



TUGAS PERTEMUAN: 5

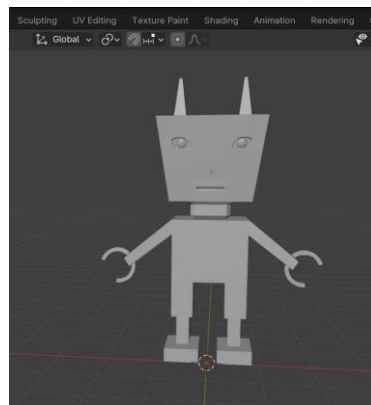
Rigging

NIM	:	2118119
Nama	:	Muhammad Yazid Abu Sahal
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)

1.1 Tugas 1 : Membuat langkah-langkah untuk menerapkan 3D Rigging

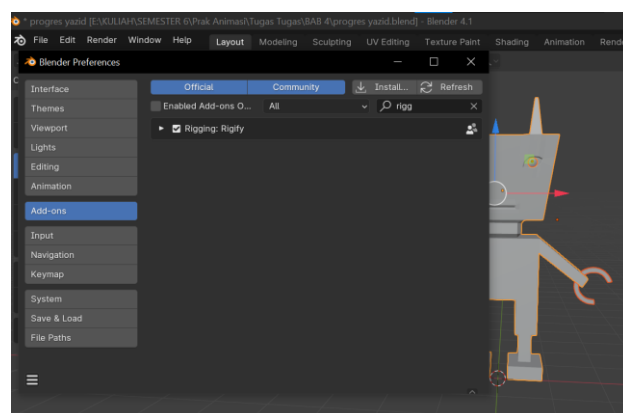
A. Rigging 3D

1. Pertama, buka karakter project yang sudah dibuat sebelumnya di bab 4.
Lalu posisikan ditengah tengah garis seperti dibawah ini.



Gambar 1.1 Atur Posisi Karakter

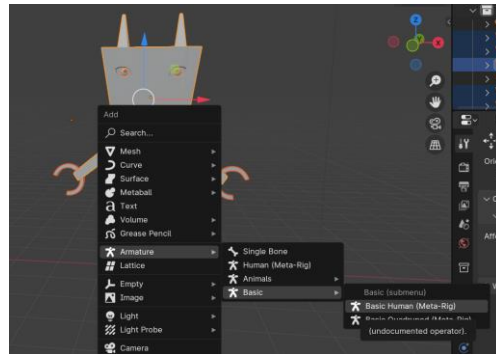
2. Setelah itu seleksi semua karakter, atur setting rigging nya di Edit > preferences > Add ons > centang bagian rigging.



Gambar 1.2 Setting Rigging

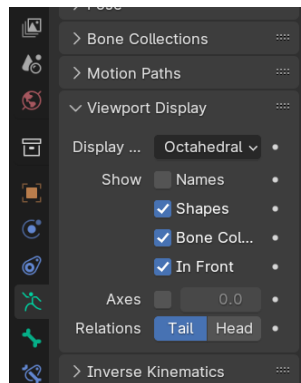


3. Selanjutnya, kita buat rigging nya dengan cara tekan Shift+A, pilih Almatore > Basic > Basic Human.



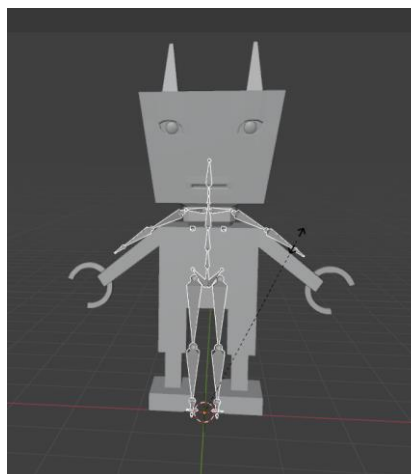
Gambar 1.3 Rigging

4. Setelah itu centang bagian in front pada properties lalu di viewport display.



Gambar 1.4 In Front Rigging

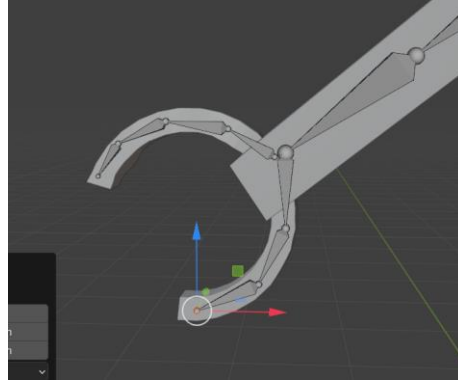
5. Atur besar dan lebarnya serta sesuaikan dengan objek karakternya dengan cara tekan S pada keyboard.



Gambar 1.5 Atur Posisi Rigging

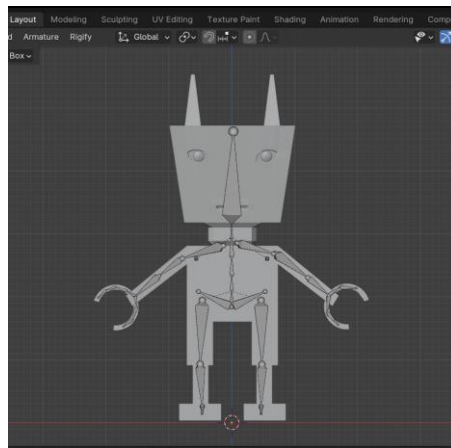


6. Langkah selanjutnya, pada bagian tangan atur rigging nya dengan cara menambah rigging lagi, caranya dengan extrude pada titik rigging lalu sesuaikan dengan tangan karakternya. .



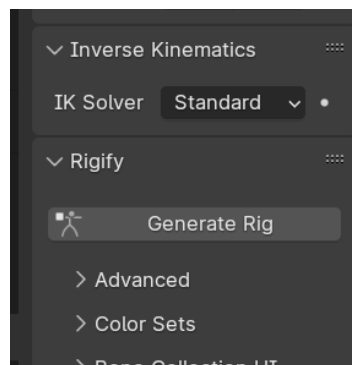
Gambar 1.6 Extrude Bagian Tangan

7. Jika berhasil maka hasilnya seperti dibawah ini.



Gambar 1.7 Hasil Atur Rigging

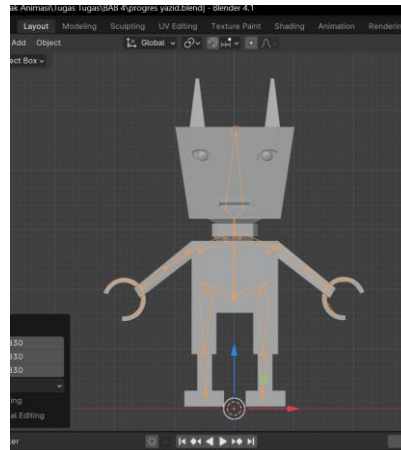
8. Setelah selesai, kembalikan ke onject mode, lalu klik pada rigging lalu generate rig.



Gambar 1.8 Generate Rig

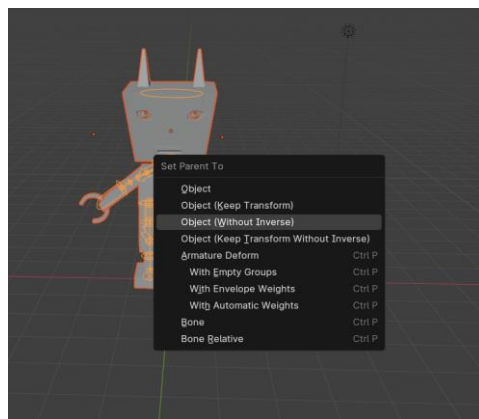


9. Jika selesai, hapus bagian rigging dan centang bagian in front.



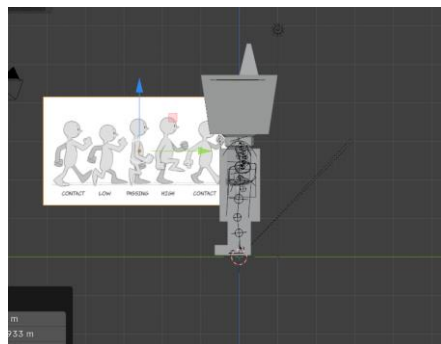
Gambar 1.9 In Front Pada Rigging

10. Lalu seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 1.10 With Automatic Weights

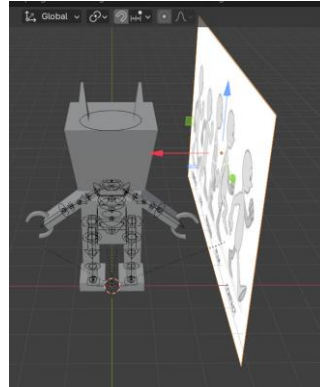
11. Setelah itu, ubah posisi karakter dengan numpad 3. Kemudian import gambar walking cycle dengan cara drag and drop.



Gambar 1.11 Import Gambar Walking Cycle

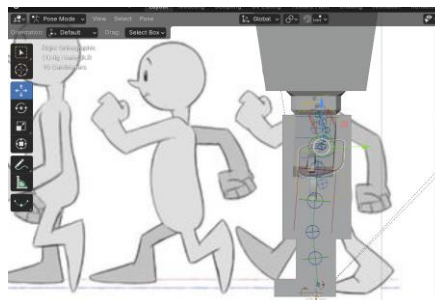


12. Langkah selanjutnya ber jarak antara karakter dengan gambar walking cycle.



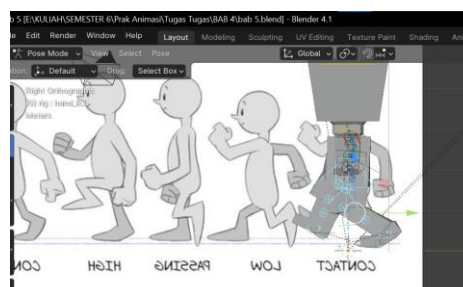
Gambar 1.12 Jarak Karakter dengan Sketsa

13. Setelah itu, 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.



Gambar 1.13 Atur Posisi Karakter dengan Sketsa

14. Langkah selanjutnya atur bagian kaki sesuai dengan sketsa seperti dibawah ini.



Gambar 1.14 Atur Posisi Kaki Karakter

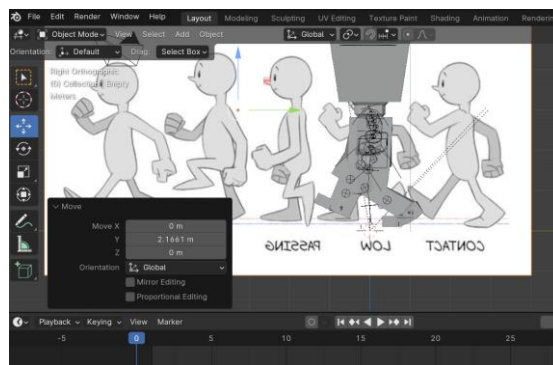


15. Setelah selesai, seleksi pada bagian berikut. Lalu tekan keyboard K pilih LocRotScale.



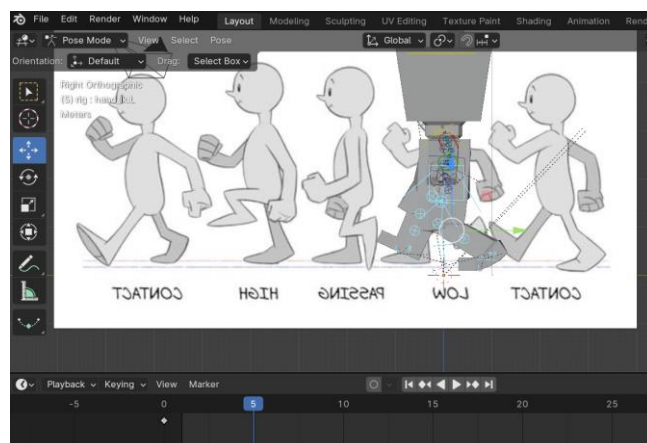
Gambar 1.15 LocRotScale pada Bagian Bawah

16. Langkah selanjutnya, Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cyle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 1.16 Gerakan Walking Cycle Kedua

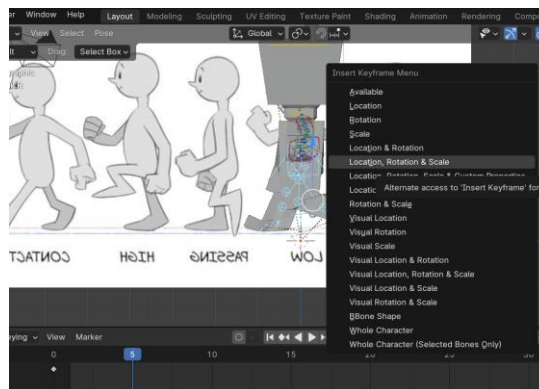
17. Lalu seleksi bagian dibawah ini.



Gambar 1.17 Seleksi bagian bawah

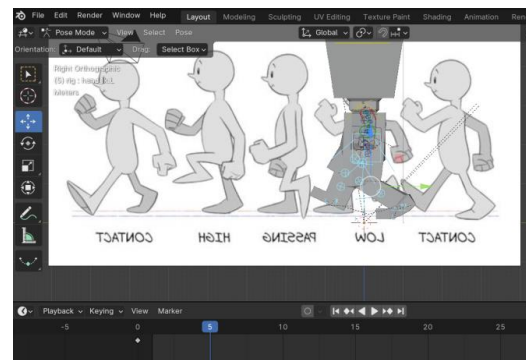


18. Tekan K pada keyboard lalu pilih LocRotScale dan Pastikan berada id frame 5.



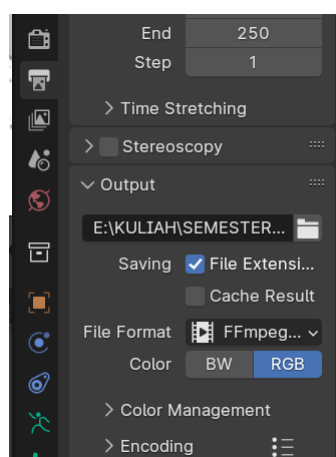
Gambar 1.18 LocRotScale di Frame 5

19. Langkah selanjutnya, terapkan step sebelumnya ke frame 10, 15, 20.



Gambar 1.19 Pembuatan Mulut

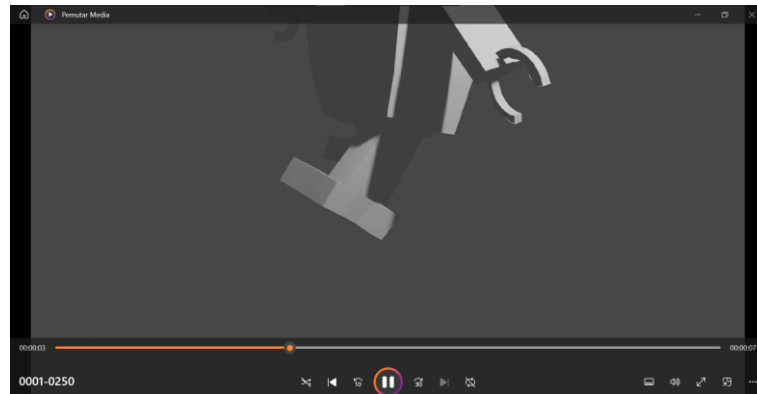
20. Setelah selesai, render animasi tersebut. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 1.20 Render Animasi Blender



21. Jika selesai, hasil render nya seperti dibawah ini.



Gambar 1.21 Hasil Rendering Animasi Blender