



TUGAS PERTEMUAN: 5

RIGGING

NIM	:	2118105
Nama	:	Yonanda Haryono
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon

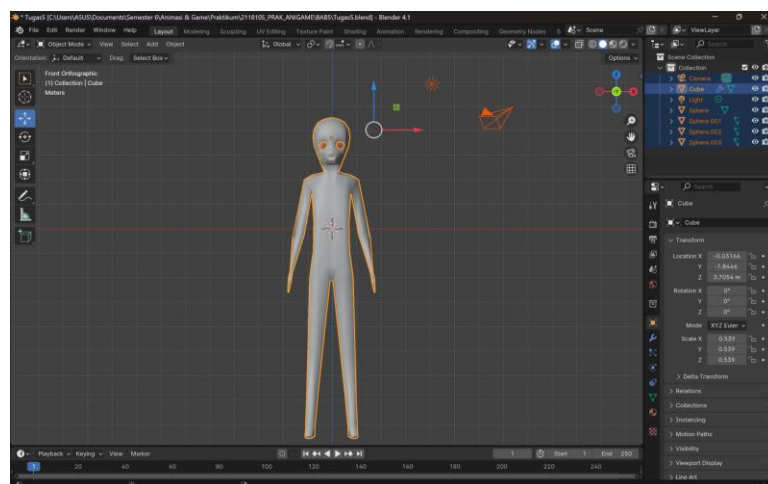
1.1 Tugas 5 : Menerapkan Rigging Menggunakan Karakter 3D.

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



Gambar 5.1 Hapus Sketsa 2D

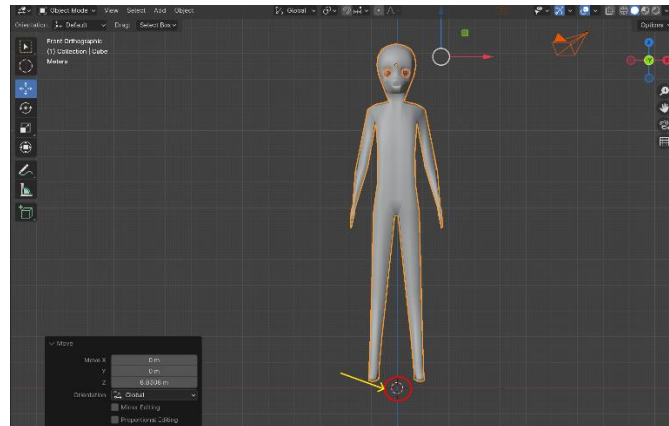
2. Pastikan workspace blender berada pada object mode kemudian tekan A (object selection) untuk menyeleksi karakter.



Gambar 5.2 Seleksi Semua Object

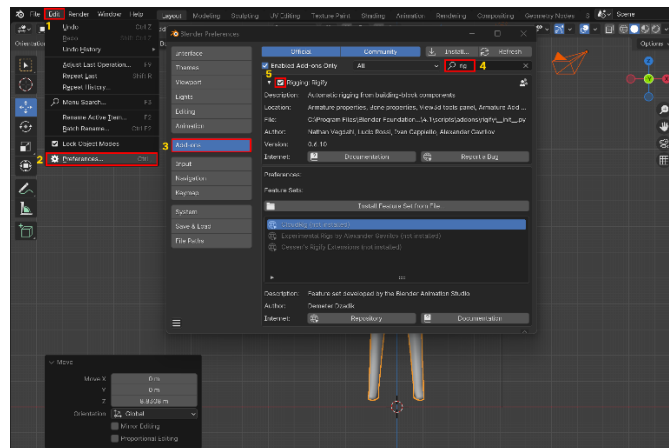


3. Tempatkan karakter tepat ditengah 3D cursor seperti berikut



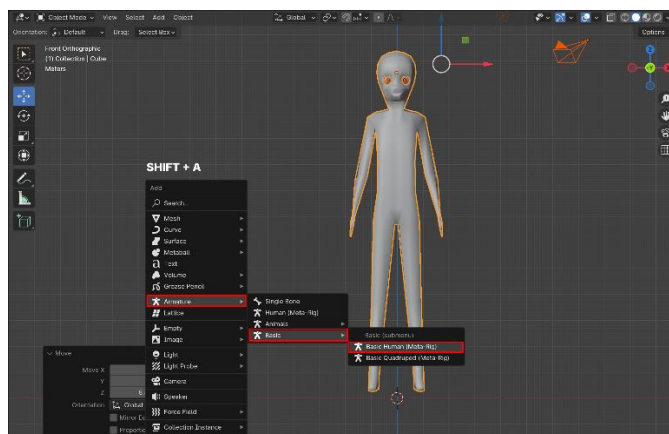
Gambar 5.3 Menempatkan Posisi Karakter Diatas Cursor

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



Gambar 5.4 Menambahkan Add-Ons Untuk Ringging

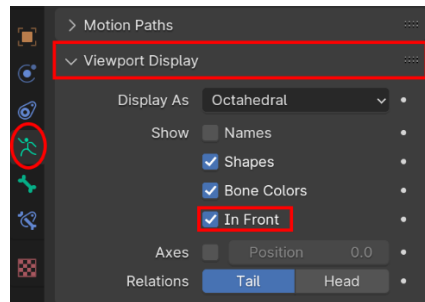
5. Kemudian tekan Shift+A, pilih Almature, pilih Basic, pilih Basic Human.



Gambar 5.5 Menambahkan Basic Human

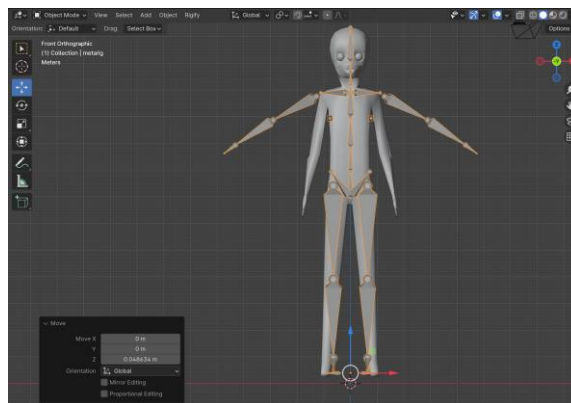


6. Kemudian pilih Object data properties, pilih Viewport Display, pilih centang bagian In Front agar rigging terlihat atau berada di depan karakter.



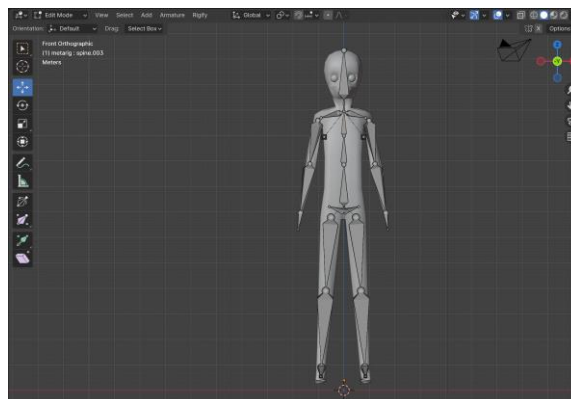
Gambar 5.6 Memposisikan Rigging Berada Didepan Karakter

7. Tekan S dan perbesar ukuran rigging



Gambar 5.7 Mengatur Ukuran Rigging

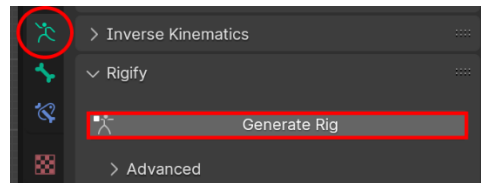
8. Kemudian klik pada rigging, ubah workspace menjadi Edit mode. Rapikan bagian-bagian rigging, dengan menyeleksi perbagian yang ingin dirapihkan. Gunakan move tool dan geser sesuai dengan posisi kaki. Bisa pula menggunakan kombinasi keyboard S+X untuk mengatur ukuran dan posisi sendi.



Gambar 5.8 Merapikan Bagian – Bagian Rigging

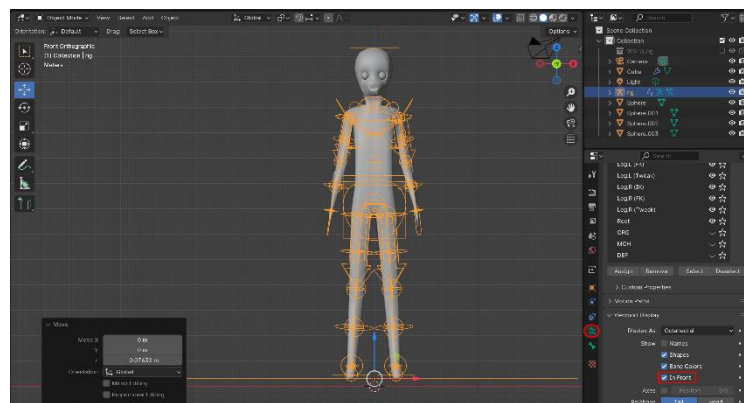


- Ubah workspace menjadi object mode kembali, kemudian pada Object data properties, pilih Generate rig



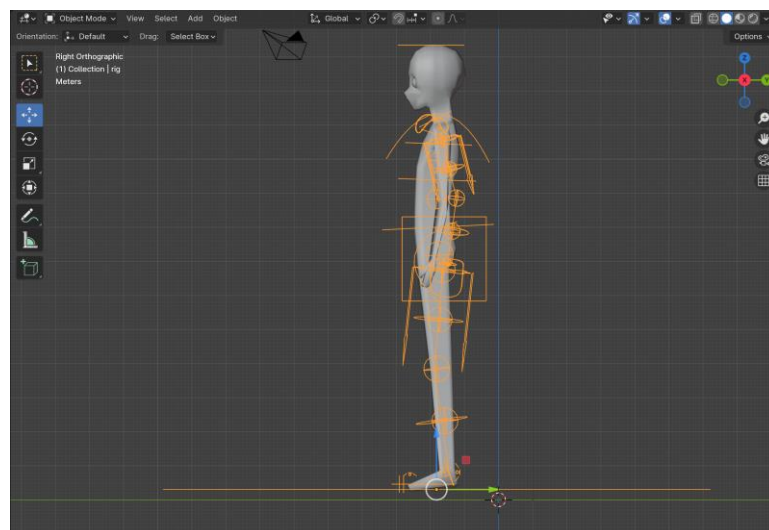
Gambar 5.9 Menambahkan Generate Rig

- Hapus bagian ringging, kemudian klik pada bagian generate rig, kemudian pada Object Data Properties di bagian viewport display centang pada in front, lalu tekan S untuk memperbesar generate rig



Gambar 5.10 Mengatur Ukuran dan Posisi Generate Rig

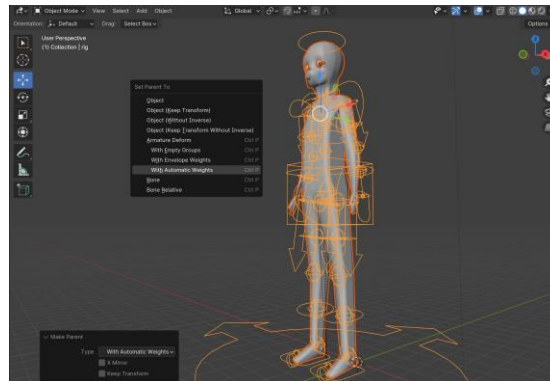
- Gunakan Viewpoint right (numpad 3), rapikan bentuk generate rig seperti dibawah ini.



Gambar 5.11 Merapikan Generate Rig Pada Viewpoint Right

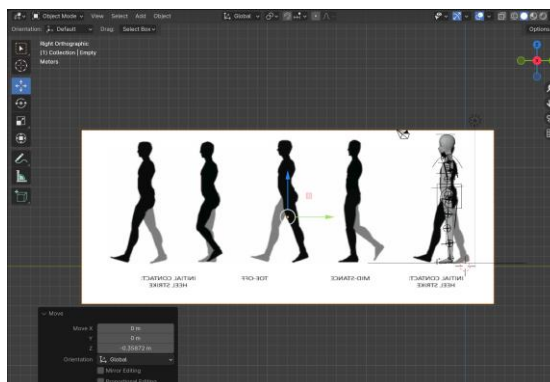


12. Seleksi terlebih dahulu object karakter kemudian seleksi generate rig bersamaan dengan menekan Shift, kemudian Ctrl + P pilih with Automatic Weights.



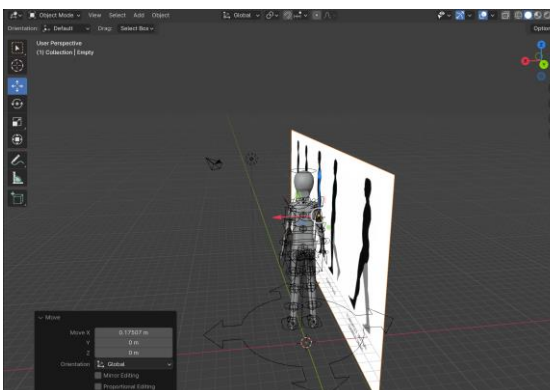
Gambar 5.12 Menambahkan Automatic Weights

13. 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 5.13 Menambahkan Sketsa Walking Cycle

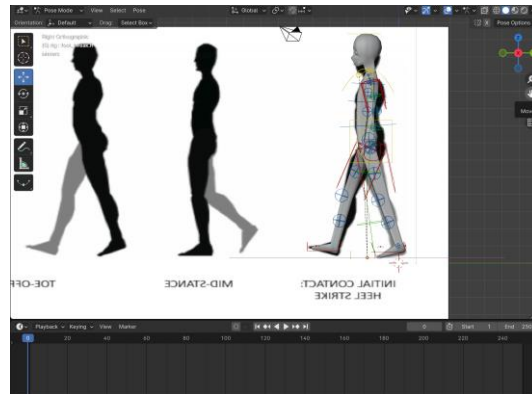
14. Kemudian beri jarak antara karakter dan sketsa.



Gambar 5.14 Memberi Jarak Antara Sketsa dan Karater

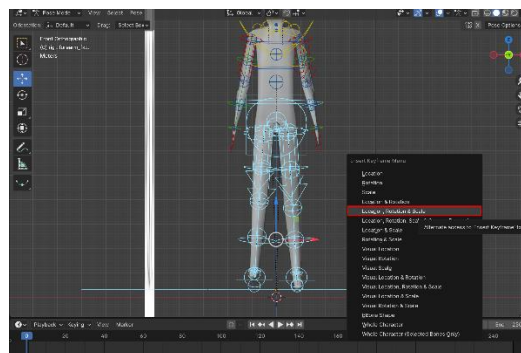


15. Klik pada generate rig kemudian ubah menjadi pose mode, kemudian posisikan kaki sesuai dengan sketsa walking cycle dengan menggunakan Move tool atau Keyboard G. Pastikan object berikut berada pada frame 0.



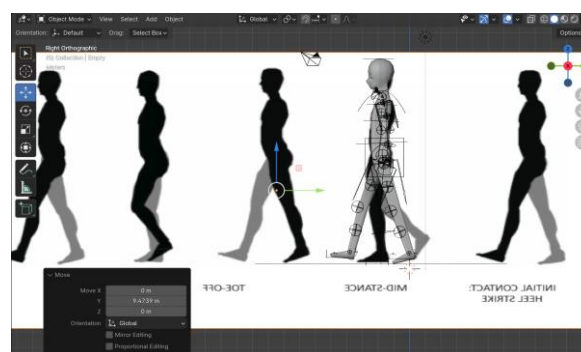
Gambar 5.15 Membuat Pose Berjalan Untuk Frame 0

16. Seleksi bagian berikut, Kemudian tekan Keyboard K pilih Location Rotation & Scale.



Gambar 5.16 Membuat KeyFrame pada Frame 0

17. Berlanjut ke perubahan gerakan kaki kedua. Ubah mode workspace ke object mode kemudian klik pada walking cycle dan geser ke gerakan langkah kaki kedua.



Gambar 5.17 Menggeser Posisi Walking Cycle

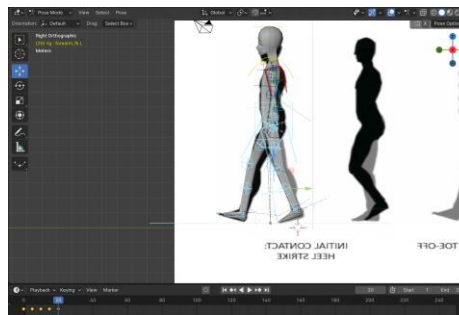


18. Klik pada generate rig kembali kemudian ubah menjadi pose mode. Tempatkan kursor pada frame ke lima, kemudian ubah gerakannya sama seperti sketsa.



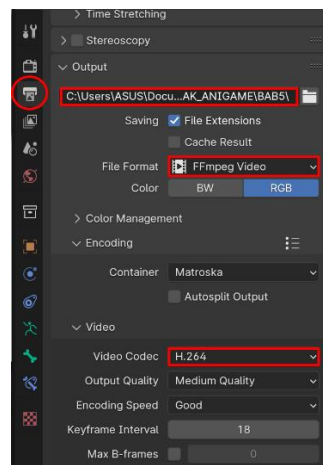
Gambar 5.18 Mengubah Pose Berjalan Untuk Frame 5

19. Pada frame 10, 15, dan 20 lakukan langkah - langkah yang sama seperti sebelumnya sampai frame-frame tersebut berisikan keyframe perubahan langkah kaki.



Gambar 5.19 Mengubah Pose Berjalan Sampai Frame 20

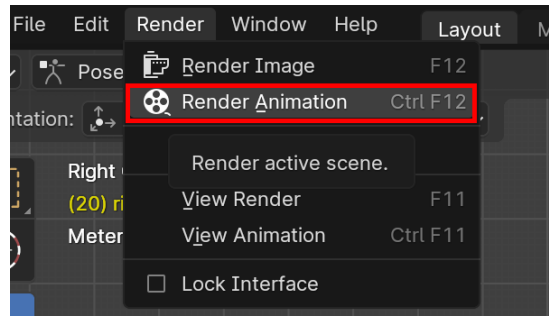
20. Berlanjut ke pengaturan output. Pada output properties pada bagian output, pilih folder tempat menyimpan file.



Gambar 5.20 Memilih Tempat Menyimpan File Video Animasi



21. Pada Tool bar pilih menu Render kemudian Render Animation



Gambar 5.21 Render Animasi Yang Telah Dibuat