



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118101
Nama	:	Marie Pangestu
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon (2218106)
Baju Adat	:	-
Referensi	:	Rigging-walk cycle

1.1 Tugas 1 : Rigging

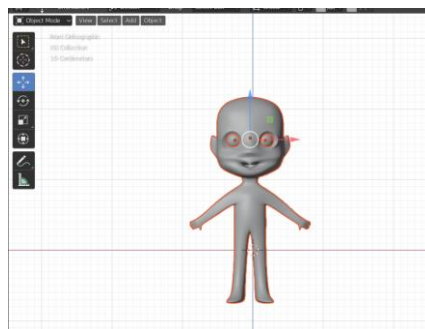
Menerapkan rigging menggunakan Karakter 3d yang sudah di kerjakan di tugas sebelumnya.

1. Buka aplikasi blender, buka project sebelumnya dan hapus sketsa 2D.



Gambar 5.1 Buka Project Bab 4

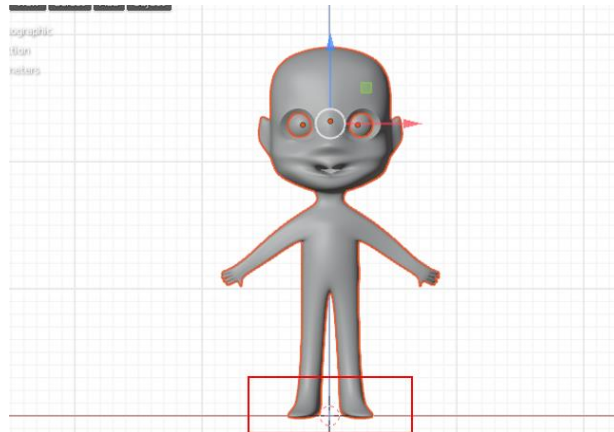
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 5.2 Seleksi Karakter

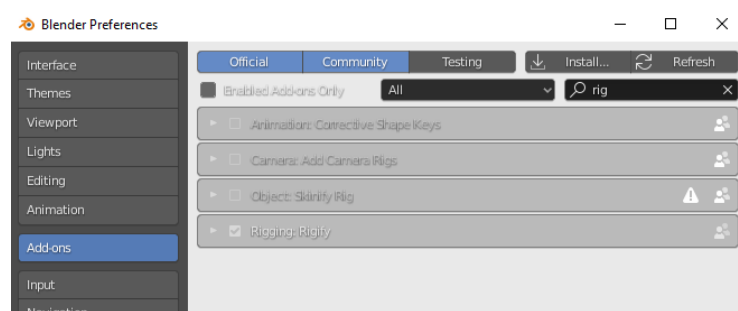


3. Posisikan kaki karakter berada pada Tengah 3D kursor(Bulatan merah).



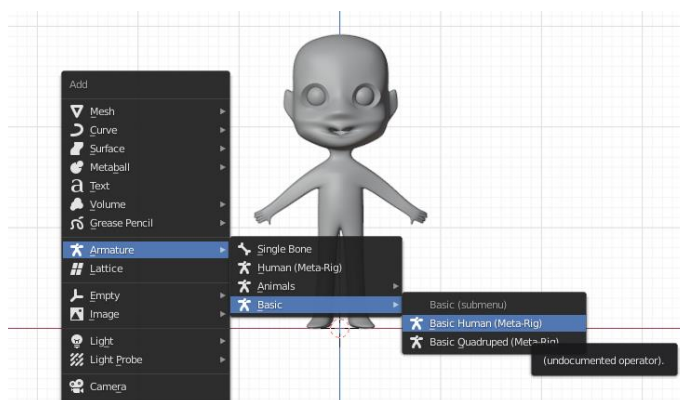
Gambar 5.3 Tata Letak Karakter Pada 3D Kursor

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



Gambar 5.4 Add Ons Rigging:Rigify

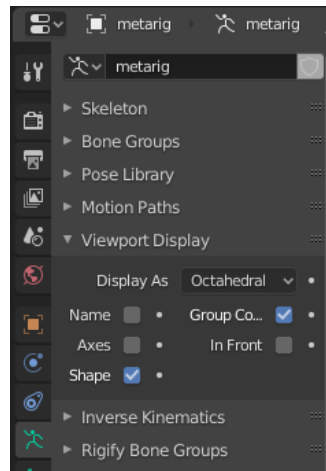
5. Kemudian tekan Shift+A pada workspace, pilih Armature>Basic>Basic Human.



Gambar 5.5 Armature Basic Human



6. Kemudian pilih menu object data properties, menu viewport display>centang opsi in front agar rig berada didepan karakter.



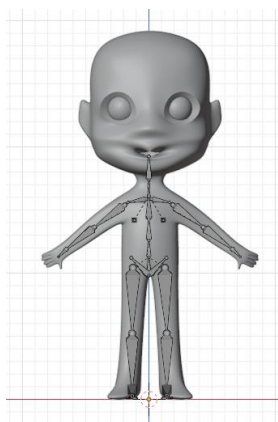
Gambar 5.6 Centang In Front Viewport Display Rig

7. Tekan S untuk mengatur dan menyesuaikan ukuran rigging dengan karakter.



Gambar 5.7 Atur Ukuran Kerangka

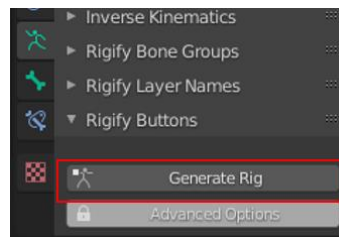
8. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan dari viewpoints 1 dan 3(depan dan samping).



Gambar 5.8 Rapikan Bagian Kerangka

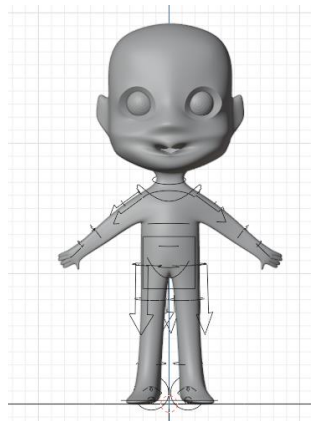


9. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig.



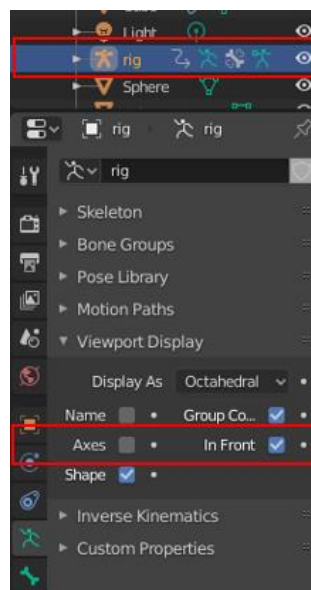
Gambar 5.9 Generate Rigging

10. Lalu hapus bagian rigging.



Gambar 5.10 Hapus Rigging

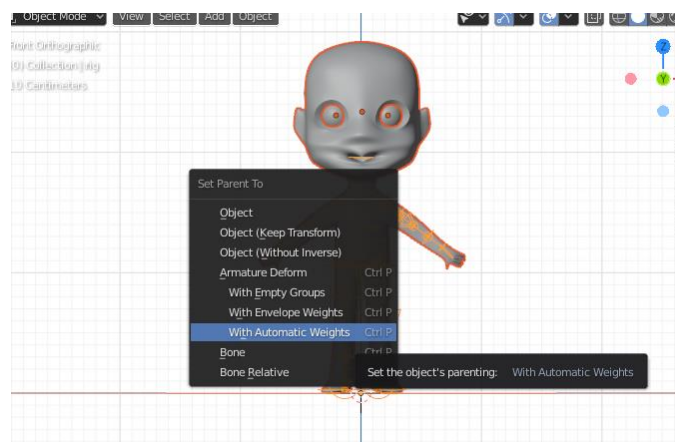
11. Tekan bagian Rig, pilih menu object data properties>Viewport Display>centang opsi In Front. Tekan S untuk menyesuaikan ukuran rig.



Gambar 5.11 Viewport Rig

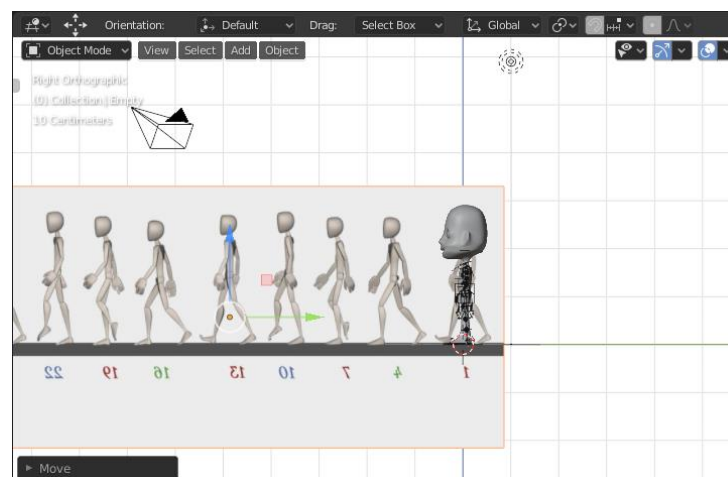


12. Kemudian tekan shift bersamaan dengan seleksi 2 bola mata karakter>badan karakter>rigging, kemudian tekan CTRL+P pilih with automatic weights.



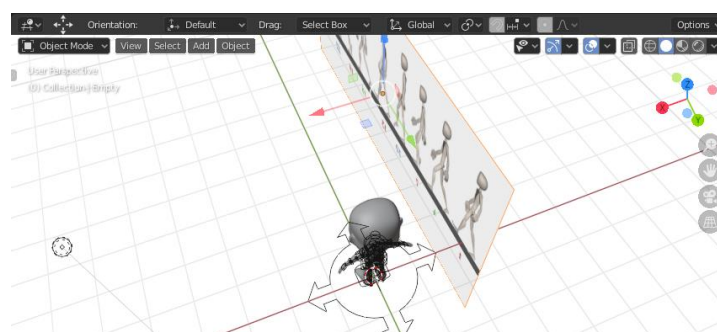
Gambar 5.12 Karakter Dengan Automatic Weights

13. Kemudian masukkan bahan sketsa walk cycle, ubah posisi dan ukuran menggunakan shortcut keyboard S dan S+Y.



Gambar 5.13 Tambah Sketsa 2D Walk Cycle

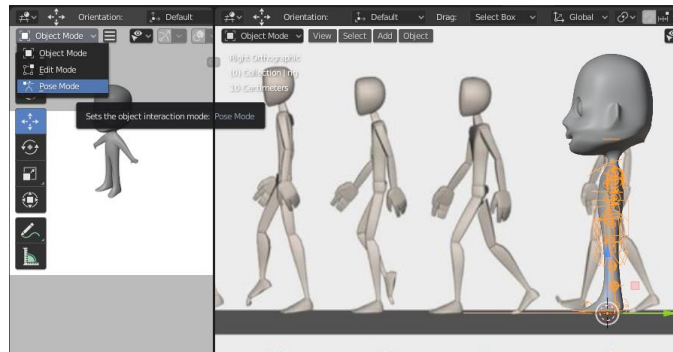
14. Beri jarak antara sketsa dengan karakter seperti pada gambar 5.14



Gambar 5.14 Jarak Sketsa 2D Dengan Karakter

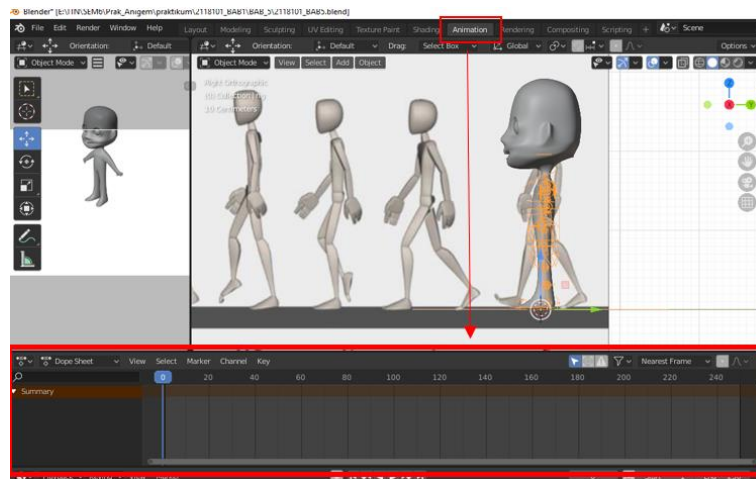


15. Tekan generate rig kemudian ubah workspace menjadi pose mode.



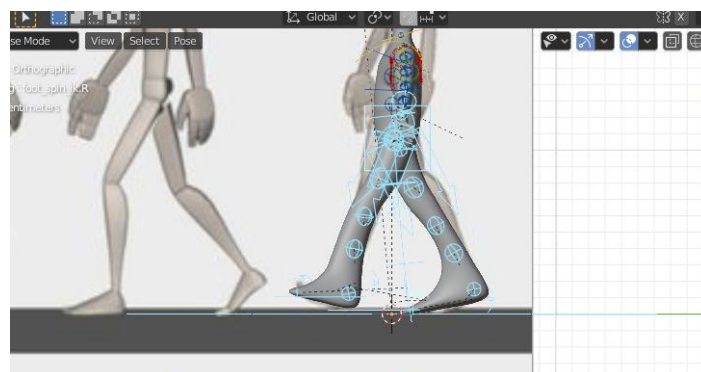
Gambar 5.15 Pose Mode Generate Rig

16. Kemudian tekan Animation pada menu bar untuk memunculkan frame dan pastikan berawal pada frame 0, lalu ubah posisi rig(sendi) pada kaki mengikuti sketsa tekan titik rig lalu tekan G untuk mengubah posisinya.



Gambar 5.16 Posisi Berjalan Awal

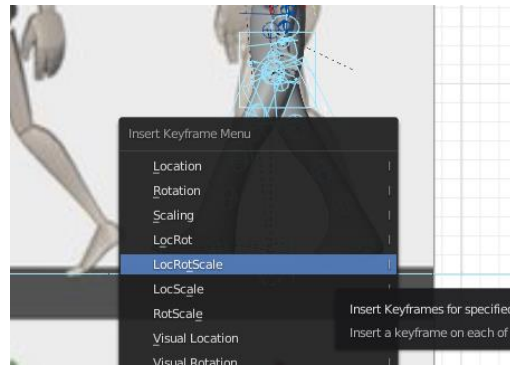
17. Sesuaikan rig dengan sketsa dan seleksi bagian kaki seperti pada gambar.



Gambar 5.17 Sesuaikan Tata Letak Rig Walk Cycle 1

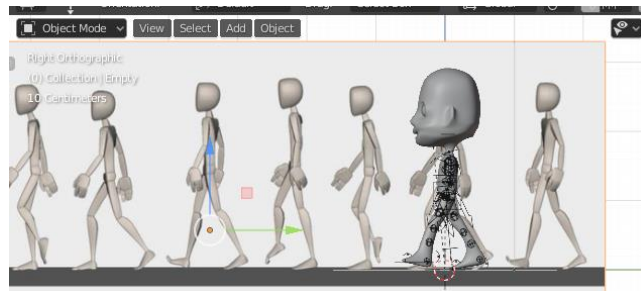


18. Kemudian tekan I, dan pilih opsi LocRotScale.



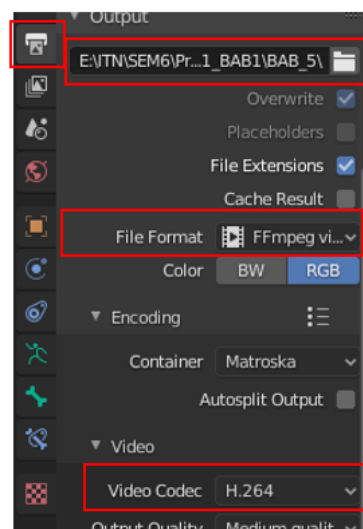
Gambar 5.18 LocRotScale

19. Jika sudah, kembalikan workspace ke Object mode kemudian geser sketsa ke bagian selanjutnya, dan ulangi Langkah 15-18 hingga akhir sketsa walk cycle selesai.



Gambar 5.19 Next Walk Cycle

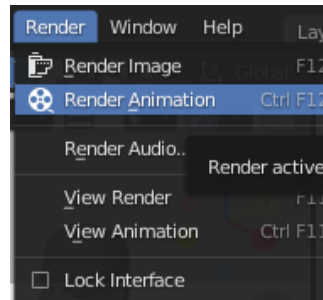
20. Kemudian Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 5.20 Sesuaikan Output Properties

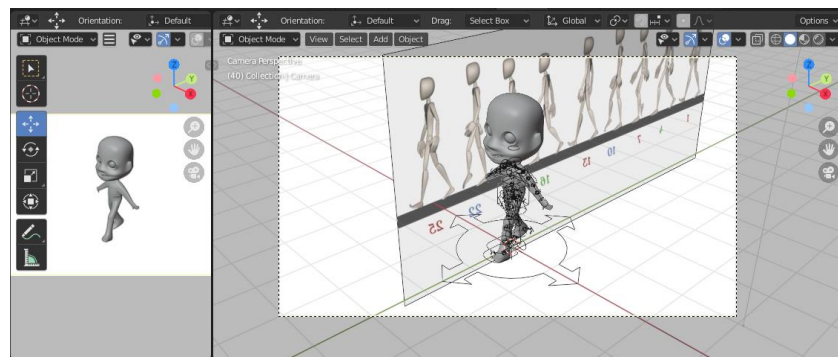


21. Menu render animation untuk merender.



Gambar 5.21 Render Animation

22. Atur toggle view seperti pada gambar untuk mengatur ukuran view yang akan nampak pada hasil render.



Gambar 5.22 Tata Letak Toggle View

23. Hasil tampilan render walk cycle.



Gambar 5.23 Hasil Tampilan Rigging