



TUGAS PERTEMUAN: 5

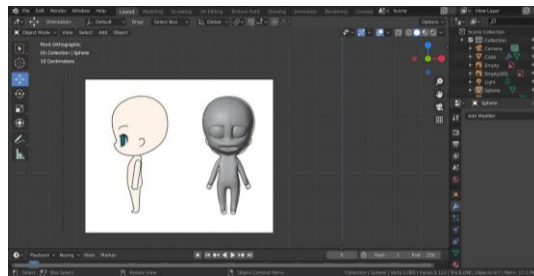
Rigging

NIM	:	2118023
Nama	:	Ckristina Candra Dewi
Kelas	:	E
Asisten Lab	:	Natasya Octavia (2118034)
Referensi	:	https://pin.it/TwmrVtF9o

5.1 Tugas 5 : Membuat rigging menggunakan karakter 3d

A. Membuat Rigging

1. Buka Blender bab 4



Gambar 5.1 Tampilan Blender

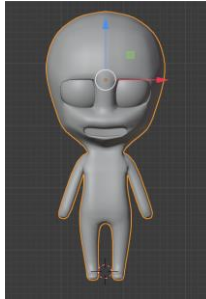
2. Setelah itu hapus sketsa 2D



Gambar 5.2 Tampilan Hapus Sketsa 2D

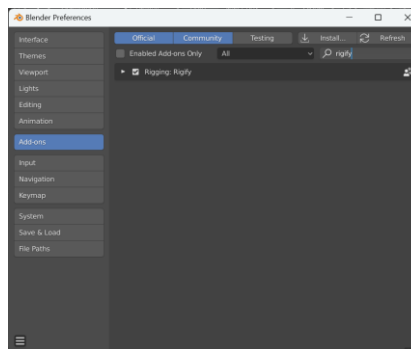


3. Pada object mode tekan B untuk object selection, lalu tempatkan karakter di Tengah 3D cursor.



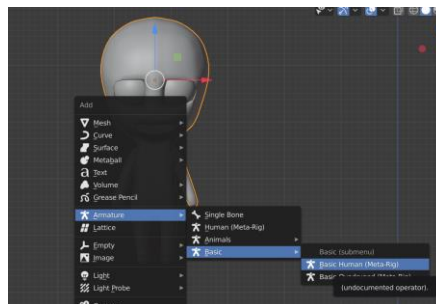
Gambar 5.3 Tampilan Object Selection

4. Pada menu edit, pilih preferences > add-ons > centang bagian Rigging: Rigify.



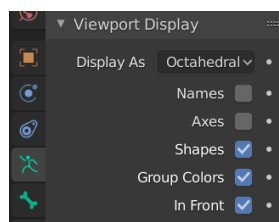
Gambar 5.4 Tampilan Rigging

5. Tekan shift+A lalu pilih Almatuure > Basic > Basic Human



Gambar 5.5 Tampilan Menambahkan Rigging

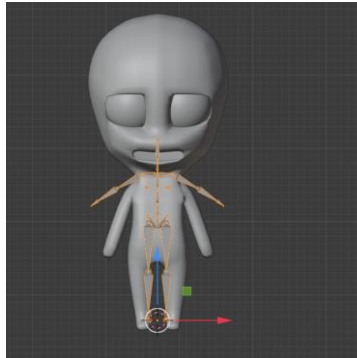
6. Pada Object data properties pilih viewport display lalu pilih In front.



Gambar 5.6 Tampilan Rigging

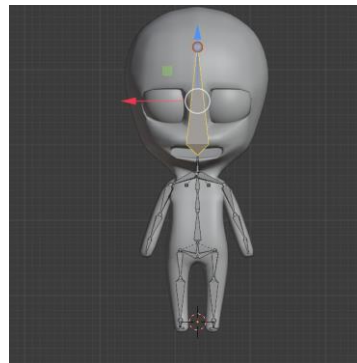


7. Tekan S dan sesuaikan ukuran rigging



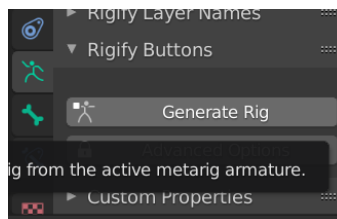
Gambar 5.7 Tampilan Menyesuaikan Ukuran Rigging

8. Klik rigging lalu masuk ke edit mode. Rapikan bagian bagian rigging dengan move tool atau dengan S+X.



Gambar 5.8 Tampilan Edit Mode

9. Ubah ke object mode lalu pilih object data properties > generate ring



Gambar 5.9 Tampilan Generate Ring

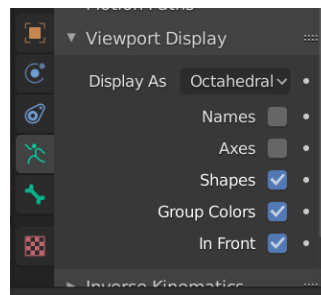
10. Hapus bagian rigging



Gambar 5.10 Tampilan Menghapus Rigging

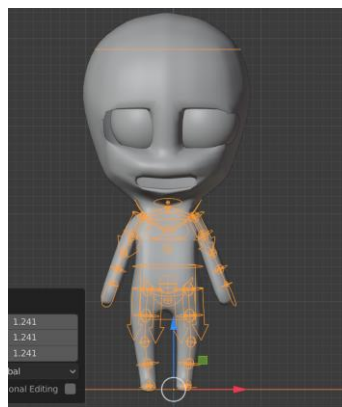


11. Pilih bagian generate ring lalu pada object data properties centang bagian In front



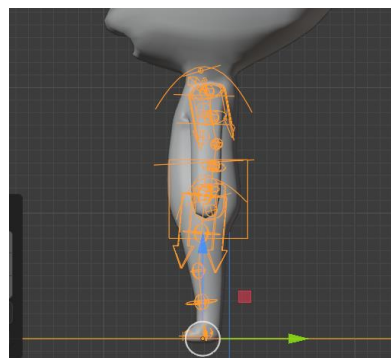
Gambar 5.11 Tampilan Object Data Properties

12. Sesuaikan ukuran generate ring menggunakan S.



Gambar 5.12 Tampilan Generate Ring

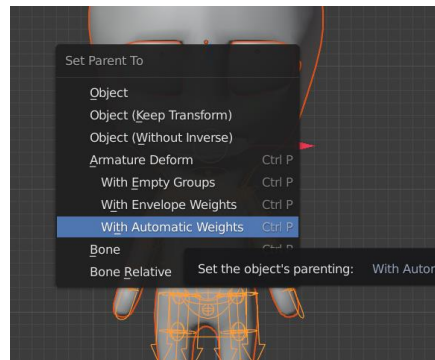
13. Tekan numpad 3 lalu rapikan posisi generate ring.



Gambar 5.13 Tampilan Generate Ring

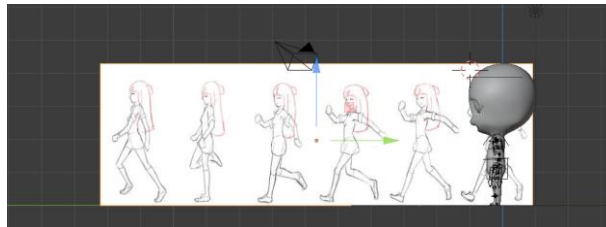


14. Seleksi object dengan tekan shift lalu klik bagian badan, mata lalu generate ring. Setelah itu, tekan ctrl+P pilih Automatic Weights



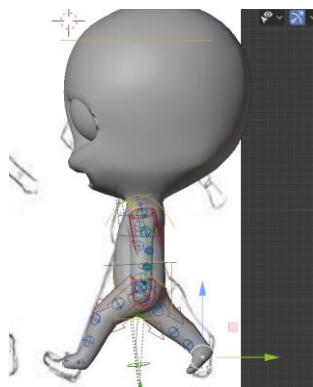
Gambar 5.14 Tampilan Automatic Weights

15. Tekan numpad 3 lalu drag and drop sketsa. Setelah itu flip horizontal dengan menekan S+Y+180.



Gambar 5.15 Tampilan Menambahkan Sketsa

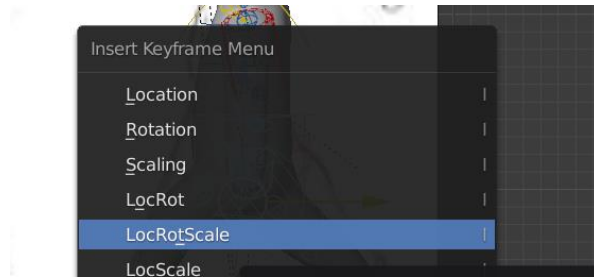
16. Klik generate ring lalu ubah ke pose mode. Lalu posisikan objek di frame 0 dan sesuaikan dengan sketsa dengan move tool atau keyboard G.



Gambar 5.16 Tampilan Frame 0

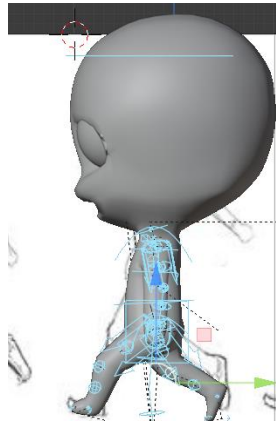


17. Tekan A lalu tekan I dan pilih LocRotScale.



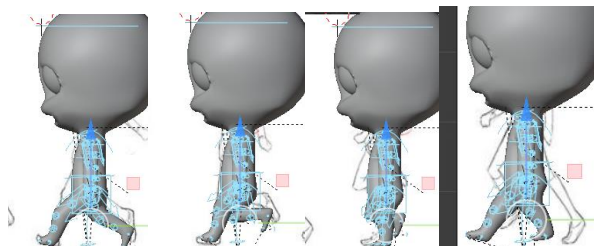
Gambar 5.17 Tampilan LocRotScale

18. Ubah ke object mode, lalu pindahkan ke frame 5. Setelah itu geser sketsa ke sketsa kedua lalu sesuaikan dengan move tool. Jika sudah lakukan LocRotScale.



Gambar 5.18 Tampilan Frame 5

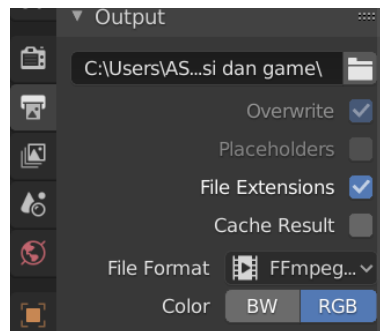
19. Ulangi Langkah 18 untuk frame 10, 15, 20, dan 25.



Gambar 5.19 Tampilan Frame 10 hingga 25

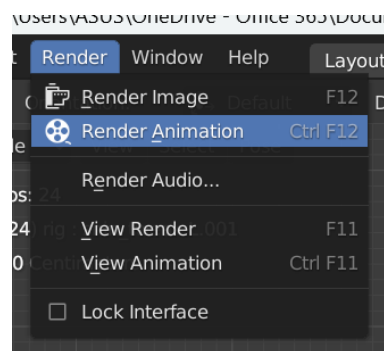


20. Pada output pilih lokasi penyimpanan dan ubah file format menjadi FFmpeg Video



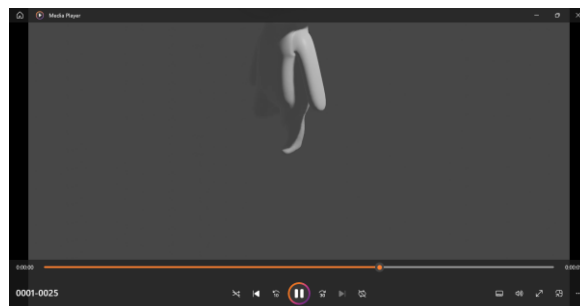
Gambar 5.20 Tampilan Output

21. Pilih menu Render lalu pilih Render Animation.



Gambar 5.21 Tampilan Render Animation

22. Hasil render animation.



Gambar 5.22 Tampilan Hasil

B. Link Github

https://github.com/kristinacandra/2118023_PRAK_ANIGAME.git