



## TUGAS PERTEMUAN: 5

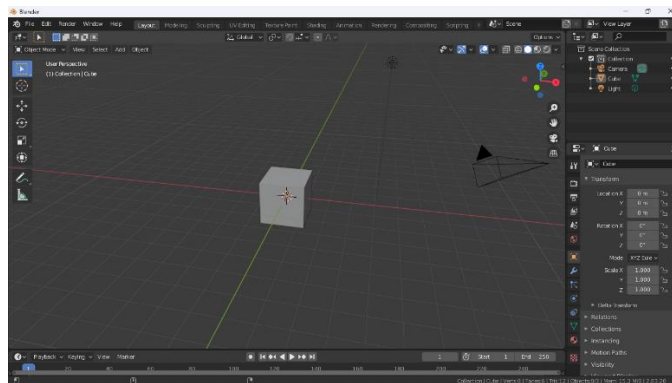
### Rigging

NIM	:	2118137
Nama	:	Rian Setya Budi
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi (2118004)

#### 5.1 Tugas 5 : Membuat 3D Rigging pada Blender

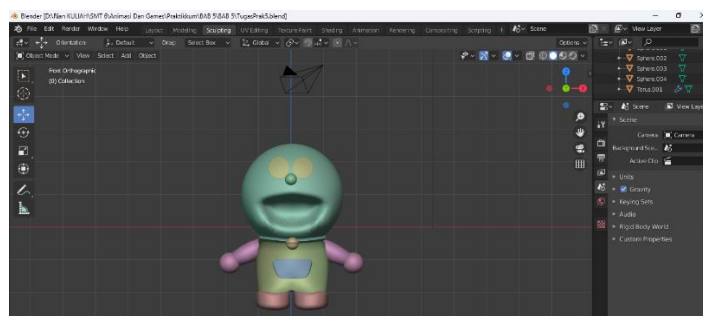
##### A. Membuat 3D Rigging

1. Buka aplikasi blender untuk memulai pembuatan animasi 3D dengan tampilan awal seperti gambar dibawah ini.



Gambar 5.1 Tampilan Awal Blender

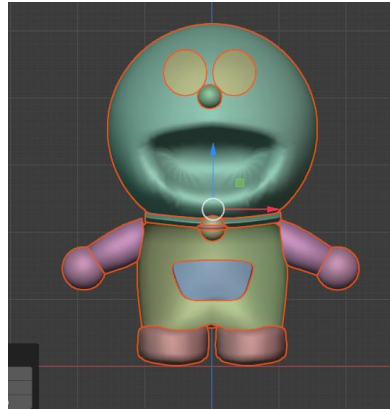
2. Selanjutnya adalah mengimport projek character yang sebelumnya sudah dibuat.



Gambar 5.2 Import Project Sebelumnya

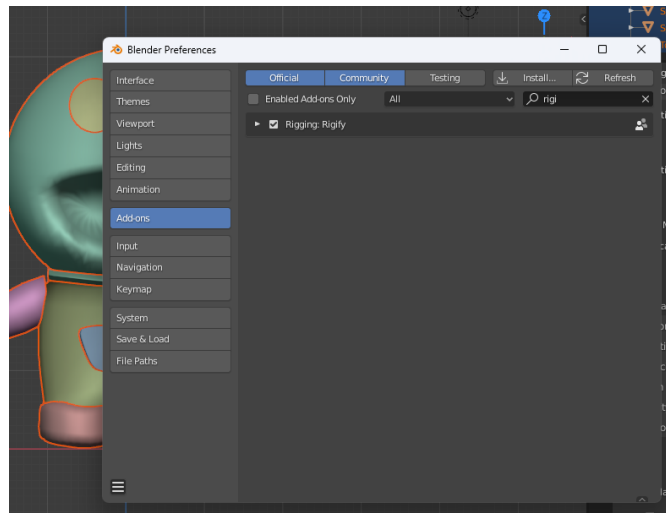


3. Lakukan seleksi pada character guna untuk penambahan rigging.



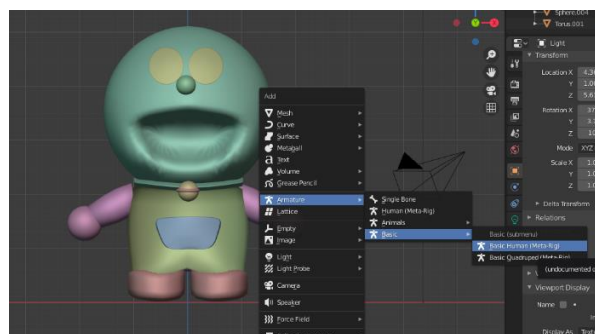
Gambar 5.3 Seleksi Character

4. Buka Blender Preferences untuk menambah add ons Rigging, centang riggify.



Gambar 5.3 Mengatur *posisi UV Sphere*

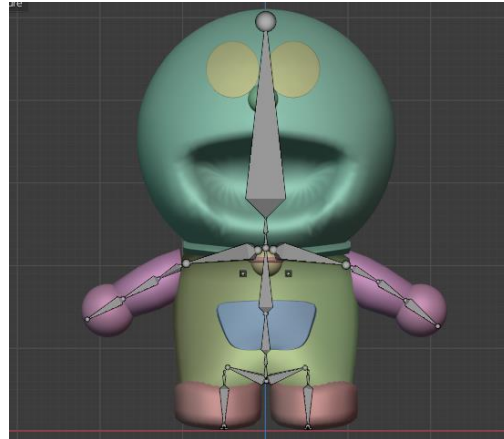
5. Kemudian kita tambahkan objek rigging menekan shift + A, dan pilih Basic Human (Meta-Rig) untuk pembuatan rigging baru.



Gambar 5.4 Membuat badan Doraemon

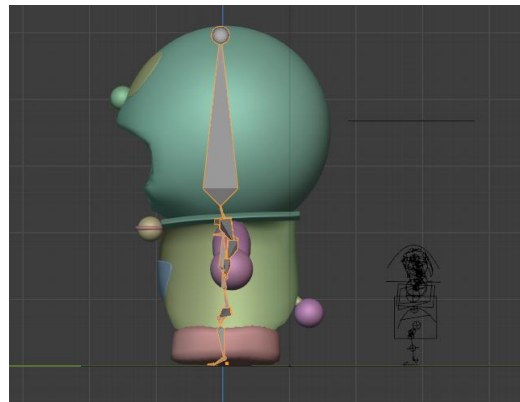


6. Setelah rigging dibuat, atur dan posisikan bentuk rigging sesuai dengan objek character. Dan buat bentuk bones sesuai dengan character, seperti gambar dibawah ini.



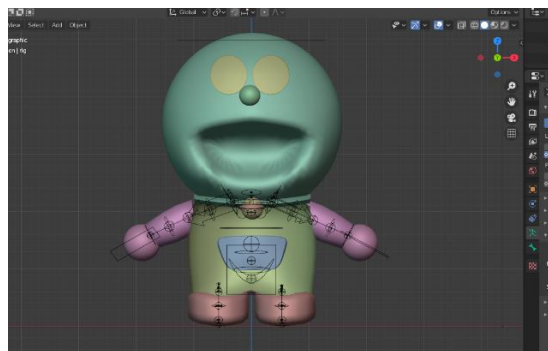
Gambar 5.5 *Rigging Character.*

7. Selanjutnya kita mengGenerate Rig, untuk menghasilkan rig.



Gambar 5.6 *Generate Rig*

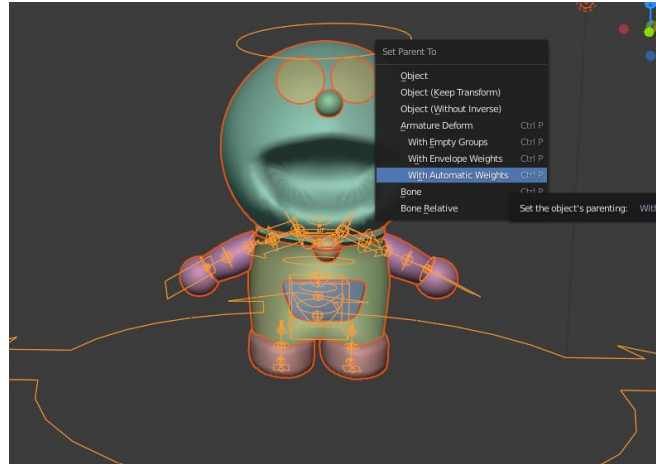
8. Atur posisi Rig dan sesuaikan dengan Character. Posisikan juga untuk Rignya dengan cara klik viewport display dan centang bagian in front.



Gambar 5.7 *Posisi Rig dengan Character*

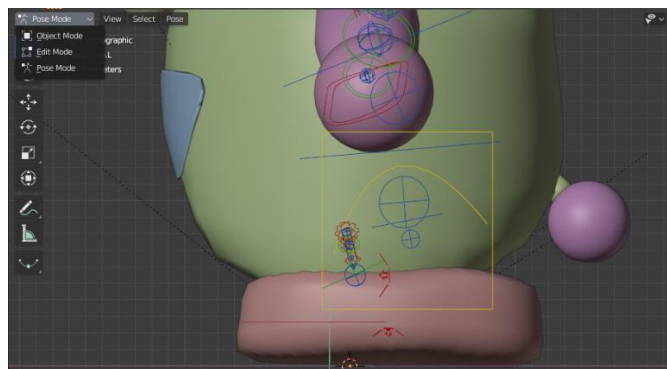


9. Pada Rig ini kita akan atur Set Parent agar bisa terhubung dengan bentuk character dengan cara Ctrl + P dan pilih Automatic Weights. Seleksi terlebih dahulu untuk Rig dan Character.



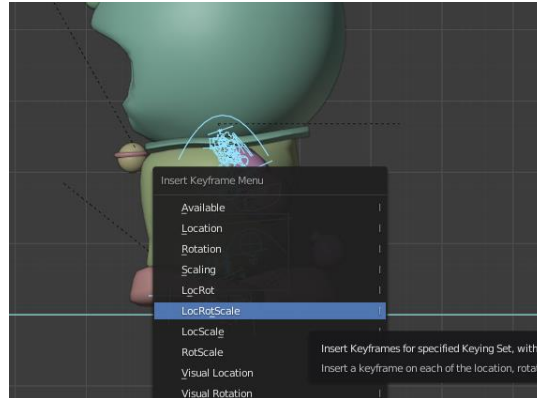
Gambar 5.8 *Set Parent Automatic Weights*

10. Setelah terhubung antara Rig dan Character, dari sini kita mulai melakukan gerakan. Kita lanjutkan masuk ke Pose Mode untuk bisa lihat bagian per bagian.



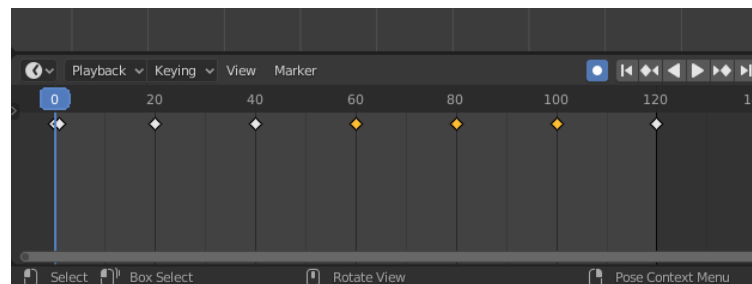
Gambar 5.9 *Pose Mode*

11. Pada tahap ini setelah masuk ke Pose Mode kita buat animasi gerak kaki atau character berjalan, kita atur untuk setiap detail kaki sesuai dengan Gerakan berjalan kita buat pada frame 1 dan pada setiap frame dibuat kita LocRotScale untuk mengatur lokasi, rotasi, dan skala objek secara bersamaan.



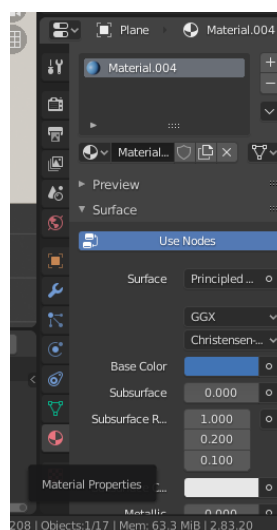
Gambar 5.10 LocRotScale Untuk Objek *Rig Character*

12. Dan untuk membuat Gerakan berjalan, kita lakukan setiap frame per frame. Disini membuat hingga frame 120, pada setiap frame ubah Gerakan kaki.



Gambar 5.11 Frame by frame untuk membuat Gerakan kaki

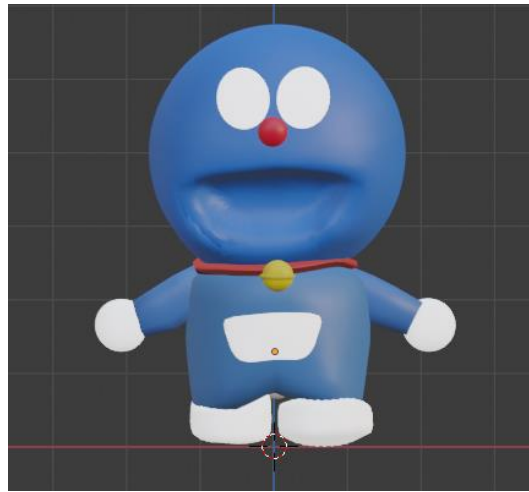
13. Animasi gerakan berjalan sudah dibuat, selanjutnya adalah membuat atau mendesain ulang character dengan diberikan warna. Masuk ke Material Properties dan ubah base color dengan warna biru.



Gambar 5.12 Pemberian Warna Pada Character



14. Lakukan pemberian warna pada setiap bagian character, hingga menghasilkan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5.13 Hasil Pemberian Warna

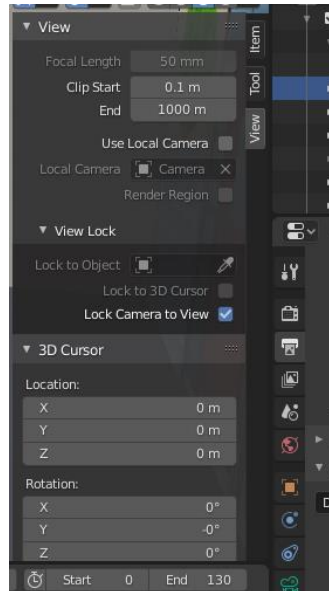
15. Beri project dengan hiasan background, dengan mengimport gambar baru.



Gambar 5.14 Background Animasi

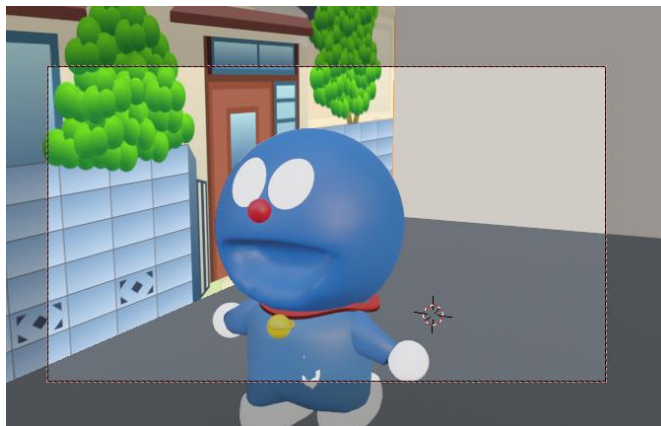


16. Setelah itu kita atur pada bagian kamera, pada bagian kamera ini posisikan kamera pada setiap frame. Pertama adalah tekan tombol N untuk memunculkan window View. Klik pada Lock camera to view untuk tercentang, agar bisa memposisikan kamera sesuai yang diinginkan.



Gambar 5.15 Atur Kamera

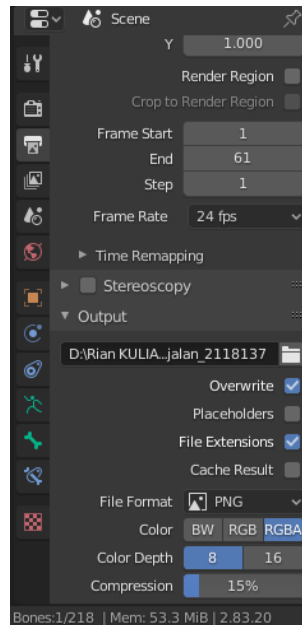
17. Atur kamera pada setiap frame, ubah posisi dan sesuaikan layar kamera dengan objek. Cara ini agar setelah di render kamera menyorot sesuai yang diinginkan.



Gambar 5.16 Atur Sorotan Kamera

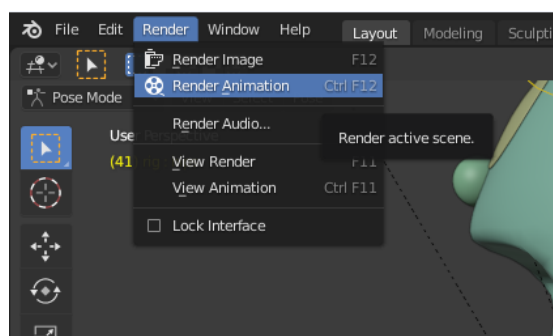


18. Sebelum merender animasi atur terlebih dahulu untuk hasil render akan disimpan dimana, dan pada file format pilih FFmpeg video kemudian berikan nama file tersebut.



Gambar 5.18 *Setting* hasil render

19. Langkah selanjutnya adalah proses render animasi, pada bagian window atas pilih Render atau tekan Ctrl + F12 untuk merender animation.

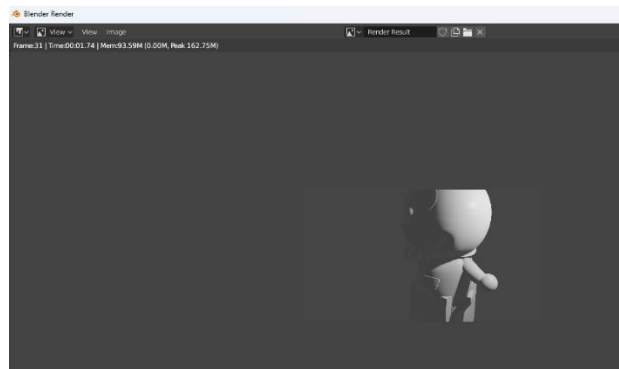


Gambar 5.19 Render Animation





20. Tunggu Proses Render hingga selesai, proses render akan merender setiap frame yang dibuat



Gambar 5.20 Proses Render

21. Hasil Render Selesai, buka file yang sudah disetting di awal yang sudah berbentuk video.



Gambar 5.21 Hasil Render Dan Proyek Sudah Dibuat

#### **B. Link Github Pengumpulan**

[https://github.com/riansetyabudi/2118137\\_PRAK\\_ANIGAME.git](https://github.com/riansetyabudi/2118137_PRAK_ANIGAME.git)