



TUGAS PERTEMUAN: 5

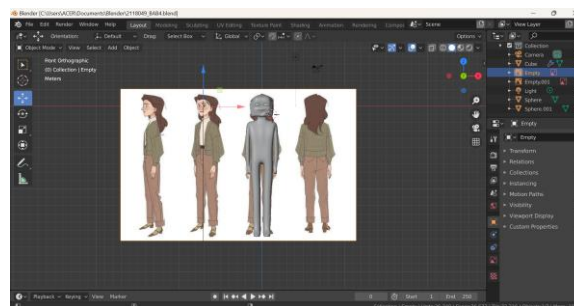
RIGGING

NIM	:	2118049
Nama	:	Siti Aisyah
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	Difa Fisabilillah (2118052)
Baju Adat	:	Pakaian Galuh Banjar (Kalimantan Selatan-Indonesia Tengah)
Referensi	:	https://images.tokopedia.net/img/cache/700/VqbcmM/2022/8/29/b4ed75a4-f2f4-4ddd-a98a-869774830dc9.jpg

5.1 Tugas 1 : Menerapkan 3D Rigging

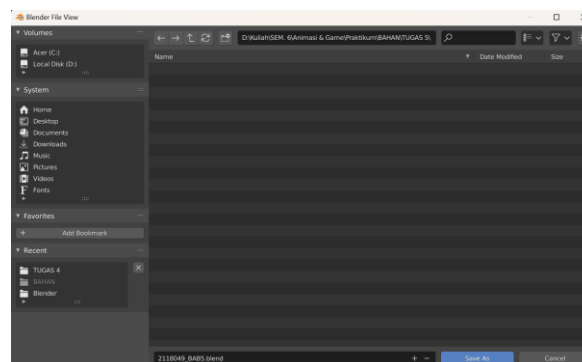
A. Menerapkan 3D Rigging

1. Buka Blender dan buka file BAB 4.



Gambar 5.1 Tampilan Blender

2. *Save* terlebih dahulu dengan klik File, lalu *Save as* dan simpan dengan nama 2118049_BAB5.blend.



Gambar 5.2 Menyimpan File BAB 5

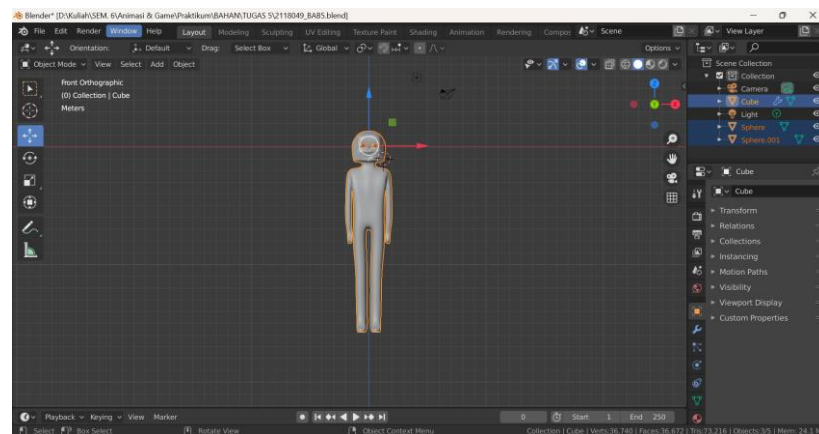


3. Hapus sketsa 2D yang ada sebelumnya.



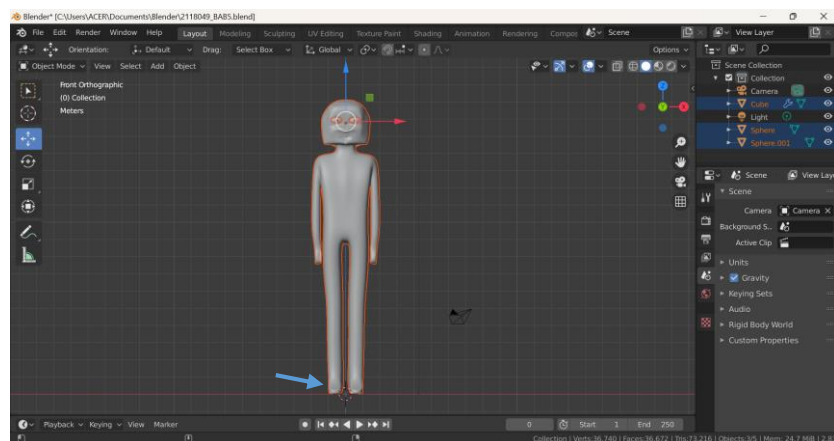
Gambar 5.3 Menghapus Sketsa 2D

4. Pastikan *workspace* blender berada pada *object mode*, kemudian tekan B (*object selection*) untuk menyeleksi semua karakter.



Gambar 5.4 Menyeleksi Karakter

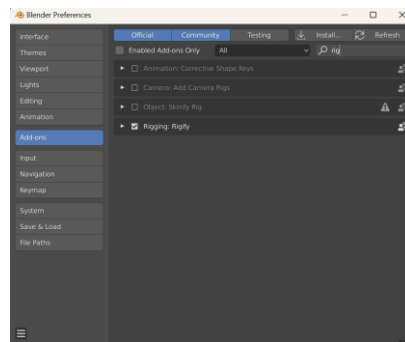
5. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D *cursor* (berbentuk bulat yang ditunjuk panah biru) seperti berikut.



Gambar 5.5 Menyesuaikan Posisi Karakter

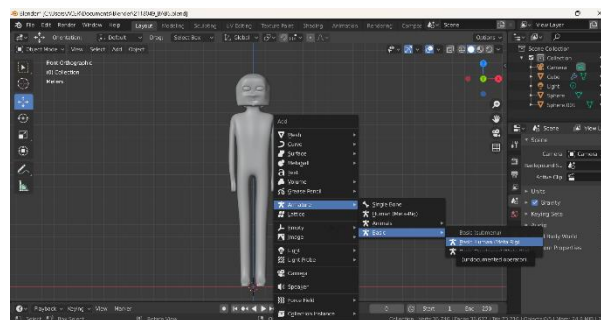


6. Masuk pada pemberian *rigging* pada karakter, pilih menu Edit pada *tool bar*, kemudian *Preferences*, lalu *add-ons* dan centang *Rigging: Rigify*.



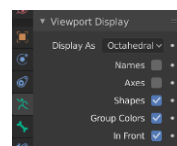
Gambar 5.6 Pemberian *Rigging*

7. Kemudian tekan Shift+A, pilih *Armature*, lalu *Basic*, lalu *Basic Human*.



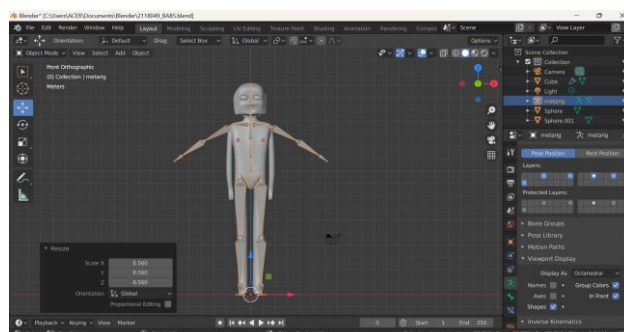
Gambar 5.7 Mengatur *Basic Human*

8. Kemudian pilih *Object data properties*, lalu pilih *Viewport Display*, kemudian centang bagian *In Front* agar *rigging* terlihat atau berada di depan karakter.



Gambar 5.8 Mengatur Tampilan *Rigging*

9. Tekan S dan perbesar ukuran *rigging* seperti gambar berikut.



Gambar 5.9 Menyesuaikan Ukuran *Rigging*

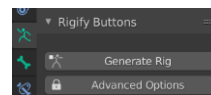


10. Kemudian klik pada *rigging*, ubah *workspace* menjadi *Edit mode*.
Rapikan bagian-bagian *rigging* dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapikan. Gunakan *move tool* dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.10 Mengatur Ukuran dan Posisi Sendi

11. Ubah *workspace* menjadi *object mode* kembali, kemudian pada *Object data properties* pilih *Rigify Buttons*, lalu *Generate rig*.



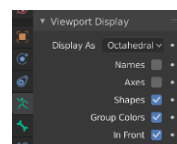
Gambar 5.11 Mengatur *Generate Rig*

12. Kemudian, hapus bagian *rigging*.



Gambar 5.12 Menghapus bagian *Rigging*

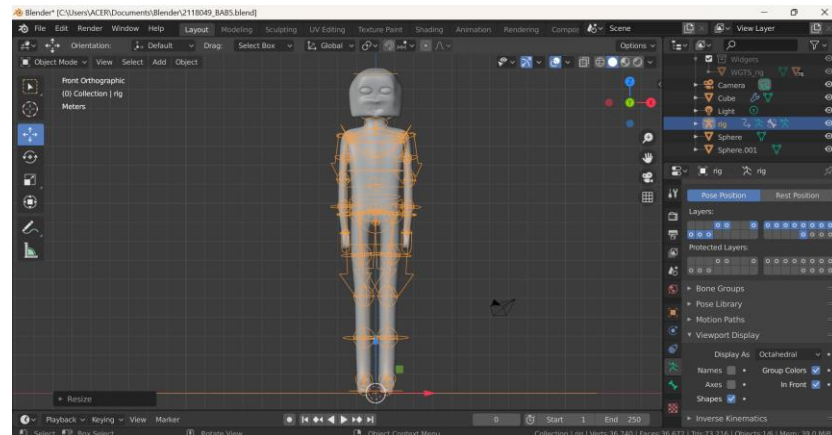
13. Kemudian klik pada bagian *generate rig*, kemudian pada *Object Data Properties* di bagian *viewport display* centang pada *in front*.



Gambar 5.13 Mengatur Tampilan *Generate Rig*

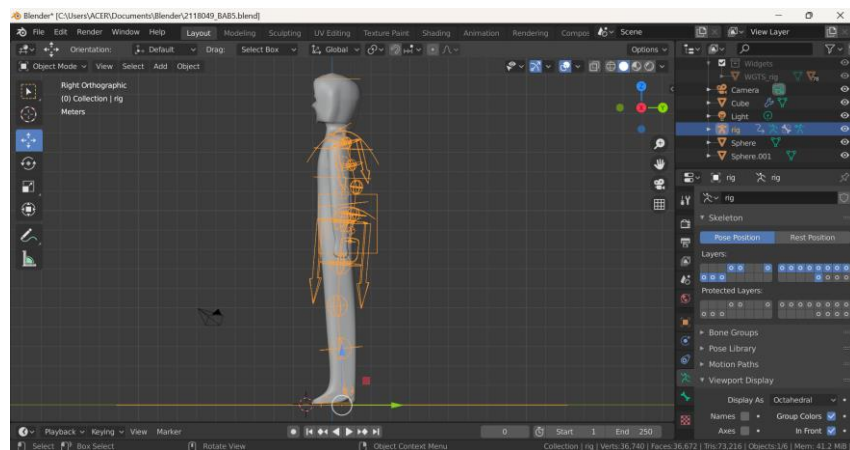


14. Tekan S untuk memperbesar ukuran *generate rig*.



Gambar 5.14 Memperbesar Ukuran *Generate Rig*

15. Gunakan *Viewpoint right* (numpad 3) dan rapikan bentuk *generate rig* seperti dibawah ini.



Gambar 5. 15 Merapikan *Generate Rig*

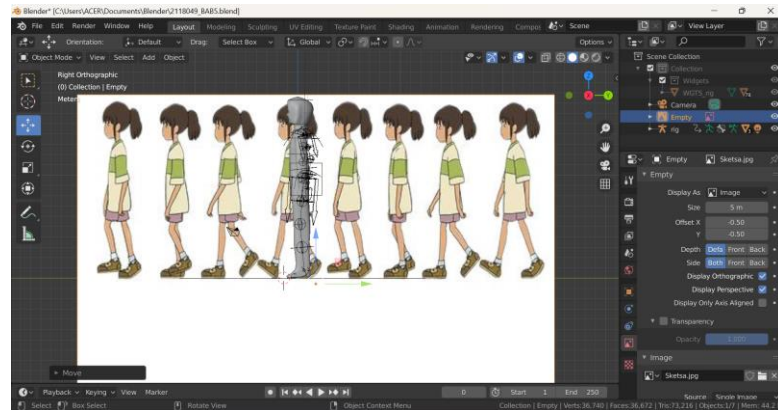
16. Seleksi terlebih dahulu objek karakter, kemudian seleksi *generate rig* bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih *with Automatic Weights*.



Gambar 5.16 Mengatur *With Automatic Weights*

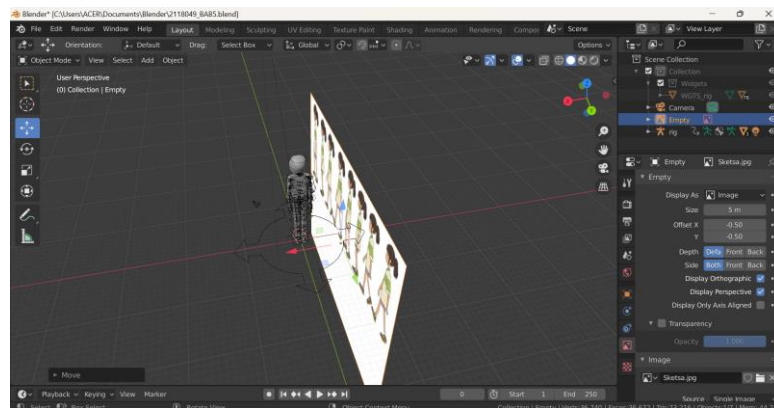


17. Ubah *view* menjadi *viewpoint right* (numpad 3). Pastikan mode pada *object mode* kemudian *import* sketsa *walking cycle* dengan *drag and drop*. Flip horizontal pada sketsa dengan menekan *S+Y+180*.



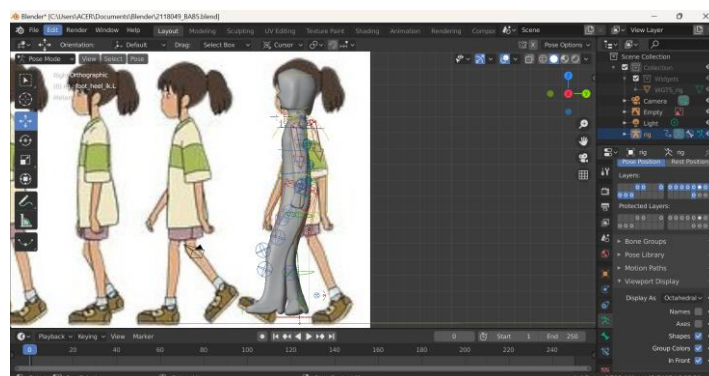
Gambar 5.17 *Import Sketsa*

18. Kemudian, beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.18 *Memberi Jarak Sketsa dan Karakter*

19. Klik pada *generate rig* lalu ubah menjadi *pose mode*, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa *walking cycle* dengan menggunakan *Move tool* atau *keyboard G*. Pastikan objek berada pada *frame 0*.



Gambar 5.19 *Memposisikan Langkah Kaki ke 1*

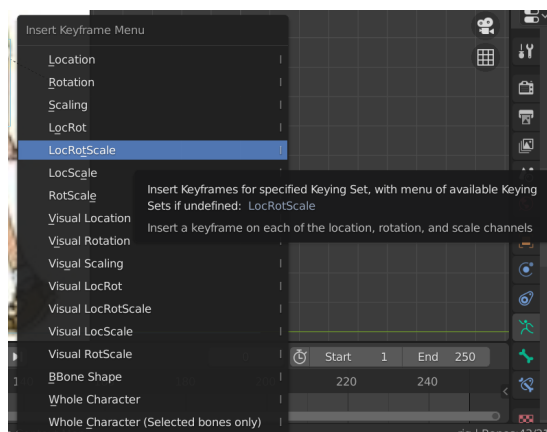


20. Seleksi bagian berikut.



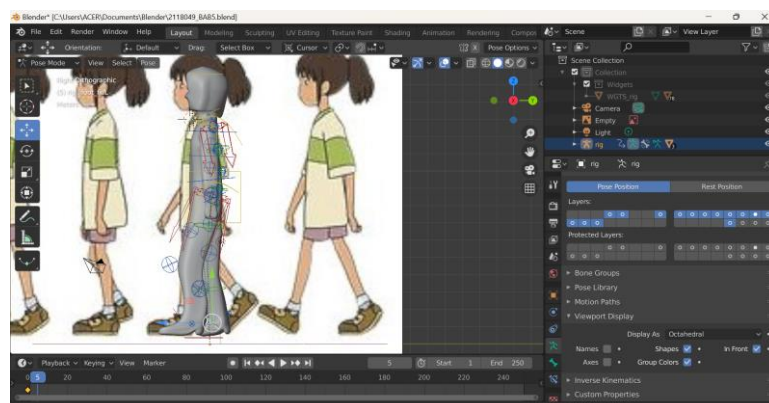
Gambar 5.20 Menyeleksi Bagian Kaki

21. Tekan *keyboard I*, lalu pilih *LocRotScale*.



Gambar 5.21 Melakukan LocRotScale Pada *Frame 0*

22. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode *workspace* ke *object mode*, kemudian klik pada *walking cyle* dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.22 Mengubah Gerakan Langkah Kaki ke 2

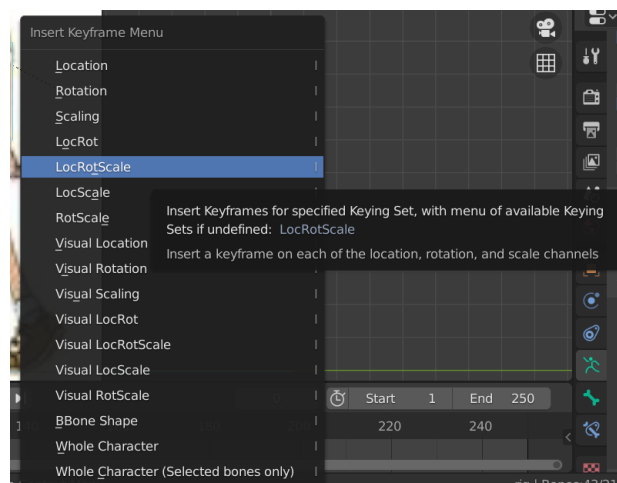


23. Klik pada *generate rig* kembali kemudian ubah menjadi *pose mode*.
Tempatkan kursor pada *frame* ke 5, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



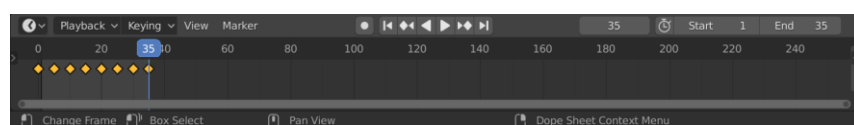
5.23 Memposisikan Langkah Kaki ke 2

24. Lakukan langkah yang sama seperti sebelumnya, seleksi bagian kaki, tekan *keyboard I* dan pilih *LocRotScale* untuk membuat *keyframe* di *frame* 5.



Gambar 5.24 Melakukan LocRotScale Pada *Frame* ke 5

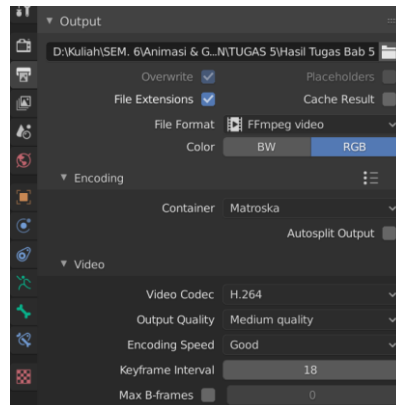
25. Pada *frame* 10, 15, 20, 25, 30 dan 35 lakukan langkah-langkah yang sama seperti sebelumnya sampai *frame-frame* tersebut berisikan *keyframe* perubahan langkah kaki. Selain itu sesuaikan pada bagian *end* sesuai dengan akhir dari *keyframe* yang telah dibuat.



Gambar 5.25 Melakukan Perubahan Kaki Pada Setiap *Frame*

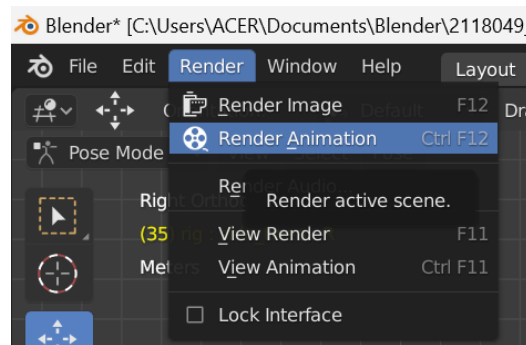


26. Berlanjut ke pengaturan *output*. Pada *output properties* di bagian *output*, pilih folder tempat menyimpan file.



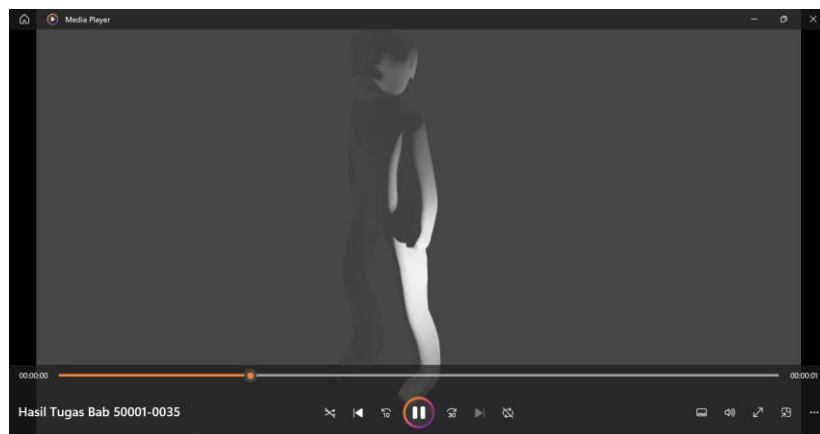
Gambar 5.26 Menyimpan File *Output*

27. Pada *Tool bar* pilih menu *Render*, lalu *Render Animation*.



Gambar 5.27 Melakukan Render Animasi

28. Berikut adalah hasil akhir animasi berupa video.



Gambar 5.28 Hasil Akhir Animasi

B. Link Github

https://github.com/saasyh/2118049_PRAK_ANIGAME