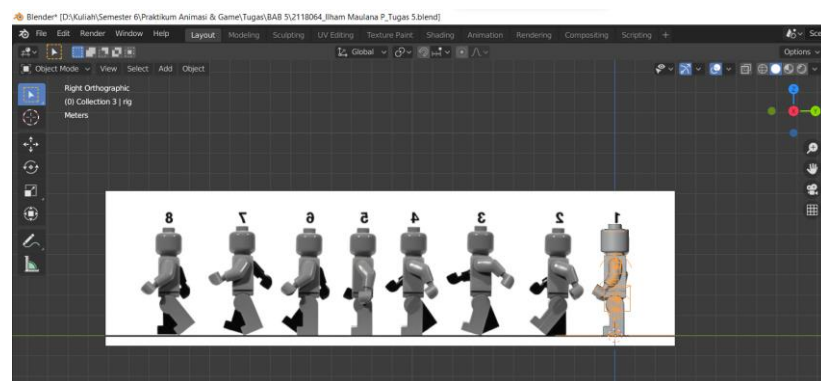


12. Seleksi terlebih dahulu objek karakter, lalu pilih rig yang telah dibuat dengan menekan Shift, dan Ctrl + P, kemudian pilih With Automatic Weights.



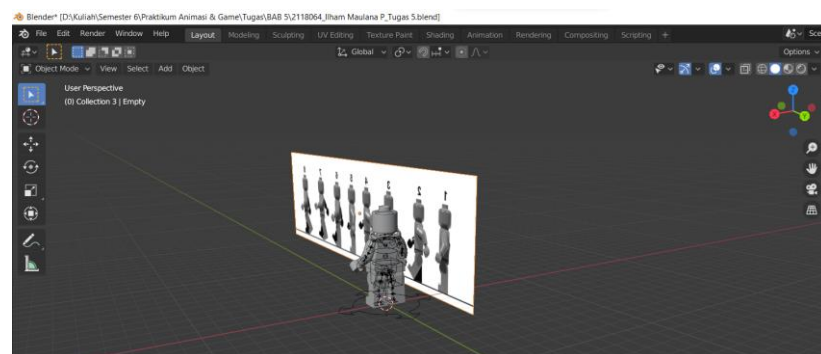
Gambar 5.12 With Automatic Weights

13. Lalu impor sketsa walking cycle dengan cara drag and drop, kemudian tekan R + Z lalu tekan 180 untuk memutar sketsa 180 derajat.



Gambar 5.13 Import Sketsa Walking

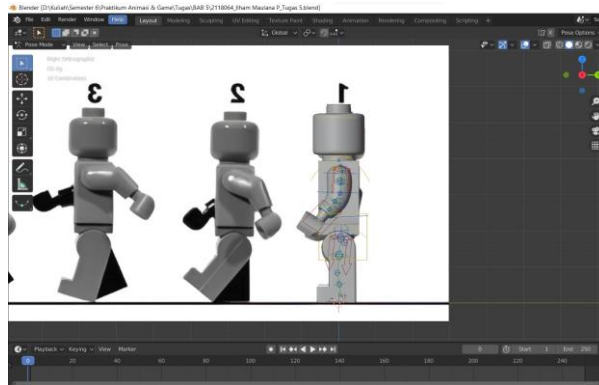
14. Berikan jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.14 Memberi Jarak Karakter

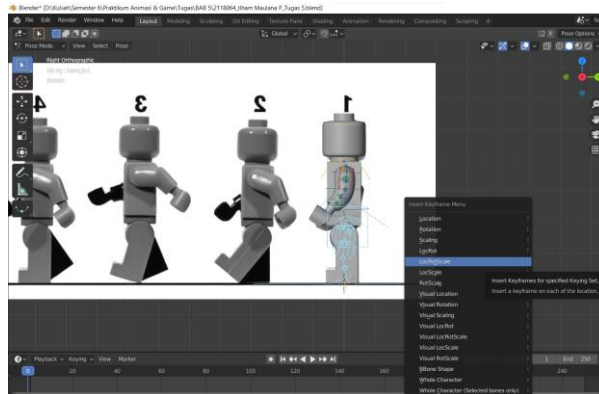


15. Klik pada rig yang telah dibuat, ubah menjadi Pose Mode, lalu sesuaikan posisi kaki dengan sketsa walking cycle menggunakan alat Pindah atau tombol keyboard G. Pastikan objek berada di frame 0.



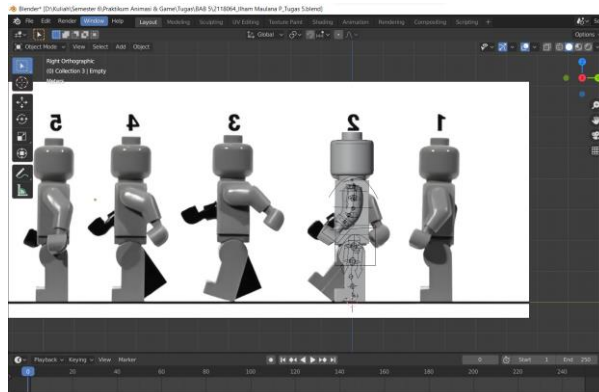
Gambar 5.15 Pose Kaki ke 1

16. Seleksi bagian yang ingin diubah. Kemudian tekan tombol Keyboard I, dan pilih LocRotScale.



Gambar 5.16 LocRotScale Pose Kaki ke 1

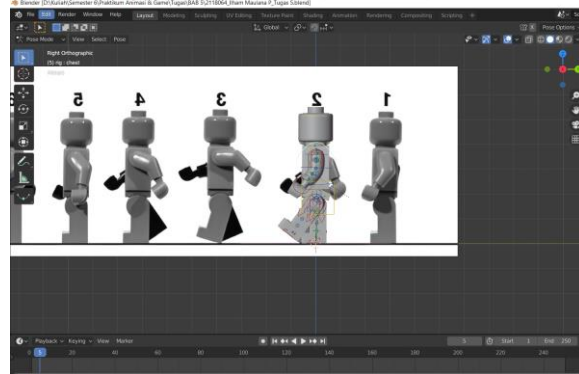
17. Selanjutnya, lanjutkan dengan perubahan gerakan kaki kedua. Ubah rig ke Object Mode lalu klik pada sketsa walking cycle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.17 Pose Kaki ke 2

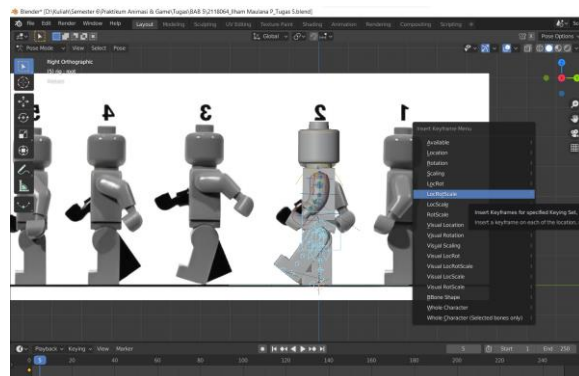


18. Klik kembali pada rig yang telah dibuat, ubah menjadi Pose Mode. Tempatkan kursor pada frame ke-5, lalu ubah gerakan sesuai dengan sketsa.



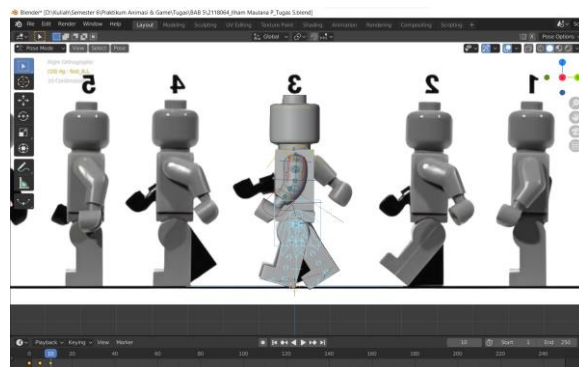
Gambar 5.18 Pose Kaki ke 2 Frame 5

19. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki lalu tekan tombol Keyboard I, dan pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5.



Gambar 5.19 LocRotScale Pose Kaki ke 1

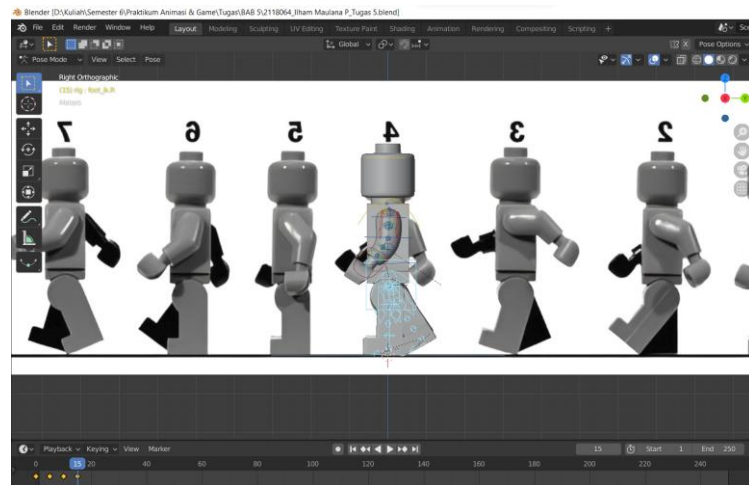
20. Pada frame 10, 15, 20, 25, 30 dan 35 lakukan langkah-langkah yang sama seperti sebelumnya hingga frame tersebut memiliki keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 5.20 Pose Kaki ke 3 Frame 10

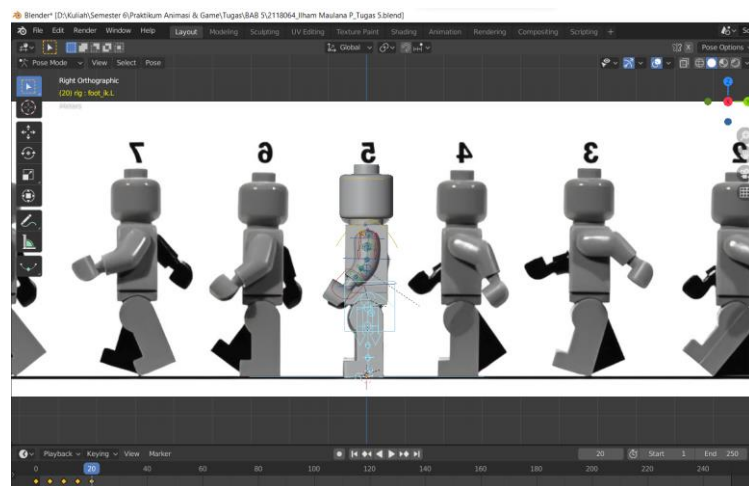


21. Ubah pose kaki pada frame 15.



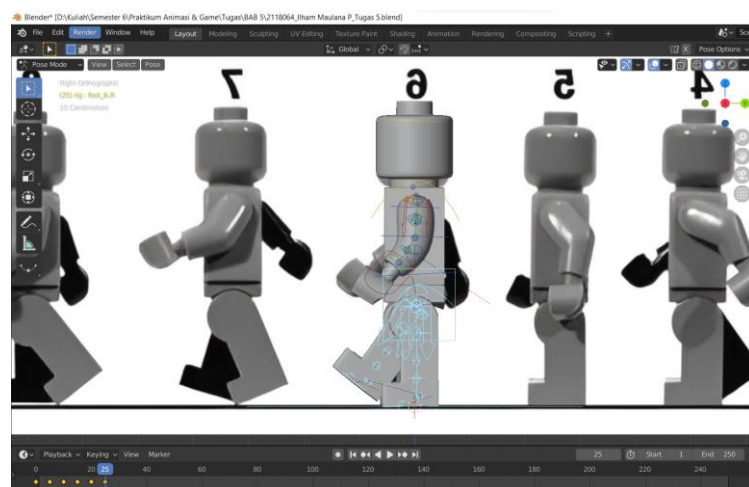
Gambar 5.21 Pose Kaki ke 4 Frame 15

22. Ubah pose kaki pada frame 20.



Gambar 5.22 Pose Kaki ke 5 Frame 20

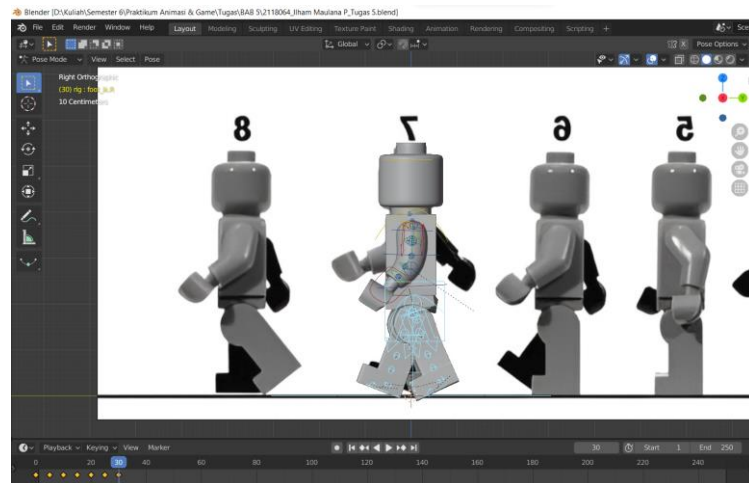
23. Ubah pose kaki pada frame 25.



Gambar 5.23 Pose Kaki ke 6 Frame 25

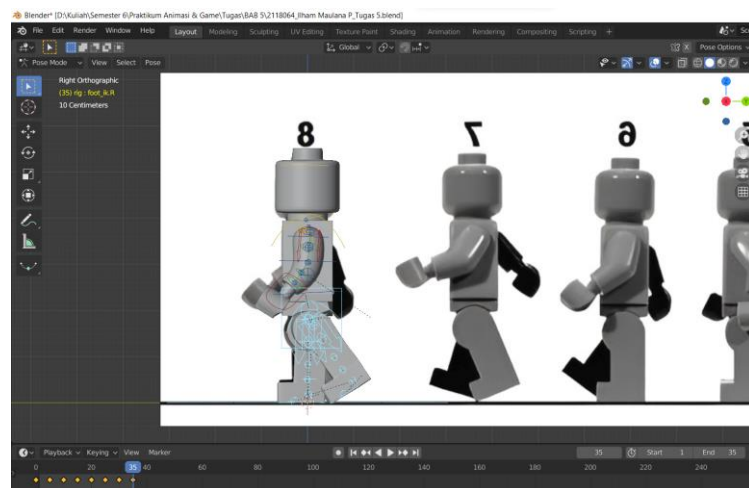


24. Ubah pose kaki pada frame 30.



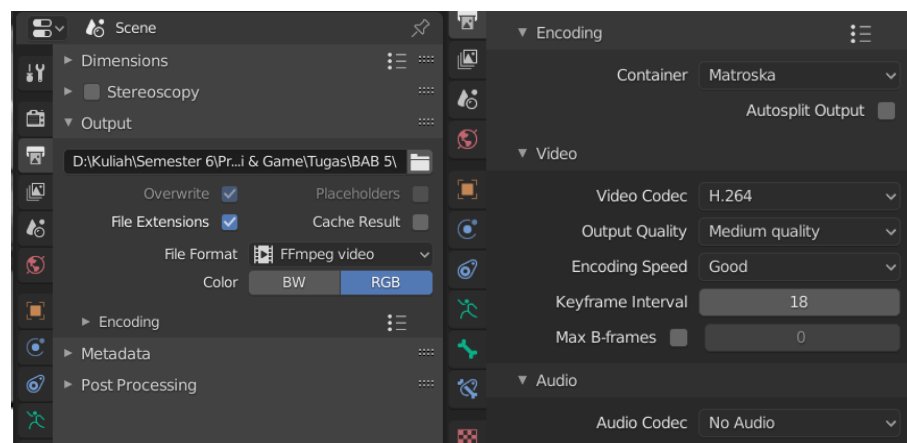
Gambar 5.24 Pose Kaki ke 7 Frame 30

25. Ubah pose kaki pada frame 35.



Gambar 5.25 Pose Kaki ke 8 Frame 35

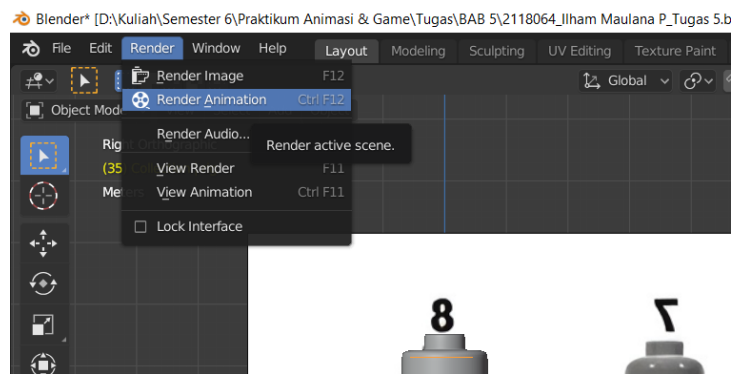
26. Lanjut ke pengaturan output. Pada properti output, pilih folder untuk menyimpan file.



Gambar 5.26 Pengaturan Output

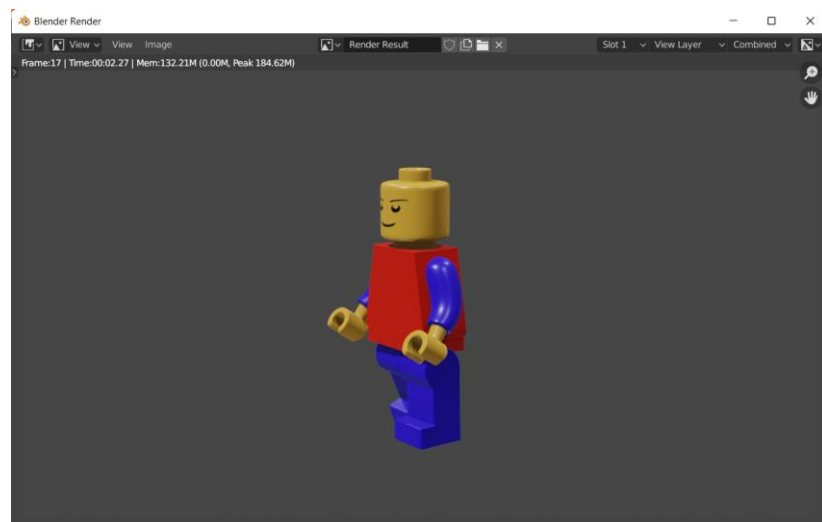


27. Pada toolbar, pilih Render > Render Animation.



Gambar 5.27 Render Animation

28. Hasil Rigging.



Gambar 5.28 Tampilan Hasil Rigging

B. Link Github

https://github.com/ilham-pras/2118064_PRAK_ANIGAME.git