TUTORIAL RIGGING LAMPU (INVERSE KINEMATICS)

Software: Blender





Buka file Latihan "Rigging_1_start.blend"



Add [Shift+A] - Armature - Single Bone



Pada panel Properties pilih tab Object Data - Checklist kolom X-Ray



Masuk ke Edit Mode kemudian ganti ukuran tulang sesuai ukuran objek



Seleksi bagian ujung tulang ke-1 kemudian Extrude [E] mengikuti bentuk objek



Lanjutkan membuat tulang baru dengan fungsi Extrude [E] mengikuti bentuk objek

🛈 🗘 🗢 File Add Render Window Help 📑 🛊 Defa	ault 🕂 🕀 🔀 🕻 Scene 🕂 🛠	Blender Render 🕴 🔕 v2.67 Verts:1/5 Bones:0/4 Mem:12.08M (0.11M) Armature
Front Ortho		E ♦ ○ View Search All Scene * ○ • • • • • • • • • • • • • • • • • •
		• D RenderLayers
		Arm ・ 広 Arm)
		The Armature F
		▼ Skeleton
	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Pose Position Rest Position
		Layers:
	Λ	
		Protected Layers:
		▼ Display
		Octah Stick B-Bon Envelo Wire
		Names Colors
		Axes X-Ray
		V Bone Groups
		Assign Removed Select Deselect
		Pose Library Chart
(12) Armature Bone.003		
💽 🗘 🗢 View Select Armature 😰 Edit Mode 🗧	🖸 🗢 🛊 👢 🖉 🌈 🖉 Global 🛛 🛊 💿 🛊 🐼 😫 🛊	Around Fra In Range On Keyfram





Tampilan setelah semua Rigging dibuat sesuai bentuk Objek



Untuk mempermudah proses Rigging kita dapat mengganti bentuk tulang menjadi "Stick"



Seleksi bagian ujung tulang yang ditunjuk pada gambar kemudia Extrude [E] sesuai arah panah pada gambar



Sehingga muncul tulang baru



Pada panel Properties pilih tab Bone - Beri nama tulang "kontrol_IK" - kosongkan kolom Parent



Masuk ke Pose Mode seleksi tulang yang ditunjuk pada gambar kemudian pada panel Properties pilih tab Bone Constraints - Inverse Kinematics



Setelah diberi Constraint Inverse Kinematics tulang akan berwarna kuning (Default Blender). Isi kolom "Target", "Bone" dan "Chain Length" sesuai pada gambar



Tes gerakan tulang yang sudah diberi Constraint dengan menggerakan tulang "kontrol_IK"



Seleksi Objek terlebih dahulu kemudian seleksi tulang, Set Parent To [Ctrl+P] - Bone



Lakukan hal yang sama untuk semua bagian lampu sesuai dengan objek dan tulangnya



🛈 🗘 🗢 File Ad	d Render Window	Help 🕂 🗘 Default	→ 🛠 😽 Scene	🕂 🗙 🛛 Biender Render 🛟	2.67 Bones:1/6 Mem:17.75M (0.11M) Armature	
Front Ortho						Contraction of the second
						World
						x x
						Add Bone Constraint 🗍
			A CONTRACTOR			
				2		
4						
(12) Am	ature Bone.001					
View S	elect Pose 澤 Pose	Mode 🕴 💿 🛊 🚱	L Z C D Global			

🛈 🗘 🗢 File Add	Render Window He	elp 🗄 🗘 Default	+ X Scene	Blender Render	💫 v2.67 Bones:1/6 Mem:17.75M (0.11M) Armature	
Front Ortho	Render Window He	elp	Cene	Bender Render	2.67 Bones:1/6 Mem:17.75M (0.11M) Armature	View Search All Scene Scene World Armature N Armature N Morld N Armature N M Armatur N M Armatur N M Armatur N M Armatur N M
(12) Armatu	re Bone ct. Pose 🌾 Pose Mo	ode + • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Iobal 🗘			



Setelah semua bagian lampu sudah menempel dengan tulangnya masing-masing tes gerakan rigging dan lihat apakah semua fungsi rigging sudah benar

SELAMAT MENCOBA TERIMAKASIH