



TUGAS PERTEMUAN: 4

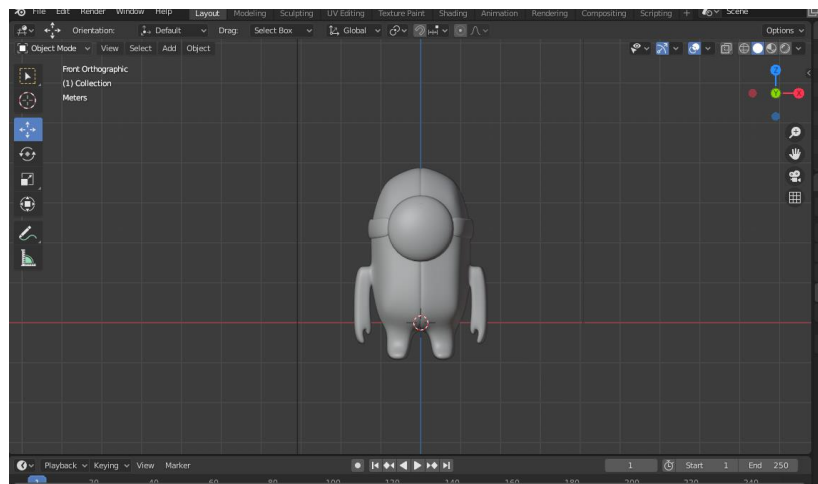
3D MODELING

NIM	:	2118054
Nama	:	M. Farish Ramadhan Ferdinansyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah
Baju Adat	:	
Referensi	:	Link Referensi

4.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

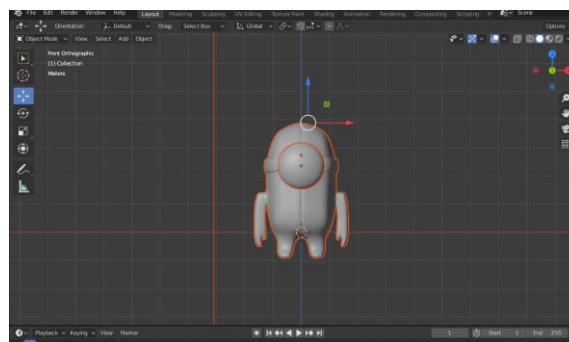
A. Membuat 3D Modeling

1. Hapus sketsa 2D yang ada pada project Bab 4.



Gambar 4.1 Tampilan Blender

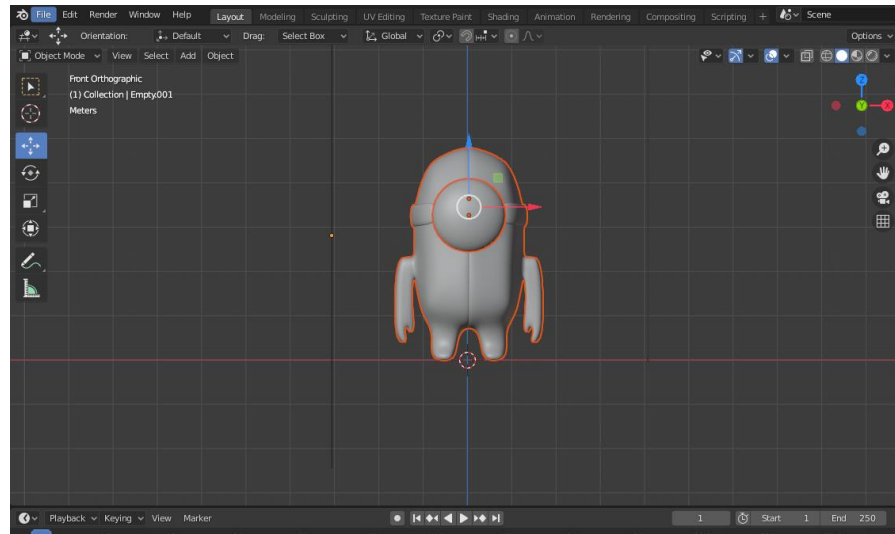
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan B (object selection) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 4.2 Viewpoint Front

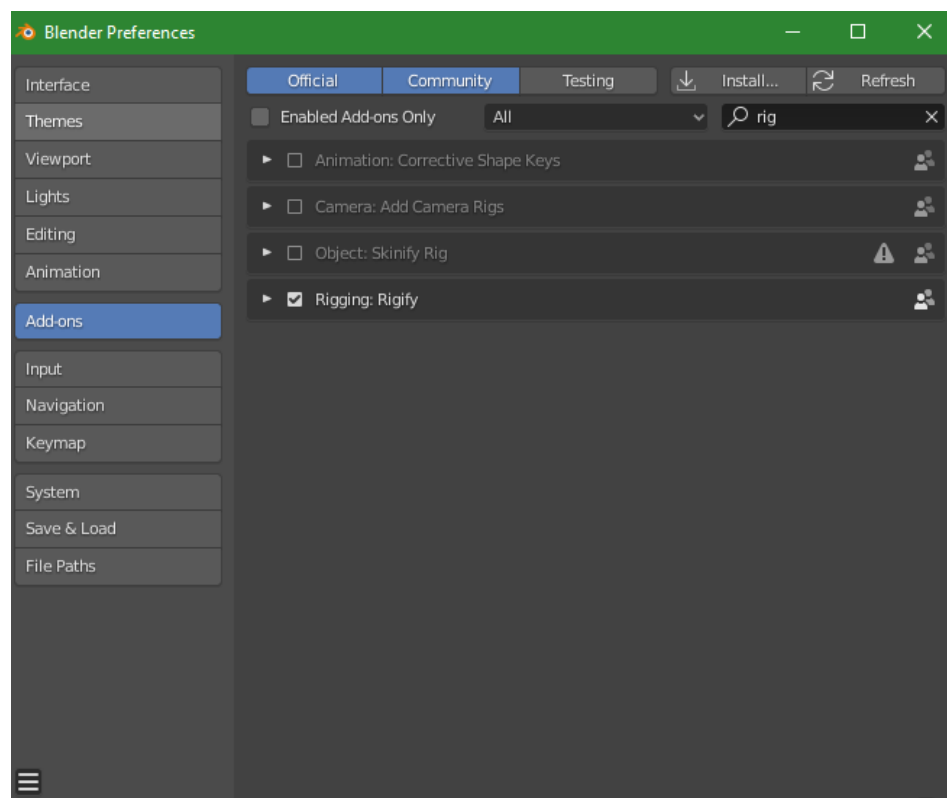


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut.



Gambar 4.3 Menyesuaikan Posisi Di Tengah

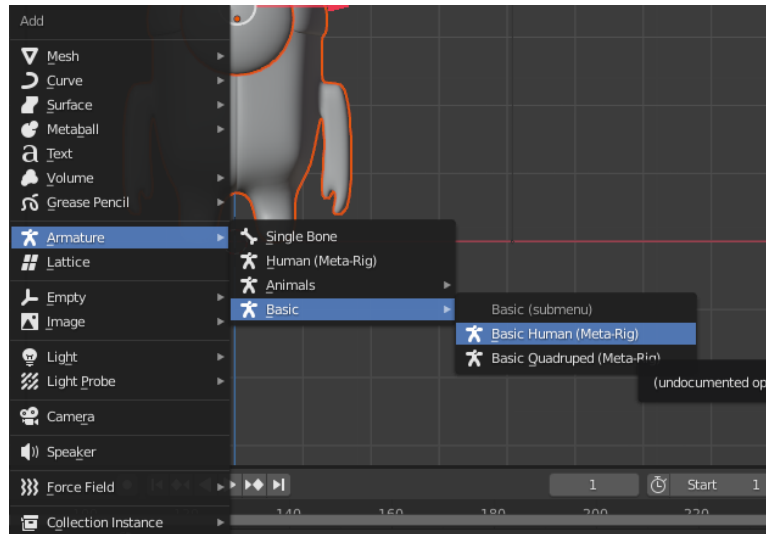
4. Klik Masuk pada pemberian rigging pada karakter, pilih menu **Edit** pada tool bar > **Preferences** > **add-ons** > centang **Rigging: Rigify**.



Gambar 4.4 Tampilan Pemberian *Rigging*

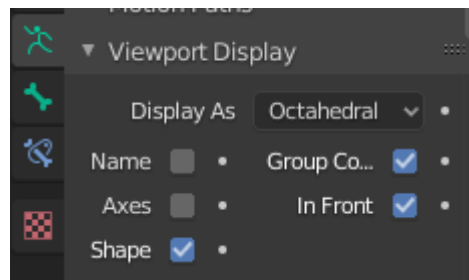


5. Kemudian tekan Shift+A, pilih *Armature* > *Basic* > *Basic Human*.



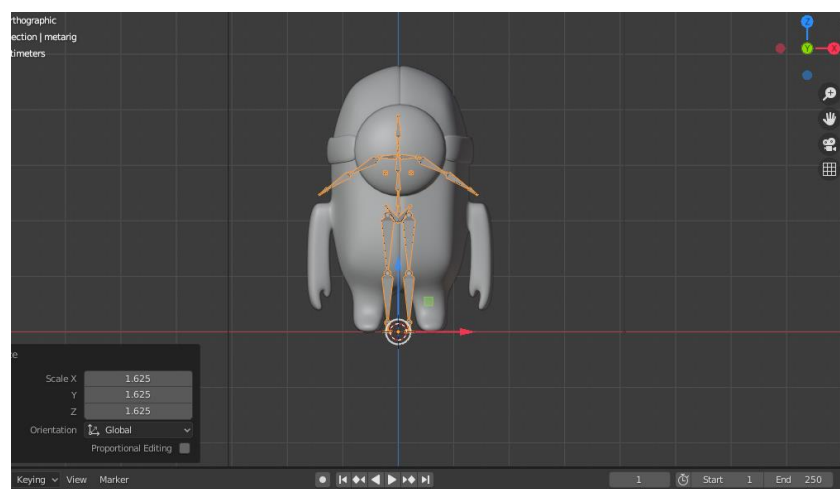
Gambar 4.5 Tampilan memberikan *Armature*

6. Pilih *Object* data properties > *Viewport Display* > centang bagian *In Front* agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 4.6 Tampilan *Properties In Front*

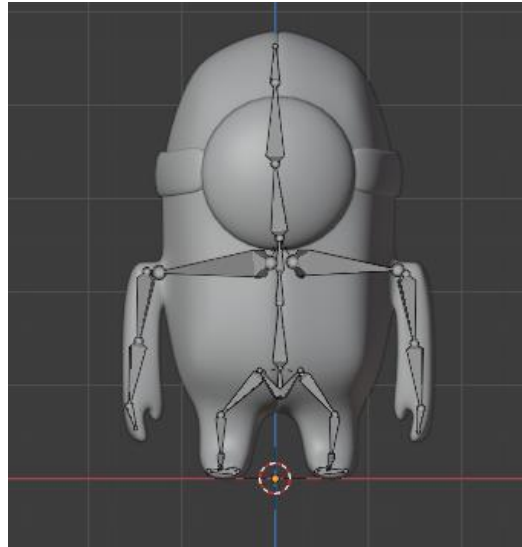
7. Lalu Tekan S dan perbesar ukuran rigging, dan sesuaikan dengan ukuran karakter.



Gambar 4.7 Tampilan Menyesuaikan Ukuran *Rigging*

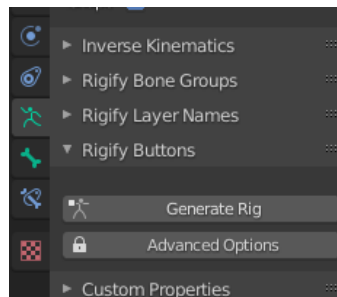


8. Selanjutnya, sesuaikan ukuran rig sesuai dengan bagian bagian karakter



Gambar 4.8 Tampilan Sesuaikan *Rig*

9. Ubah workspace menjadi object mode kembali > pada Object data properties > Generate rig. Hapus Bagian Rigging. Kemudian centang pada in front.



Gambar 4.9 Menambahkan *Generate Rig*

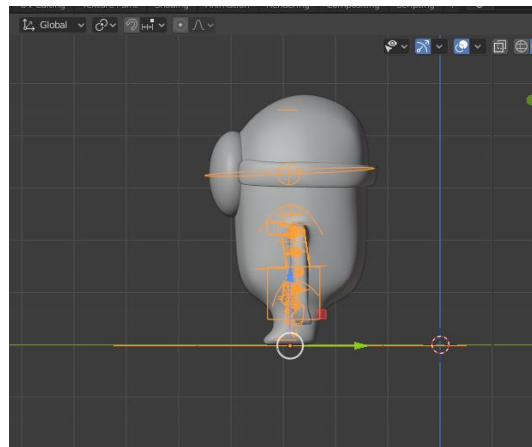
10. Lalu Tekan S untuk memperbesar generate rig.



Gambar 4.10 Memperbesar *Generate Rig*

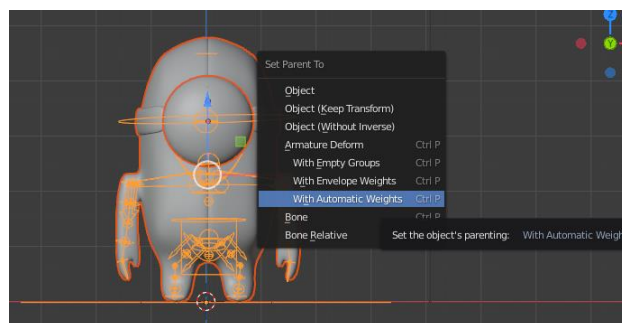


11. Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



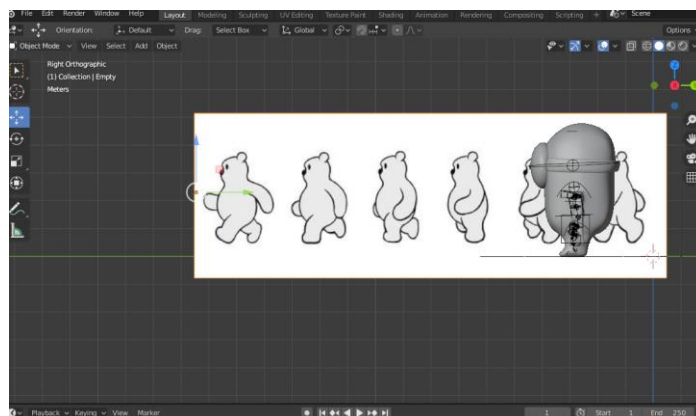
Gambar 4.11 Menyesuaikan Bentuk *Generate Rig*

12. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



Gambar 4.12 Memberikan *Automatic Weight*

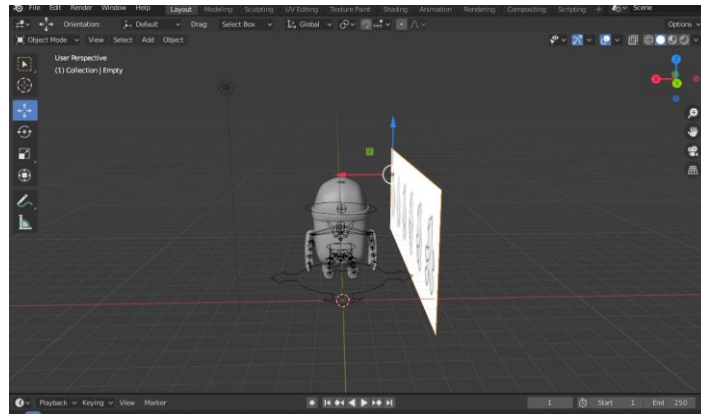
13. Selanjutnya, Ubah view menjadi viewpoint right (numpad 3 kemudian import sketsa walking cycle dengan drag and drop.



Gambar 4.13 Tampilan Import Gambar Sketsa

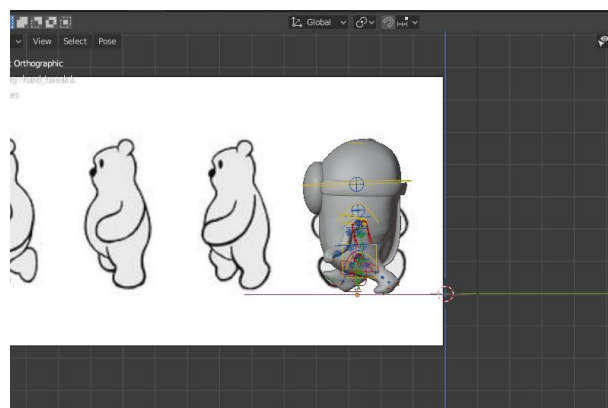


14. Posisikan Sketsa dan beri jarak dengan objek karakter.



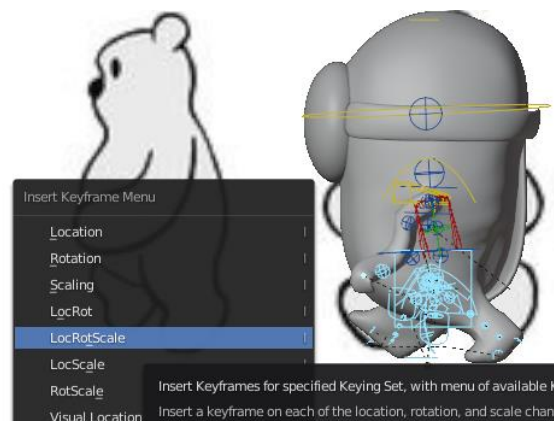
Gambar 4.14 Tampilan Ubah Posisi Sketsa

15. 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 4.15 Tampilan Mengatur *Pose Karakter*

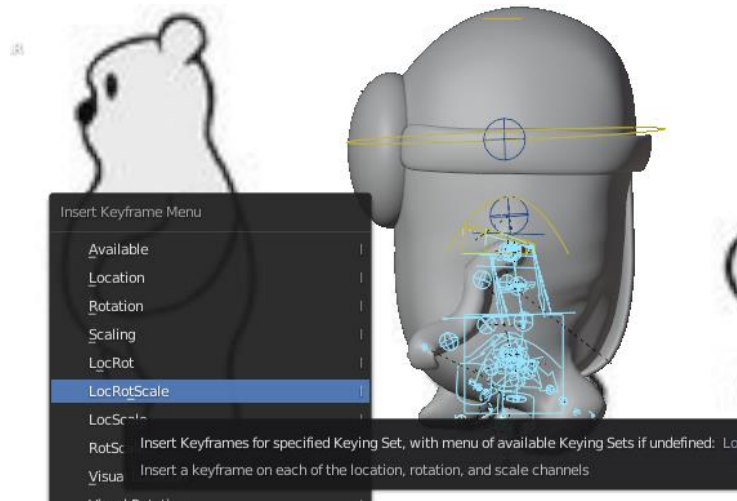
16. Seleksi bagian berikut, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale



Gambar 4.16 Tampilan Menambahkan *LocRotScale*

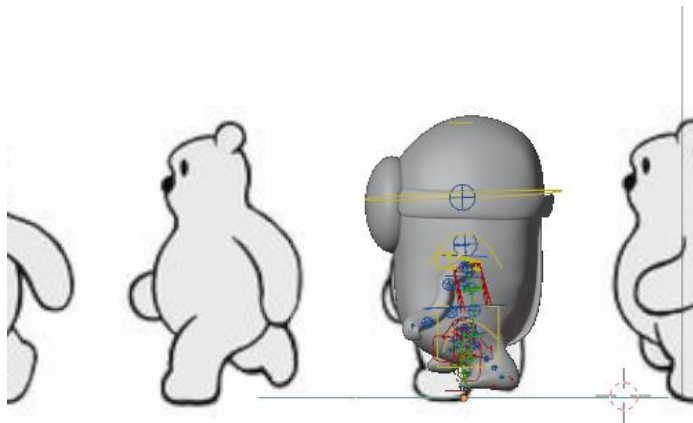


17. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, Tekan Keyboard I pilih LocRotScale untuk membuat keyframe di frame 5



Gambar 4.17 Tampilan Mengubah Pose Sesuai Sketsa

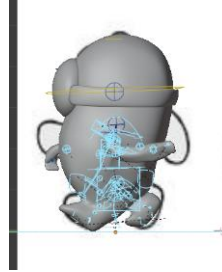
18. Ubah Tempatkan kursor pada frame ke 10, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa..



Gambar 4.18 Membuat Objek Menyesuaikan Sketsa

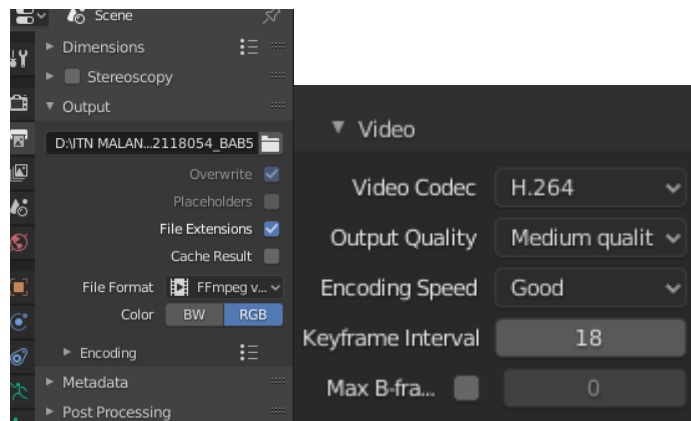


19. Selanjutnya, Pada frame 15, dan 20 lakukan langkah2 yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langkah kaki.



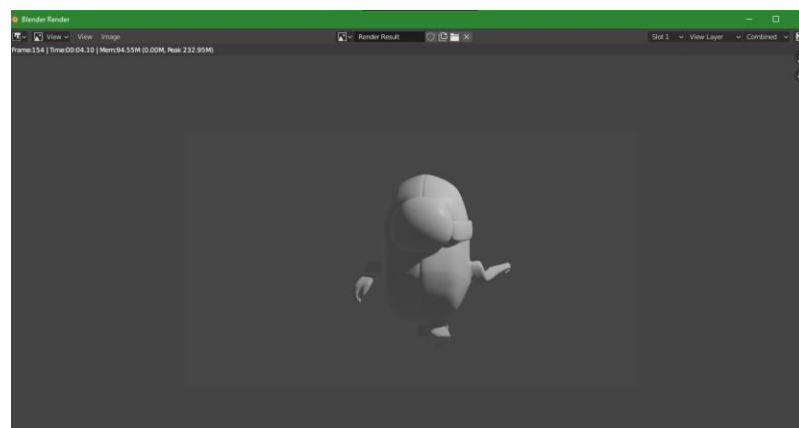
Gambar 4.19 Menyesuaikan Tiap Gerakan Sesuai Sketsa

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



Gambar 4.20 Tampilan Mengatur *Output*

21. Selanjutnya Pada Tool bar pilih menu Render > Render Animation. Berikut adalah hasilnya.



Gambar 4.21 Tampilan *Render Animation*

**B. Link Github**

https://github.com/rishramaa/2118054_PRAK_ANIGAME