



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118126
Nama	:	Prita Patricia Lakzmi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Wisando Berlian P. (2218095)

5.1 Tugas 5 : Membuat Rigging

Menerapkan *rigging* pada *object* yang telah dibuat sebelumnya.

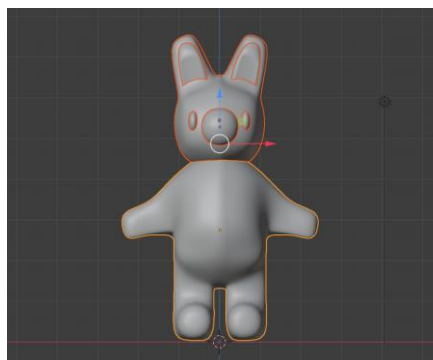
A. Langkah – Langkah Rigging 3D

1. Buka *Blender* lalu hapus sketsa dari *project* 2118126_BAB4.



Gambar 5.1 Hapus Sketsa

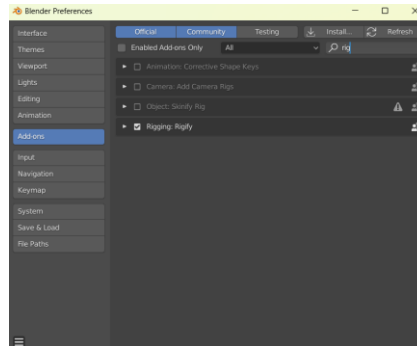
2. Pastikan *workspace* pada *Blender* menjadi *Object Mode*, kemudian *select object* dan posisikan *object* tepat ditengah 3D *cursor* seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5.2 Memposisikan *Object* Di Tengah

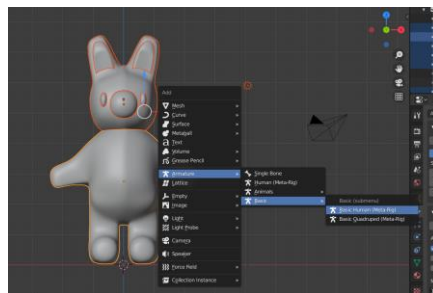


3. Pilih menu Edit pada tool bar > *Preferences* > *Add-Ons* lalu centang *Rigging:Rigify*. Ini digunakan untuk pemberian *rigging* pada *object character*.



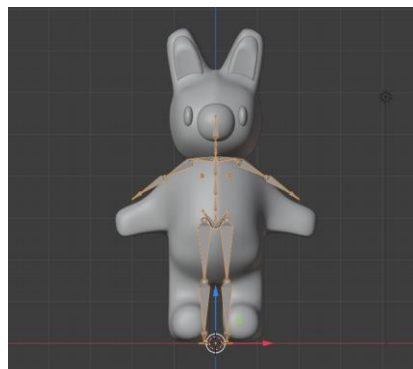
Gambar 5.3 Ceklist *Rigging Tool*

4. Tekan keyboard *Shift+A* lalu pilih *Almature* > *Basic* > *Basic Human*. *Keyboard* ini digunakan untuk menentukan *rigging* dengan bentuk tubuh *basic* manusia.



Gambar 5.4 Menentukan *Rigging*

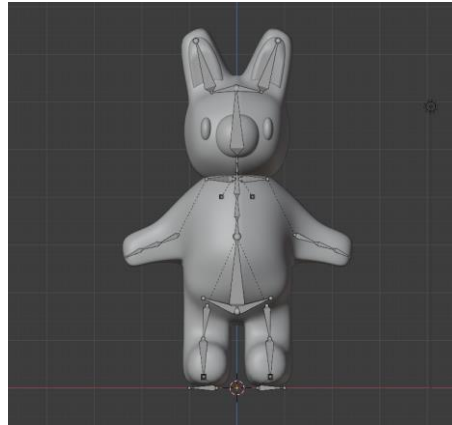
5. Kemudian pilih *Object Data Properties* > *Viewport Display* dan centang bagian *In Front* agar *rigging* berada di posisi di depan *character*.



Gambar 5.5 Atur Posisi *Rigging*

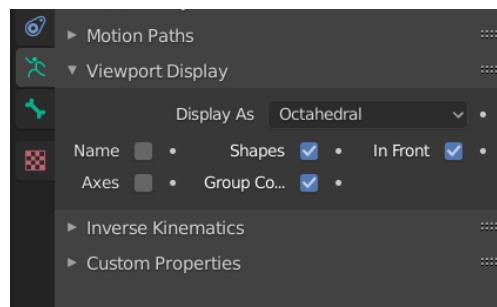


6. Selanjutnya tekan *keyvoard S* untuk memperbesar ukuran *rigging*, lalu ubah *workspace* menjadi *Edit Mode*. Posisikan dan rapikan *rigging* seperti gambar di bawah ini. Tekan *keyboard E* untuk menambahkan *rigging* pada bagian telinga dan untuk *keyboard* lainnya dapat menekan *keyboard S+X* untuk mengatur ukuran sendi.



Gambar 5.6 Merapikan *Rigging*

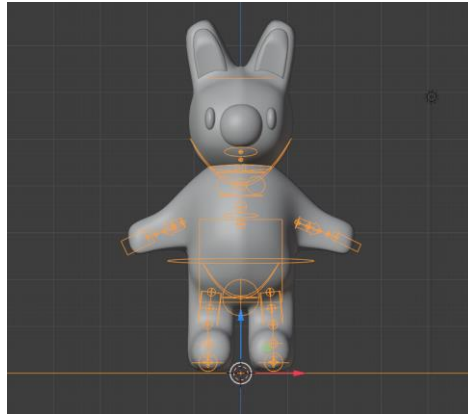
7. *Select character* dan *rig* lalu tekan *workspace Object Data Properties* dan tekan *Generate Rig*. Dan posisikan *generate rig* di depan *Character* dengan cara menekan *Object Data Properties* dan centang bagian *In Front*.



Gambar 5.7 Mengatur Posisi *Generate Rig*

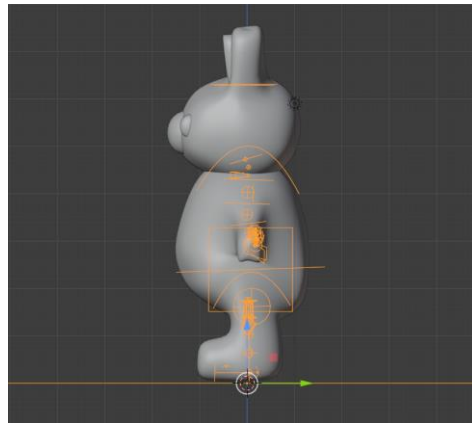


8. Hapus *rigging* dan posisikan *generate rig* di depan character.



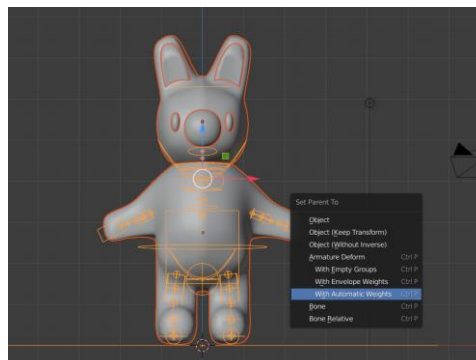
Gambar 5.8 Merapikan *Genarate Rig*

9. Tekan *numpad 3* untuk melihat dan memposisikan *generate rig* pada posisi yang tepat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.9 Merapikan *Generate Rig* dari Sisi Samping

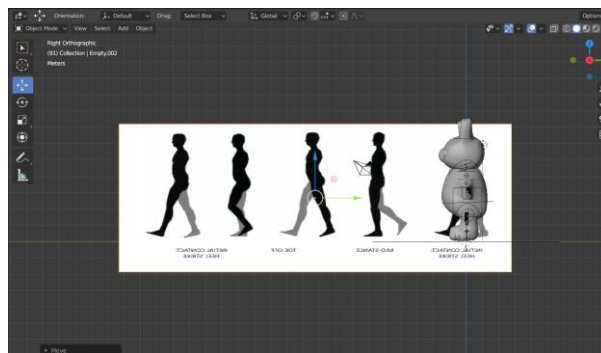
10. Pastikan *workspace* menjadi *Object Mode* dan *select Character* dan *Generate Rig* lalu tekan *keyboard Ctrl+P* dan pilih *Automatic Weights*.



Gambar 5.10 *Authomatic Weight* Pada *Object* dan *Generate Rig*

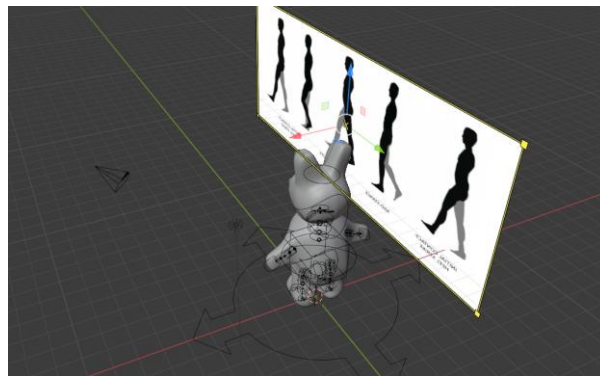


11. Tekan *numpad 3* lalu *drag and drop* gambar *walking cycle*. Tekan *keyboard S+Y* untuk membalikan arah sketsa *walking cycle*.



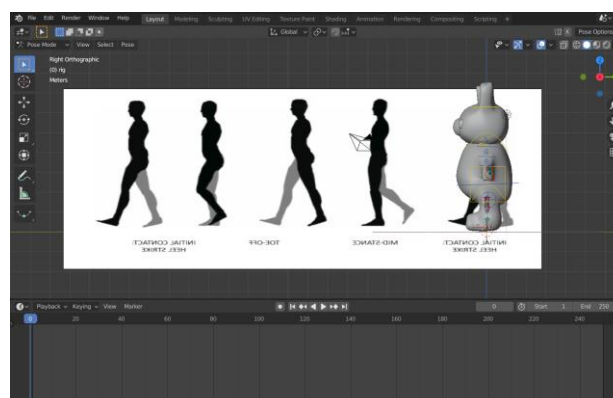
Gambar 5.11 *Drag and Drop* Sketsa *Walking Cycle*

12. Selanjutnya beri jarak antara *character* dengan sketsa. Tekan *move* lalu geser sketsa *walking cycle* menjauh dari *character*.



Gambar 5.12 Memberi Jarak Antara Sketsa Dan *Object*

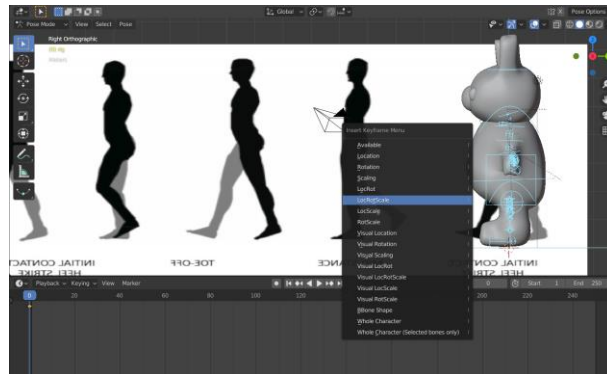
13. Ubah *workspace* menjadi *Pose Mode* lalu munculkan bagian *frame* pada bawah *Blender*.



Gambar 5.13 Membuat *Frame* Pada Detik Ke 0

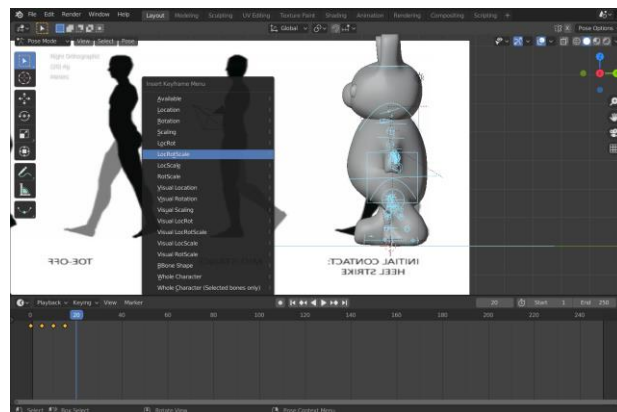


14. Pada *frame* 0 tekan *keyboard* a lalu I dan pilih *LocRotScale*.



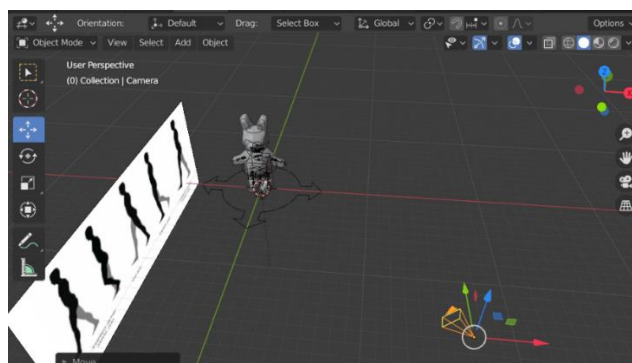
Gambar 5.14 *LocRotScale* Pada *Frame* 0

15. Selanjutnya pada *frame* 5, 10, 15 dan 20 ubah gerakan kaki dari *character* dan lakukan perintah yang sama dengan nomor 14.



Gambar 5.15 *LocRotScale* Pada *Frame* 20

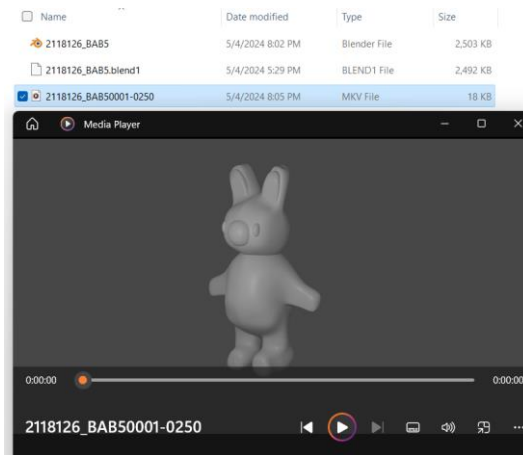
16. Tekan *tool bar Animation* dan posisikan *camera* sesuai dengan posisi yang diinginkan.



Gambar 5.16 Memposisikan Posisi *Camera*



20. Buka folder tempat menyimpan file tadi lalu buka dan jalankan, sebelum di jalankan lakukan *render* pada file pada *Blender*.



Gambar 5.20 Memutar *File* Hasil Animasi