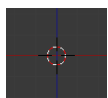
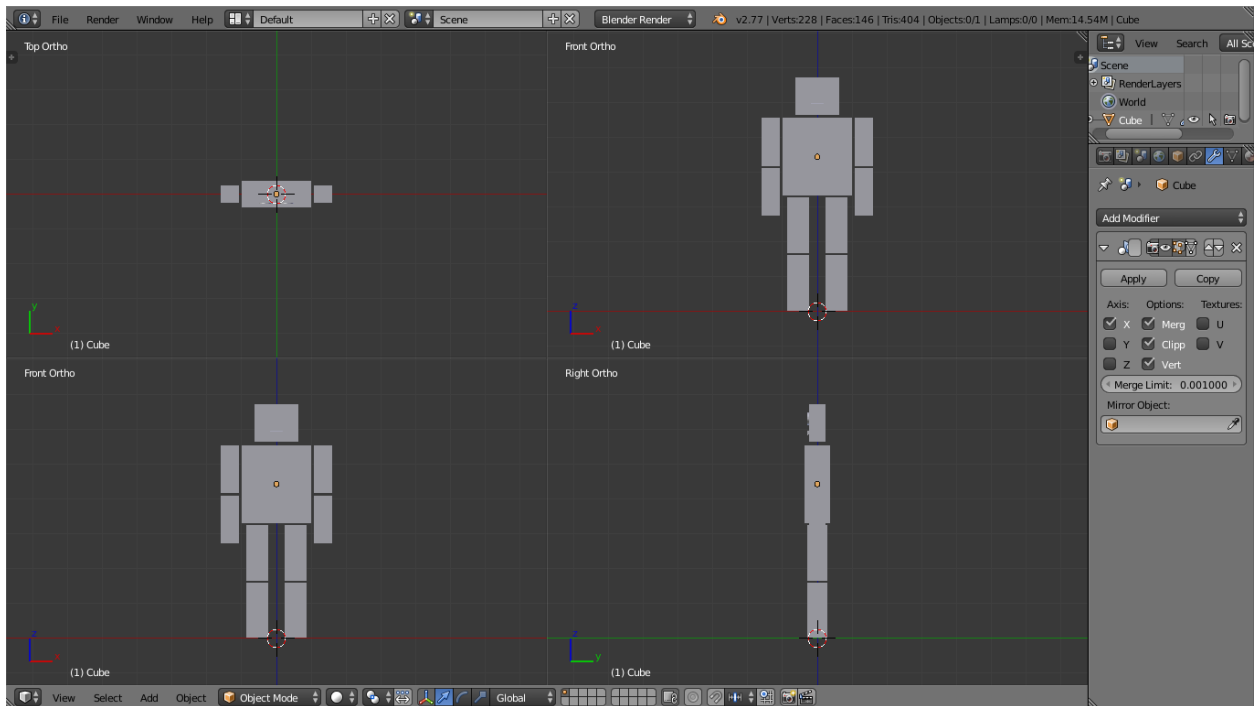
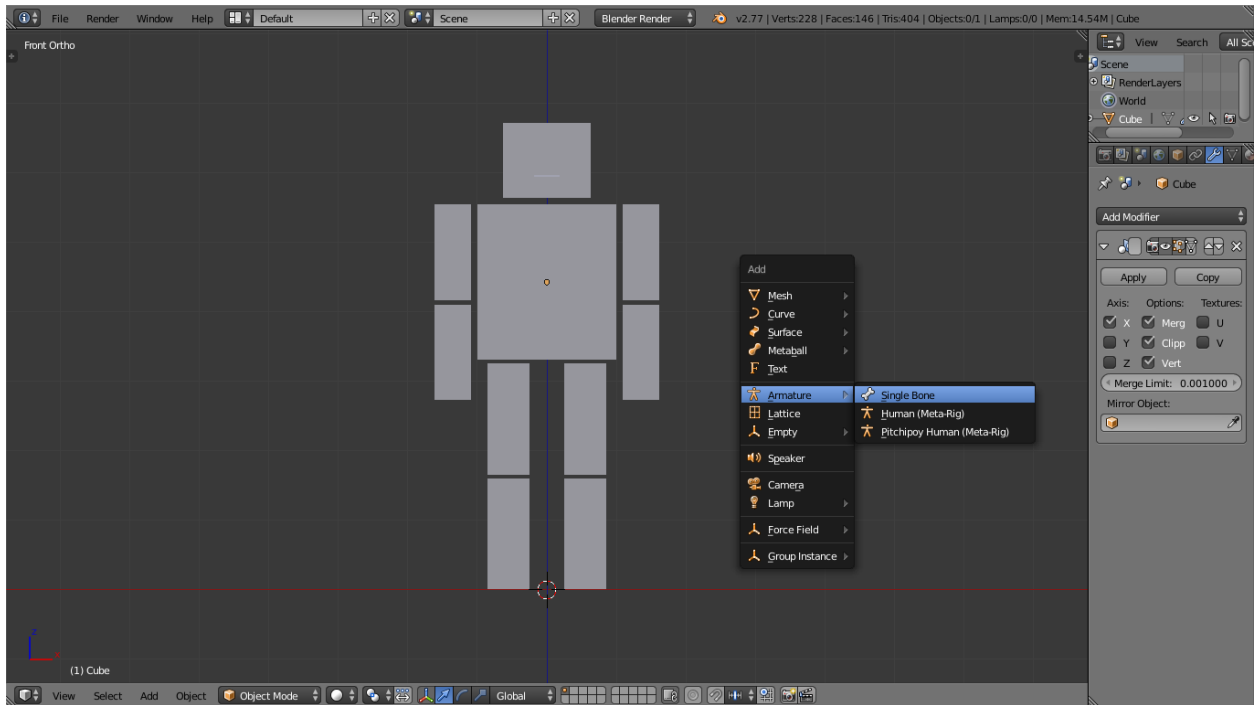


Buka file Character_00.blend

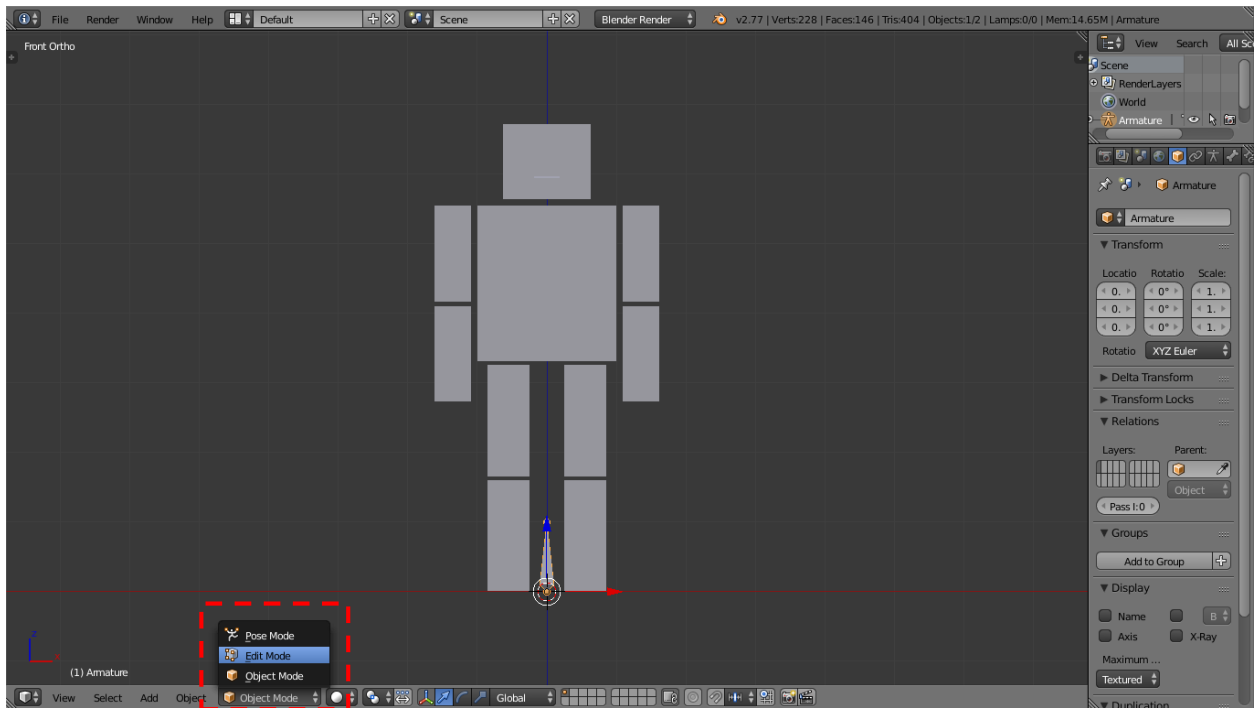


3D Cursor

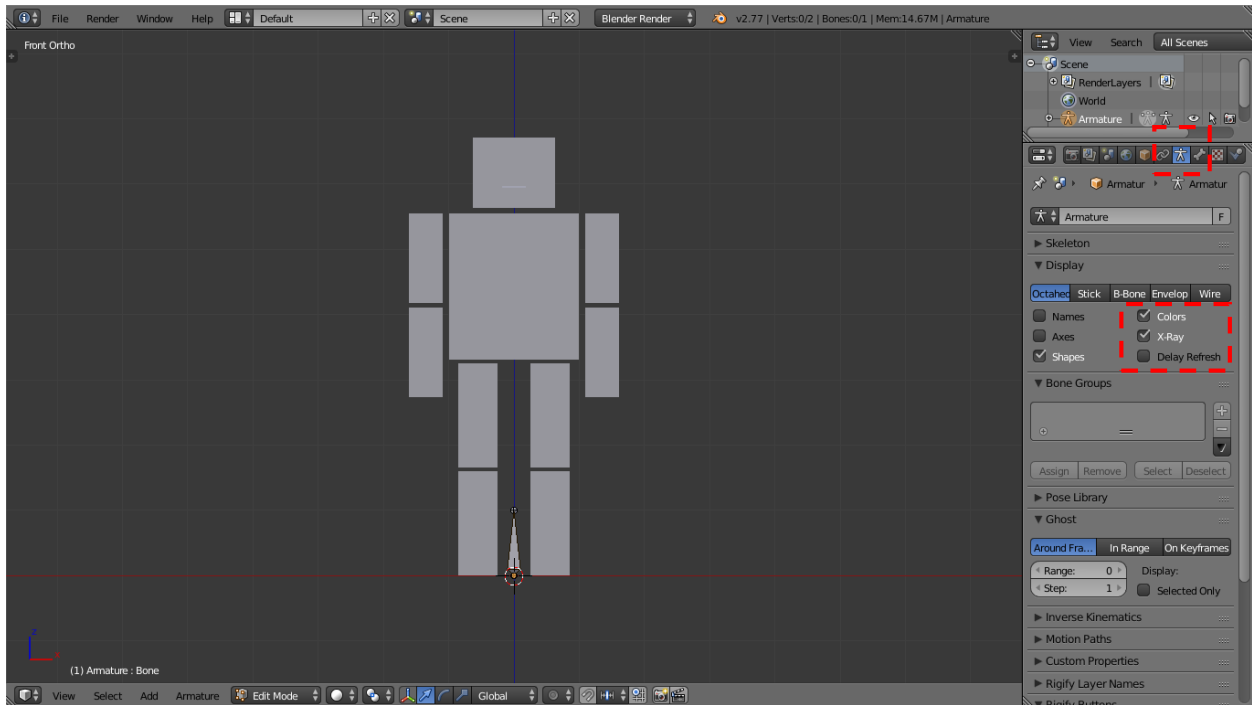
Pastikan 3D cursor ada di tengah jendela kerja



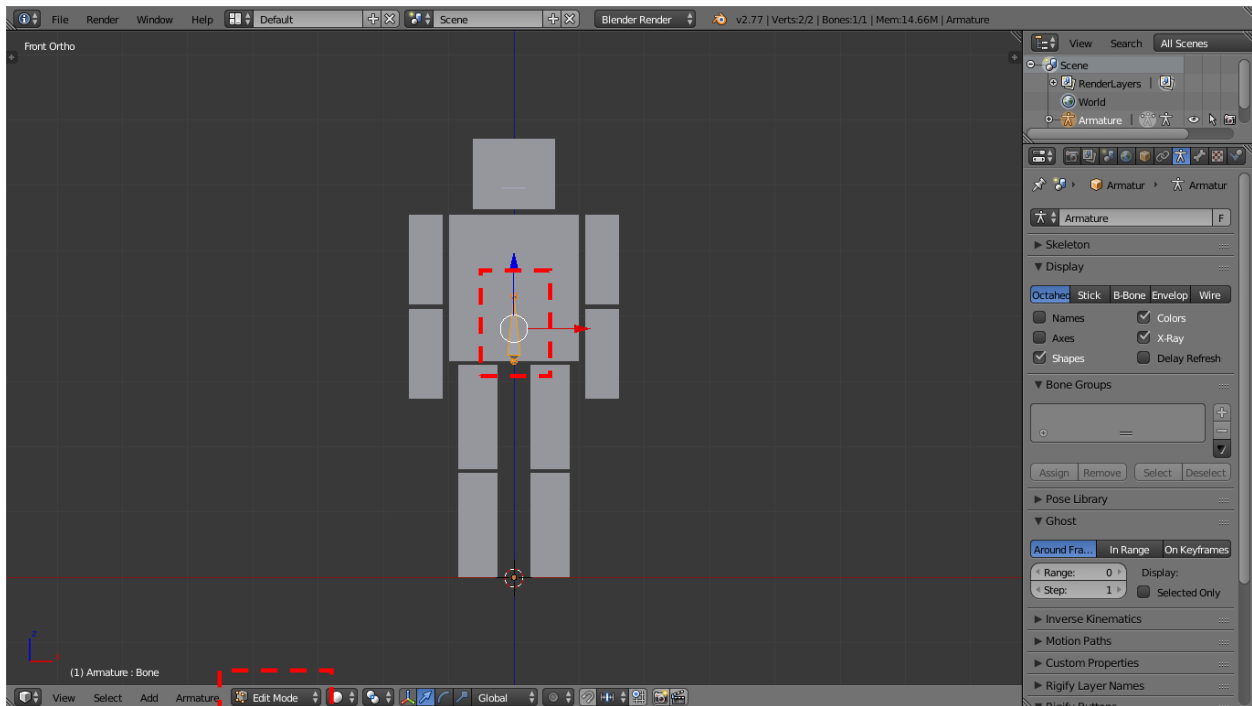
Tambahkan Single Bone ke jendela kerja



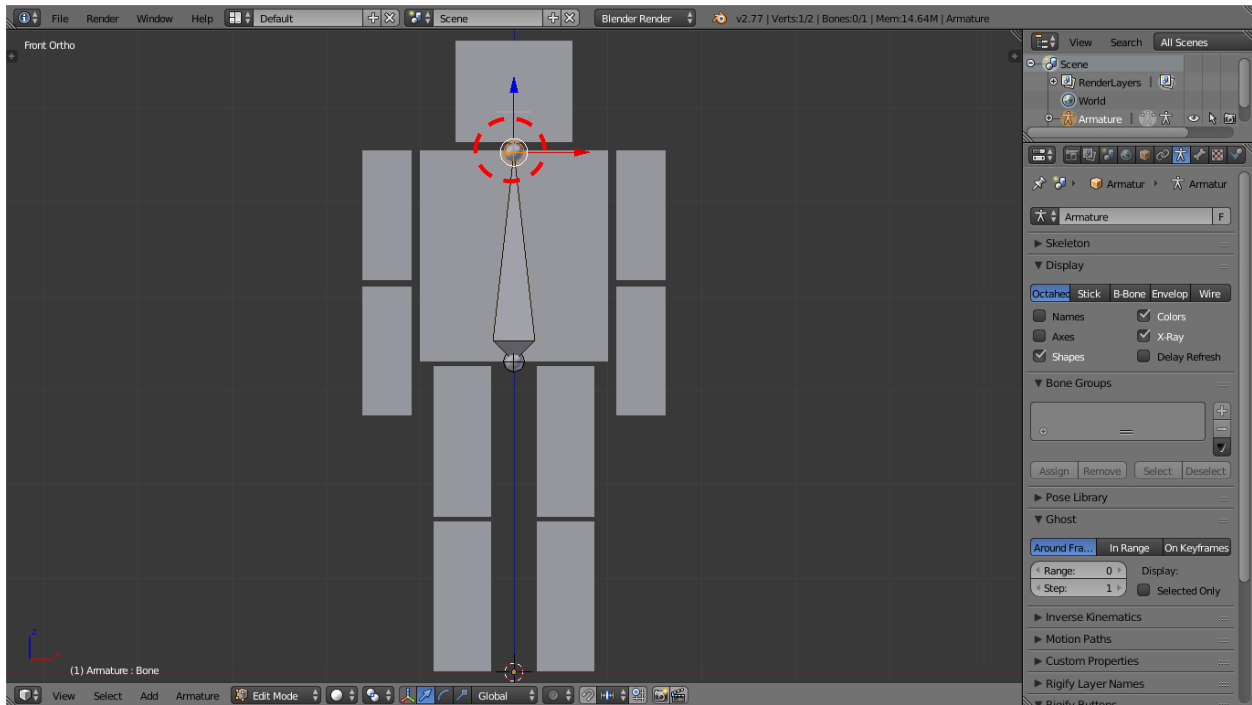
Masuk edit mode



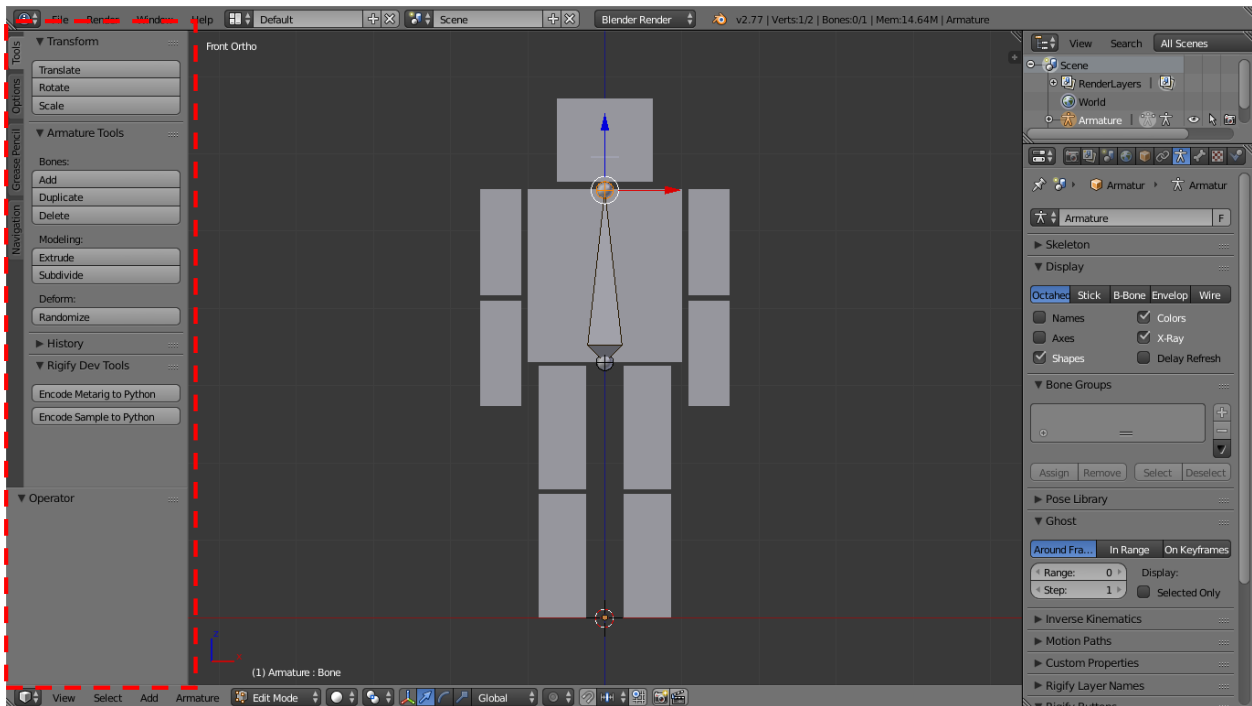
Aktifkan x-ray



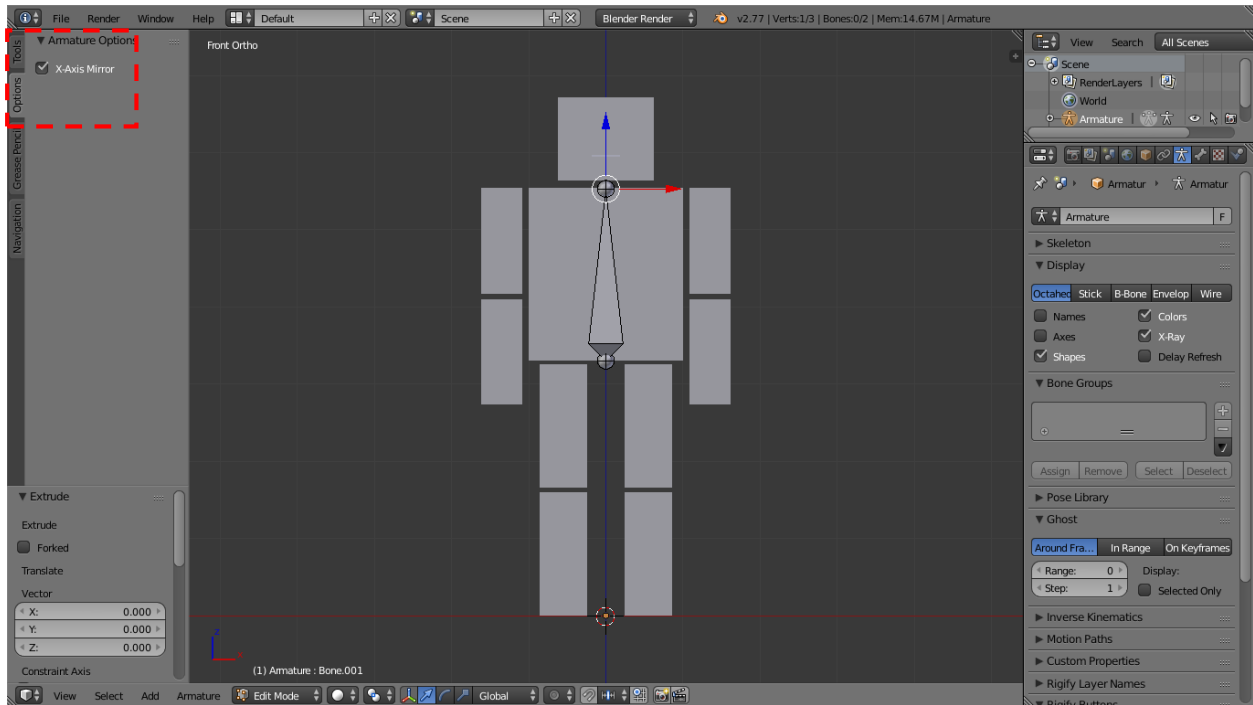
Pada edit mode pindahkan tulang ke bagian badan karakter



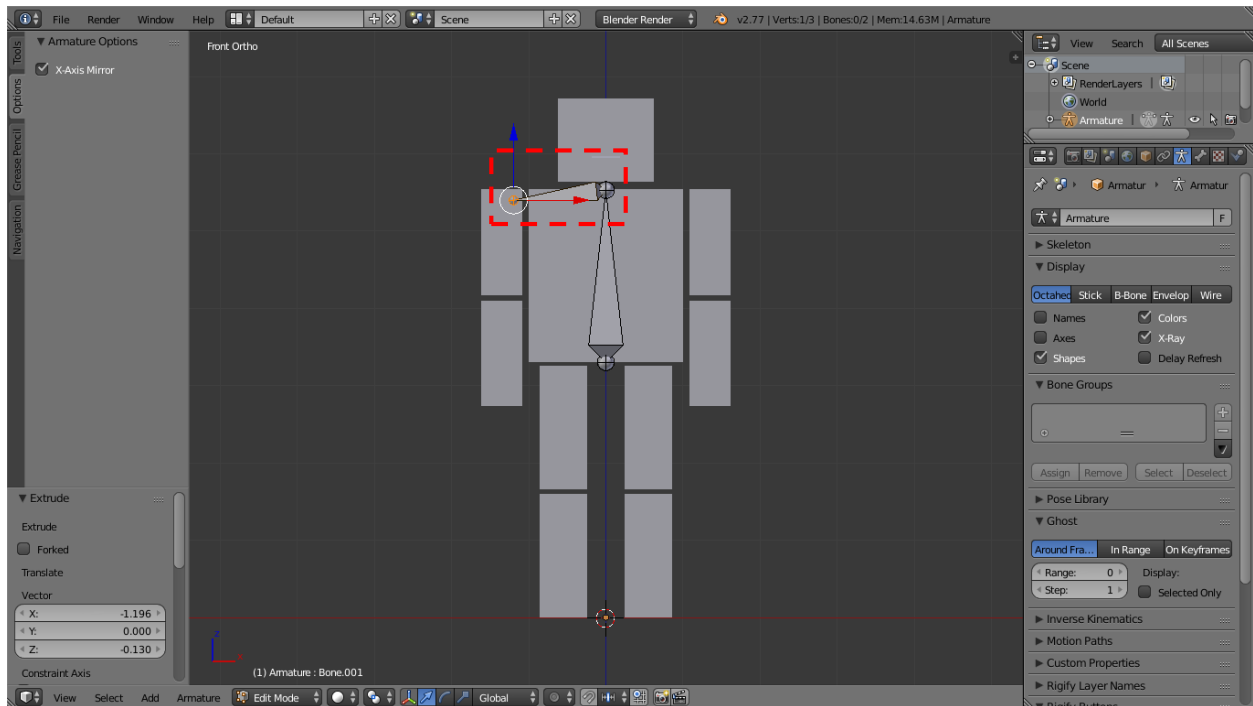
Tarik ujung tulang ke atas hingga panjang tulang sama dengan tinggi badan



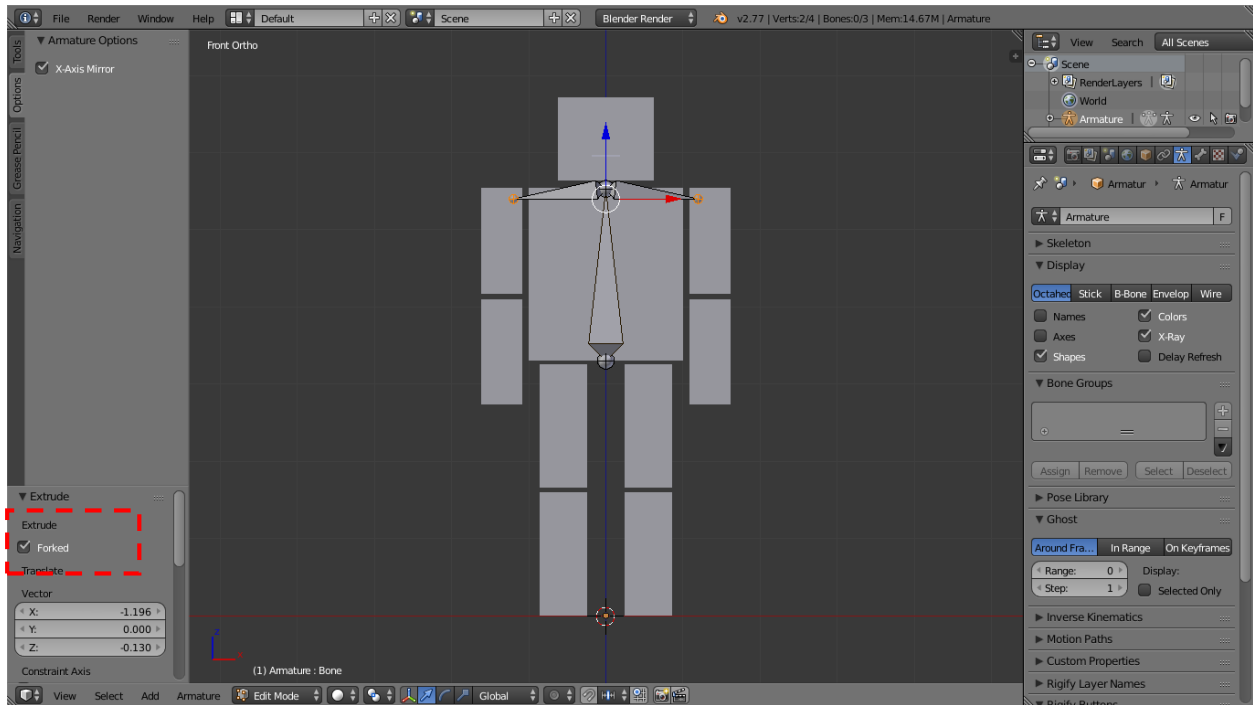
Munculkan panel di sebelah kiri dengan menekan tombol "T"



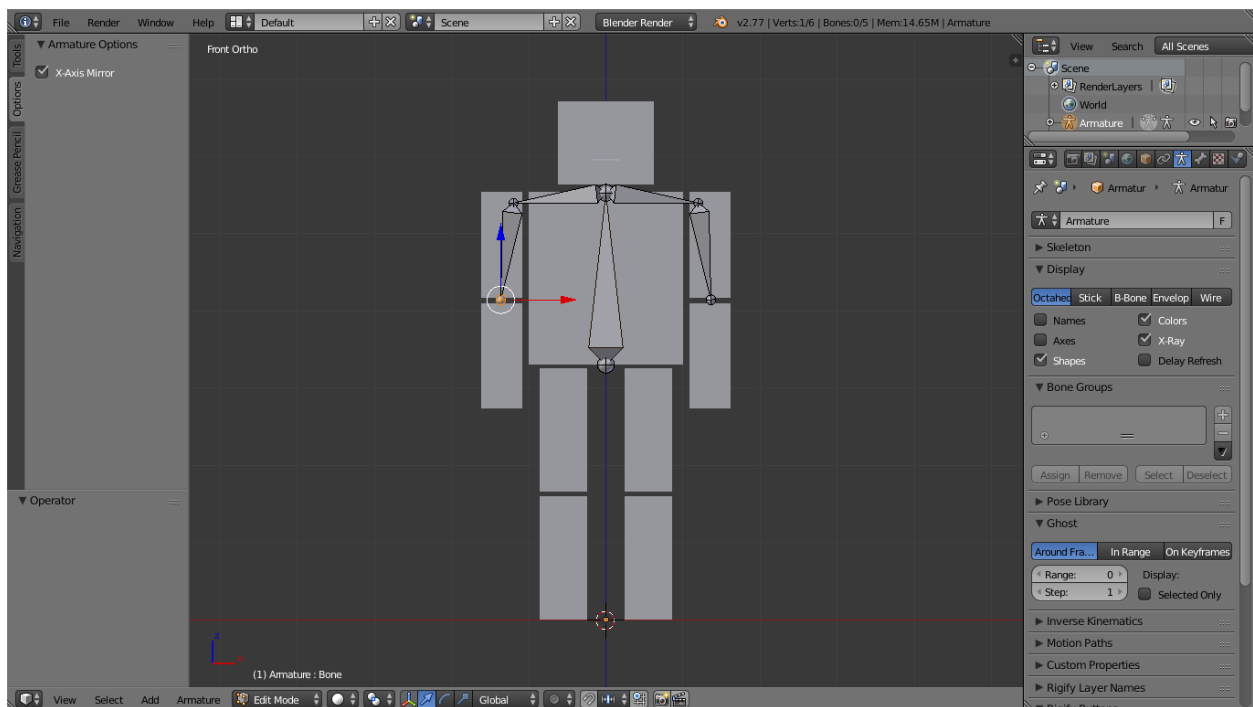
Masuk ke tab option dan aktifkan X-Axis Mirror



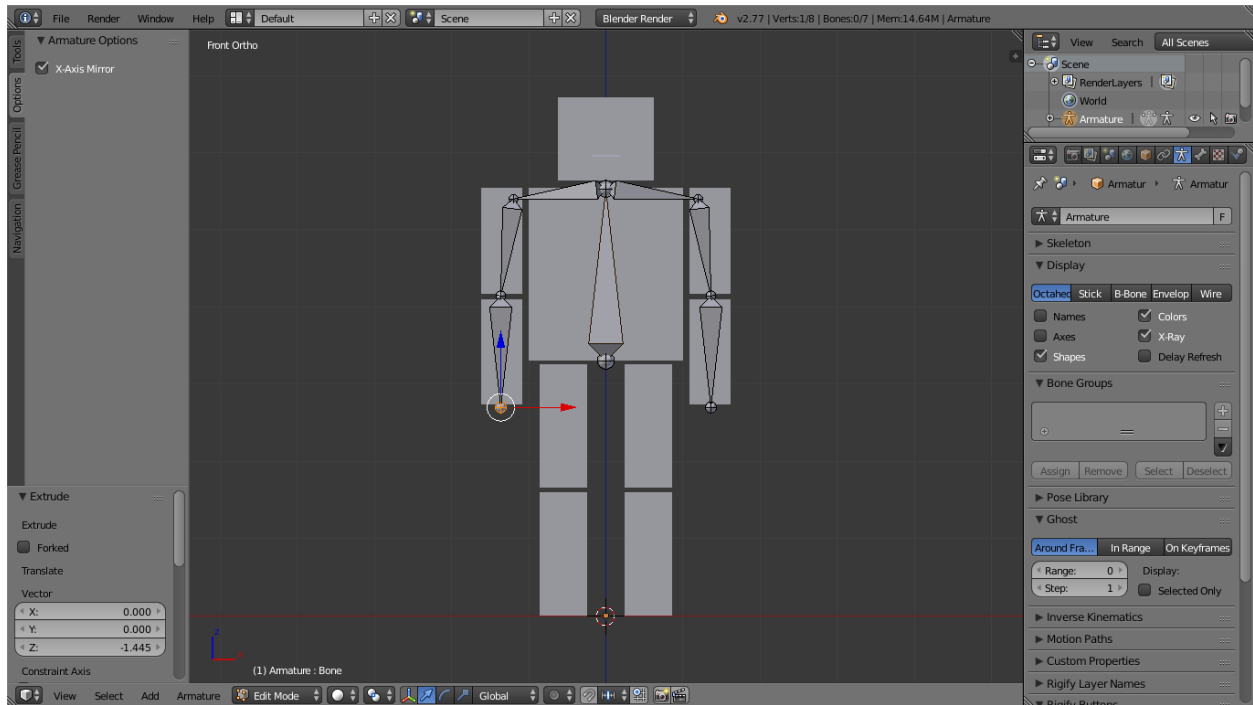
Extrude bagian ujung tulang dengan menekan tombol "T". kemudian Tarik ke arah pundak.



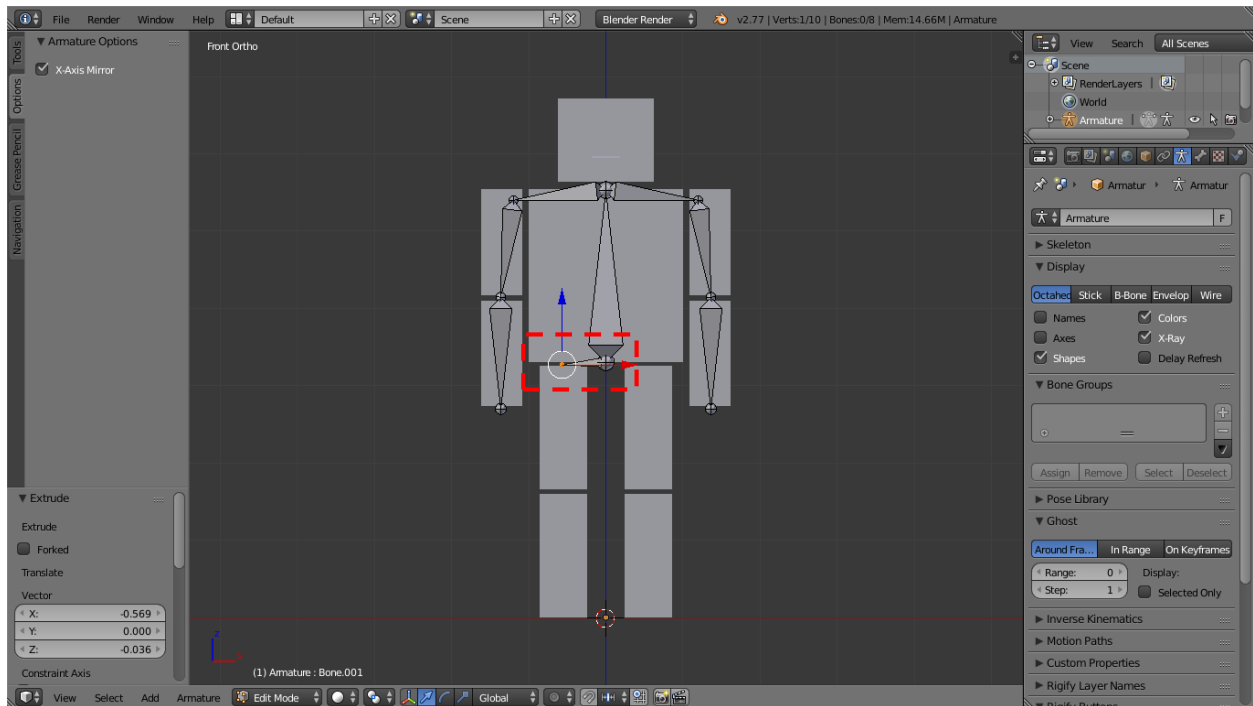
Aktifkan pilihan “Forked” sehingga tulang menjadi bercabang kiri dan kanan.
pilihan “Forked” tidak akan muncul kalau “X-Axis Mirror” belum diaktifkan atau tulang yang di “Extrude” sudah digerakan.



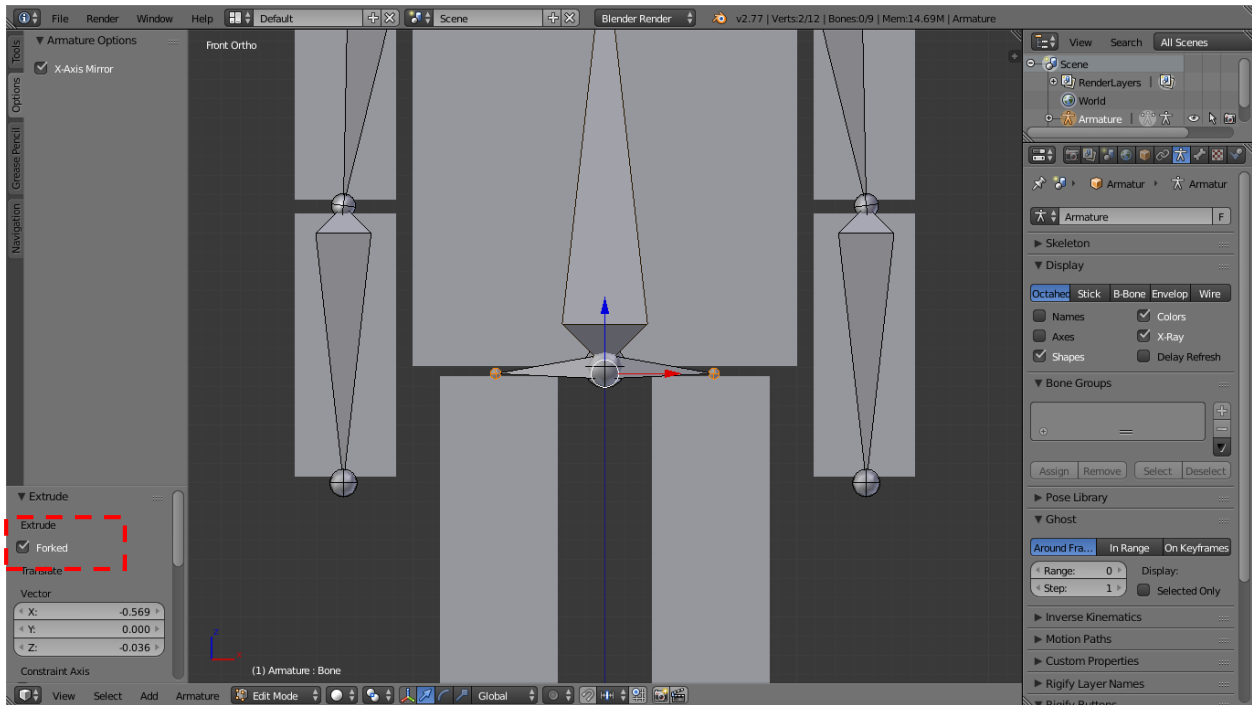
“Extrude” tulang pundak ke bawah sesuaikan dengan panjang tangan.



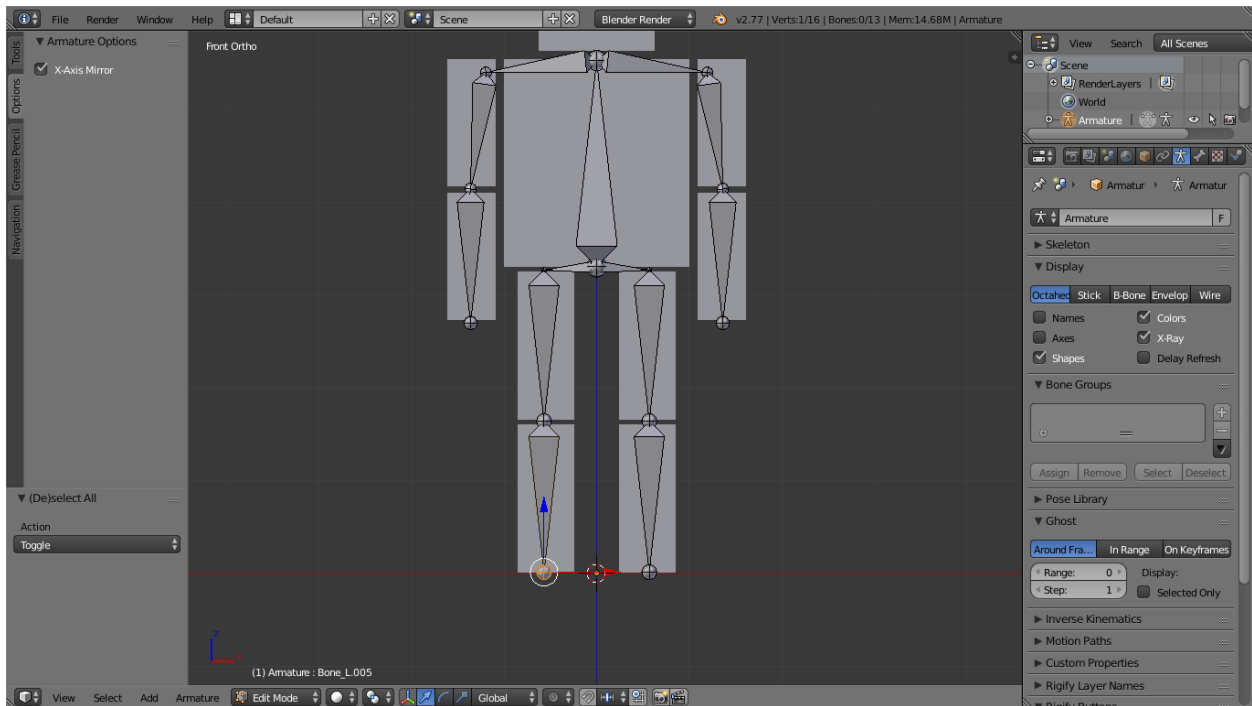
“Extrude” kembali tulang tersebut sehingga membentuk tulang lengan bagian bawah



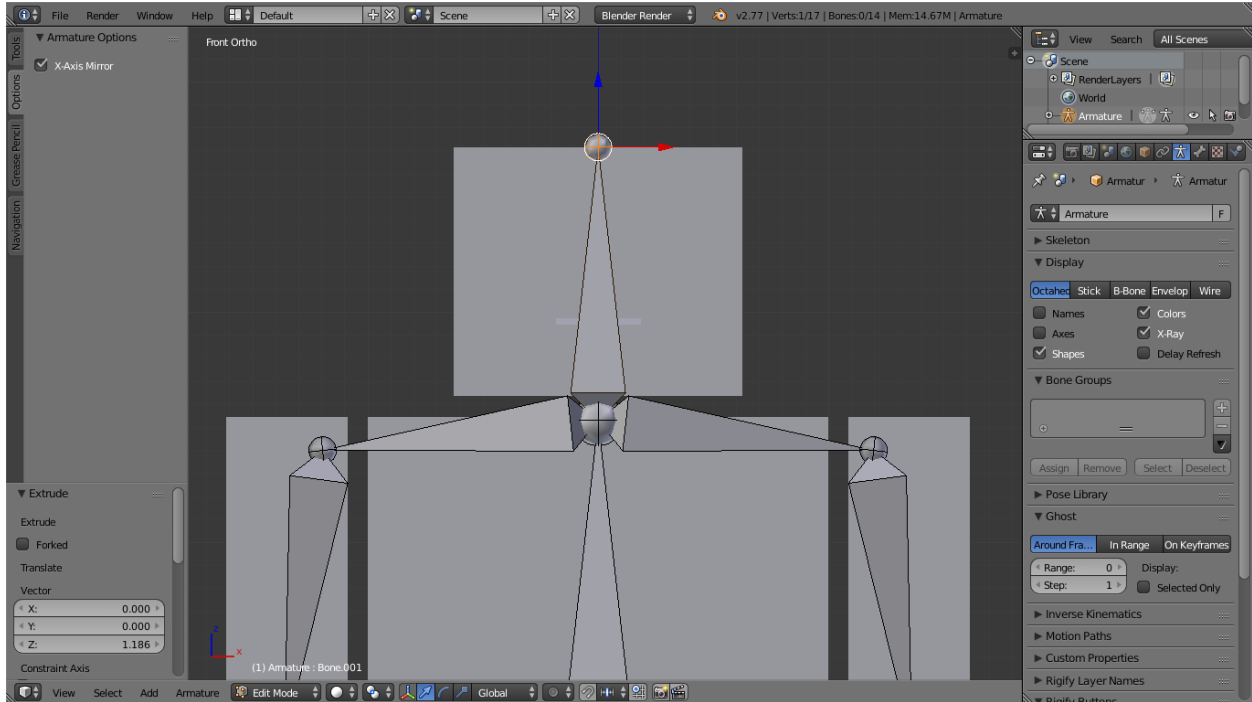
“Extrude” tulang badan bagian bawah untuk membuat tulang kaki



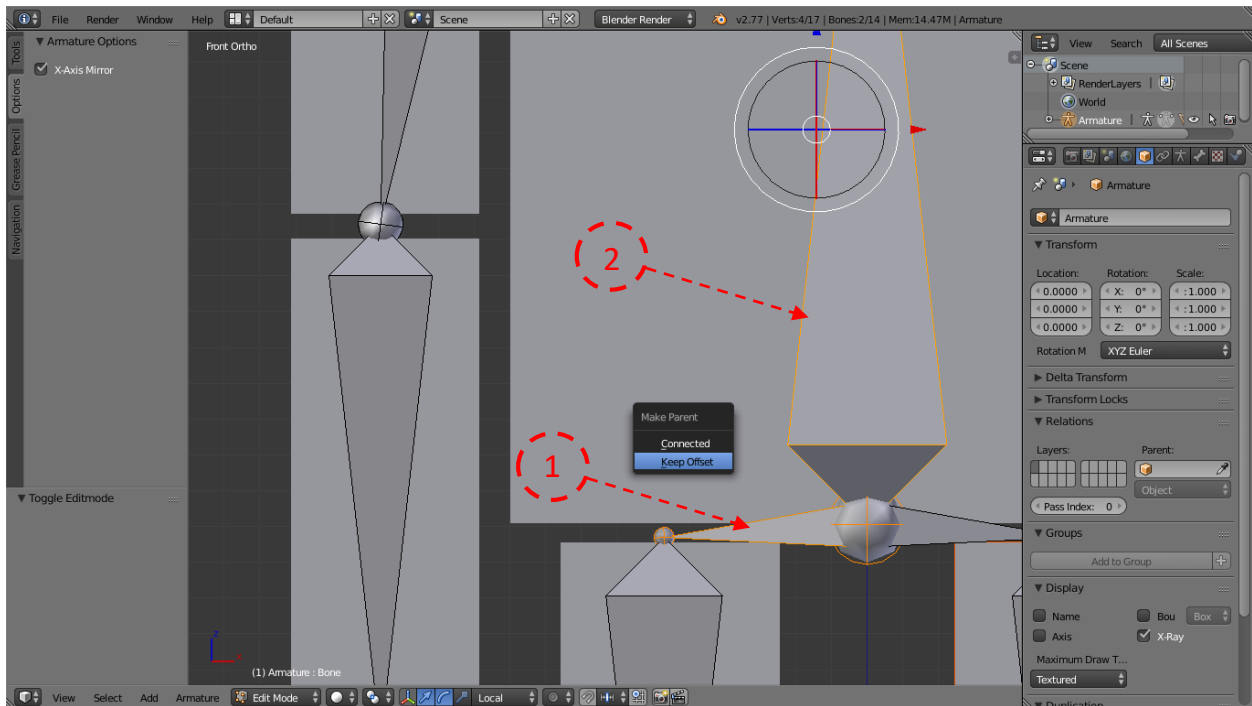
Aktifkan "Forked" agar tulang tersebut bercabang kiri dan kanan



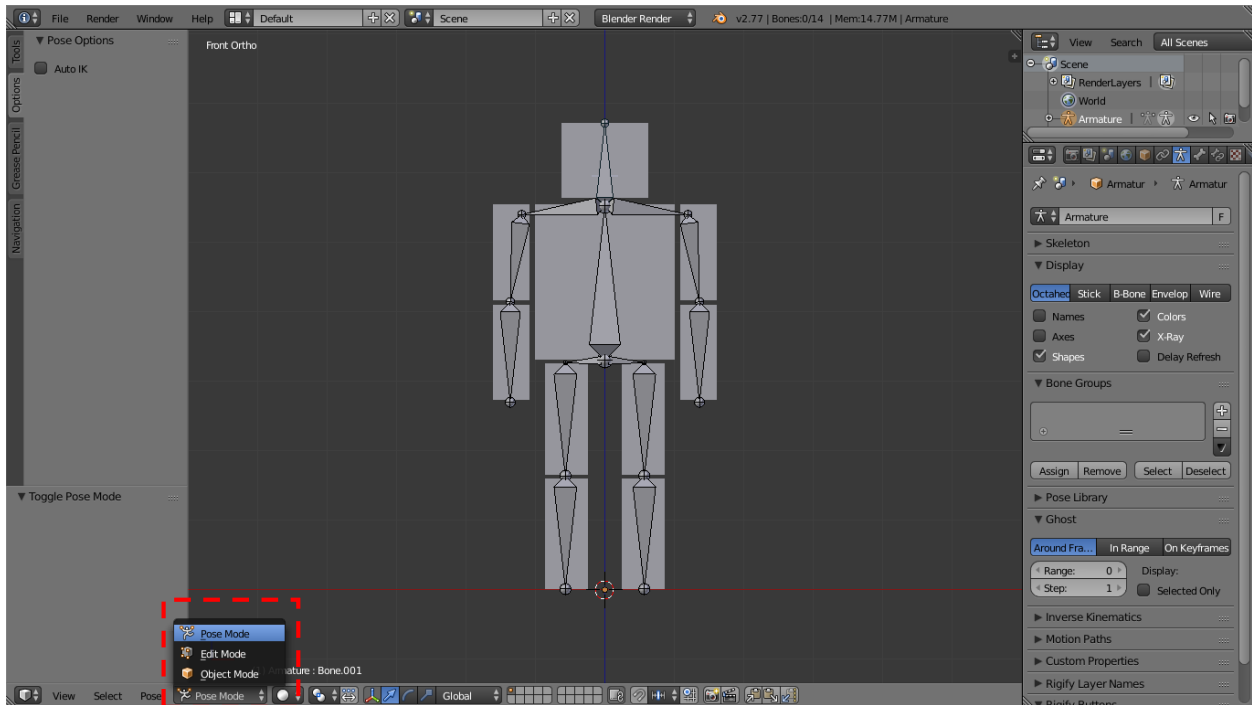
"Extrude" tulang untuk membuat tulang kaki bagian atas dan bawah



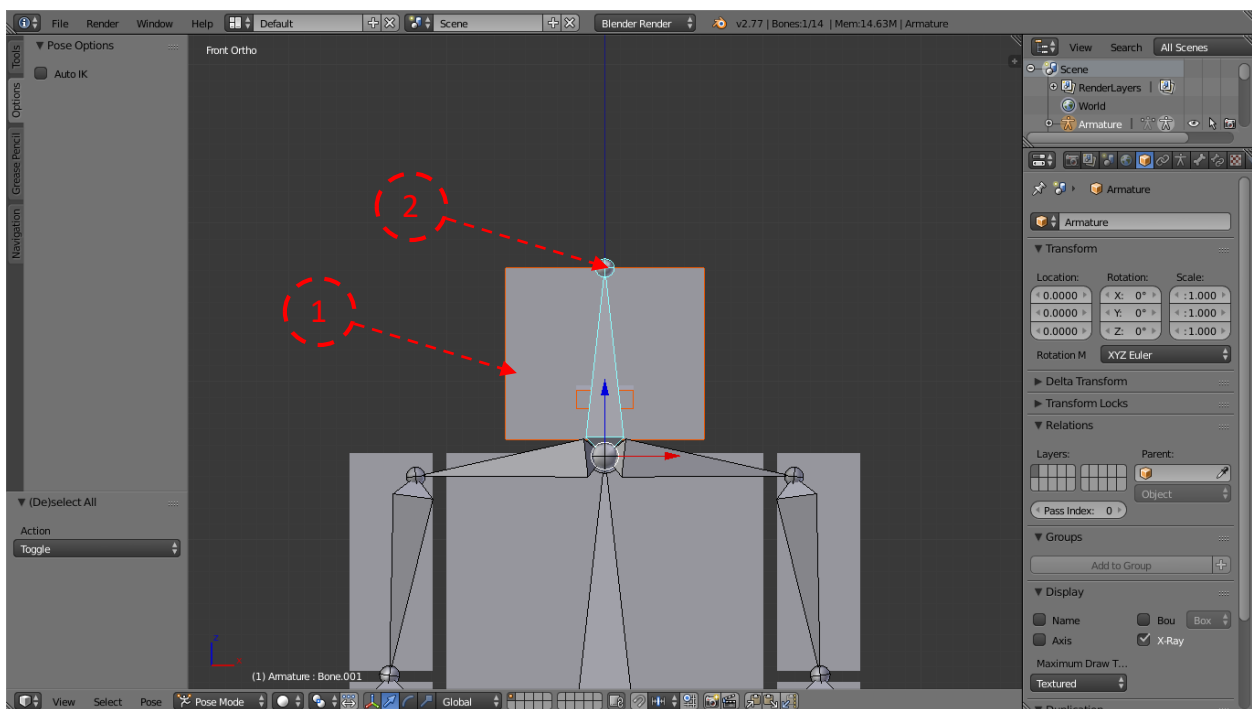
Pada tulang badan bagian atas “Extrude” tulang tersebut untuk membuat tulang bagian kepala.



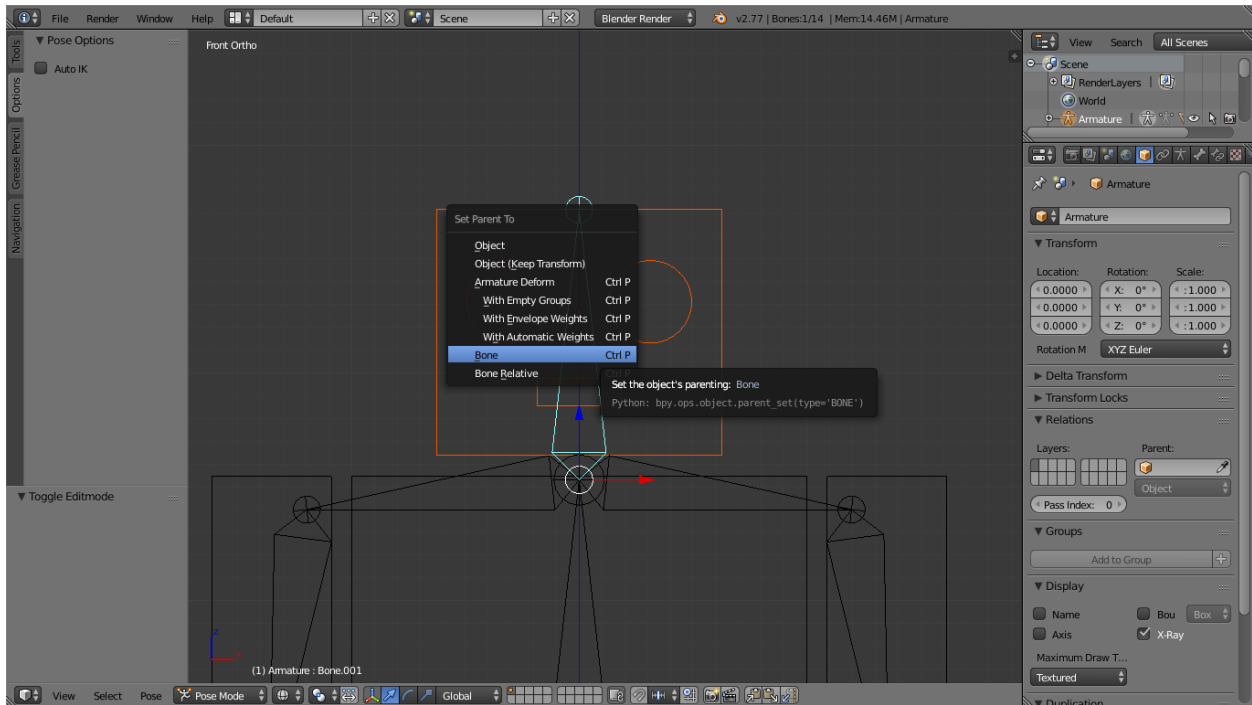
Setelah semua bagian tulang sudah dibuat, buat parent tulang pinggang ke tulang badan dengan cara, pilih tulang pinggang, kemudian pilih tulang badan lalu tekan [Ctrl + P]



Pindah ke pose mode untuk melakukan proses skinning (merekatkan objek pada tulang)

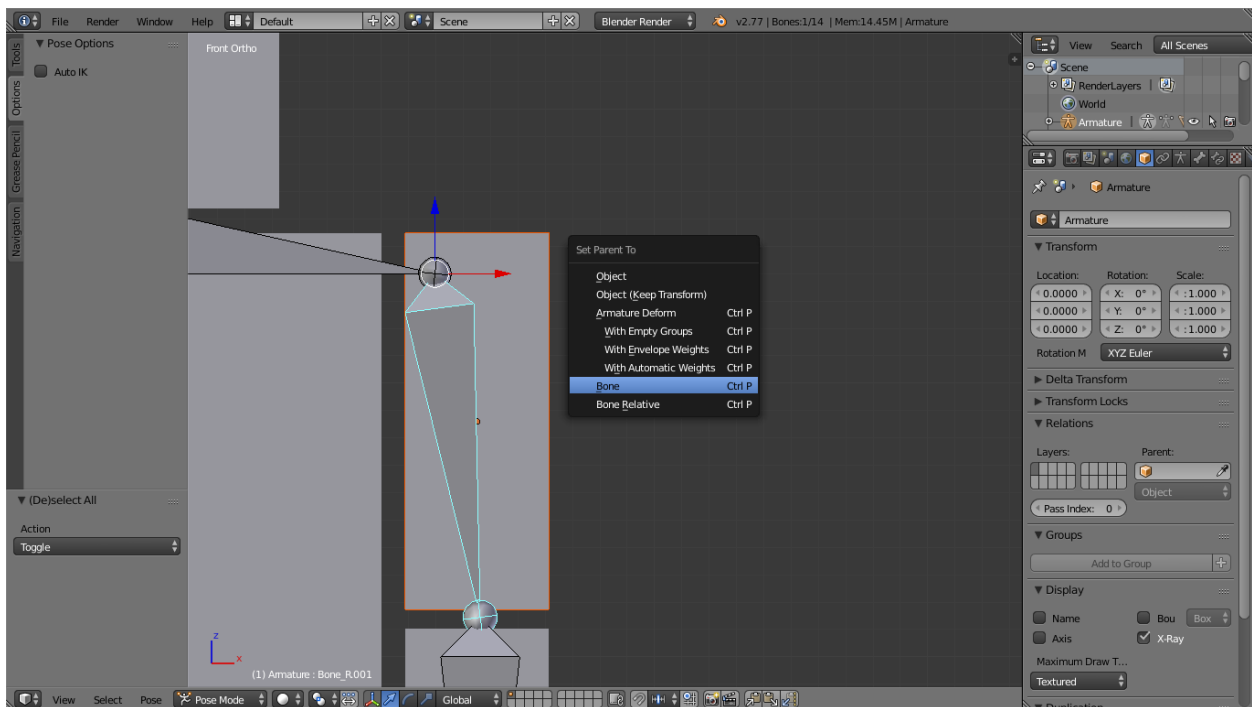


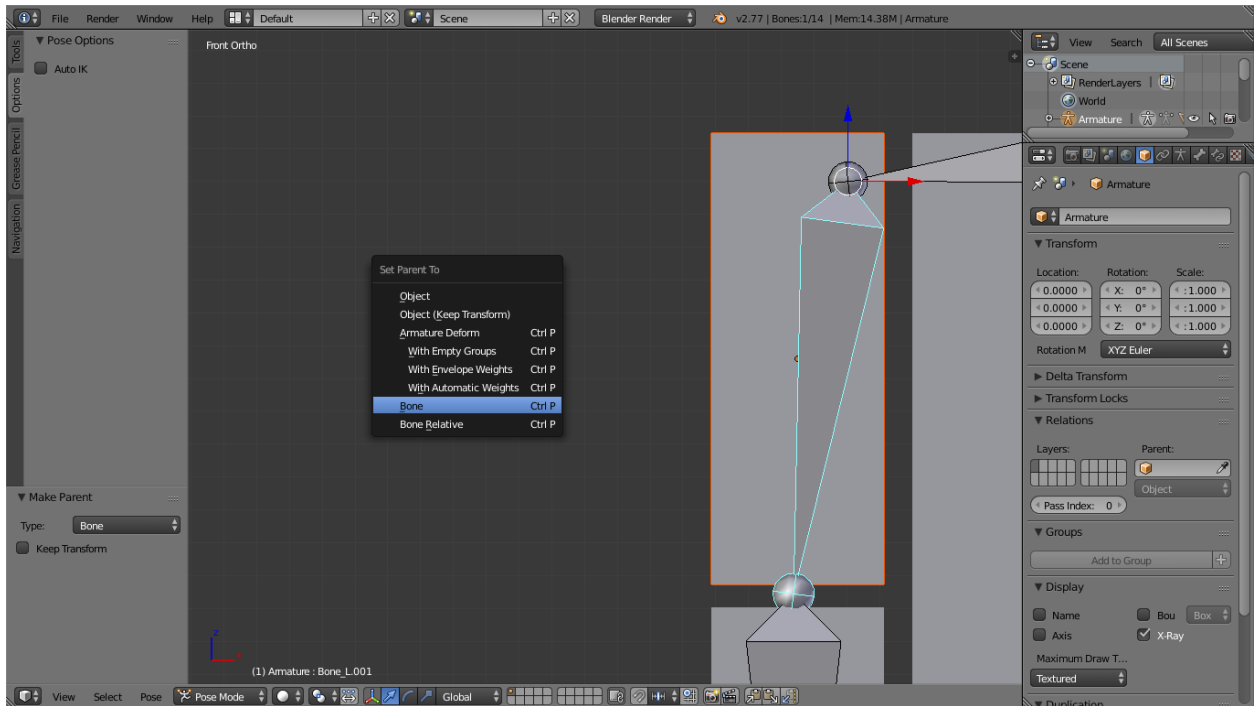
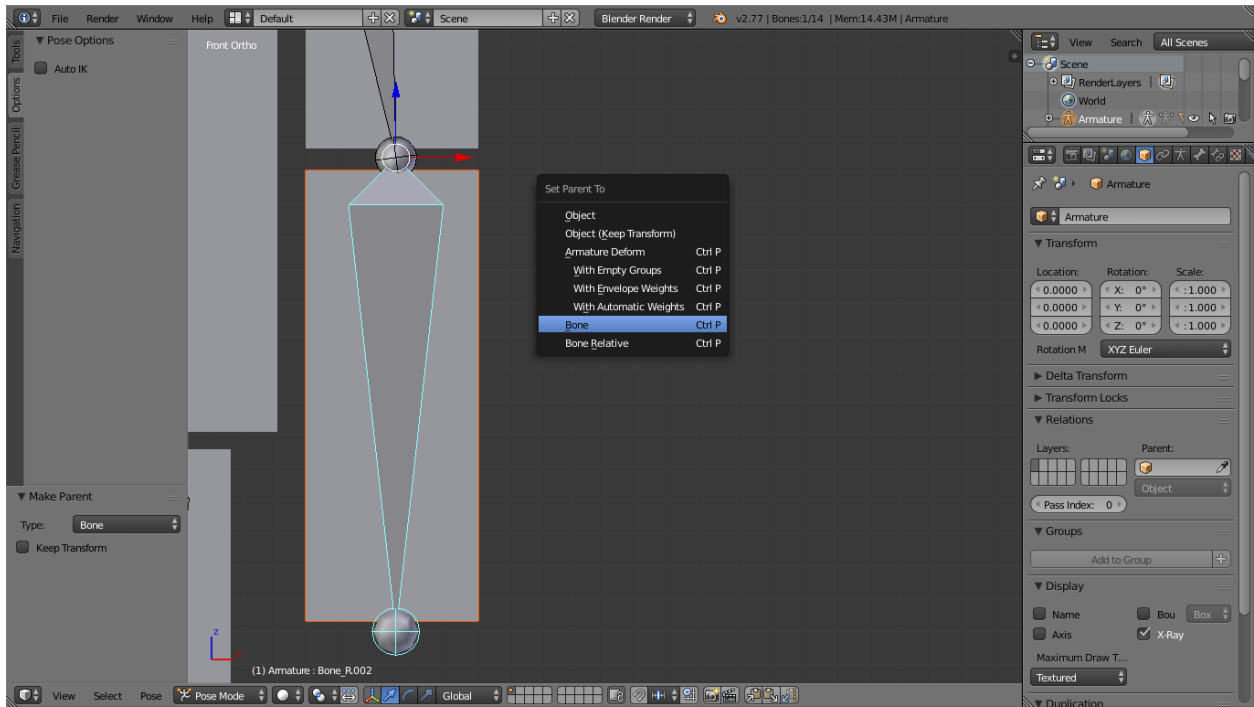
Lakukan proses skinning satu persatu setiap bagian karakter dengan tulangnya masing-masing. Pilih objek terlebih dahulu, kemudian pilih tulang.

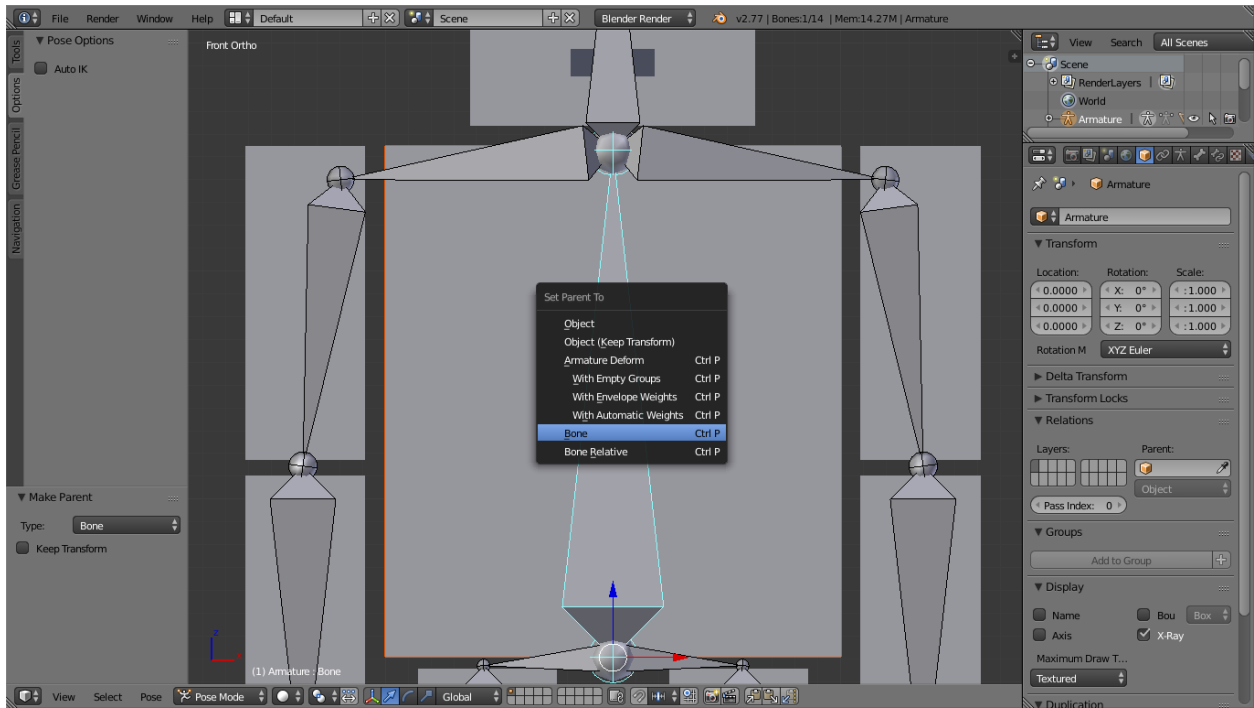
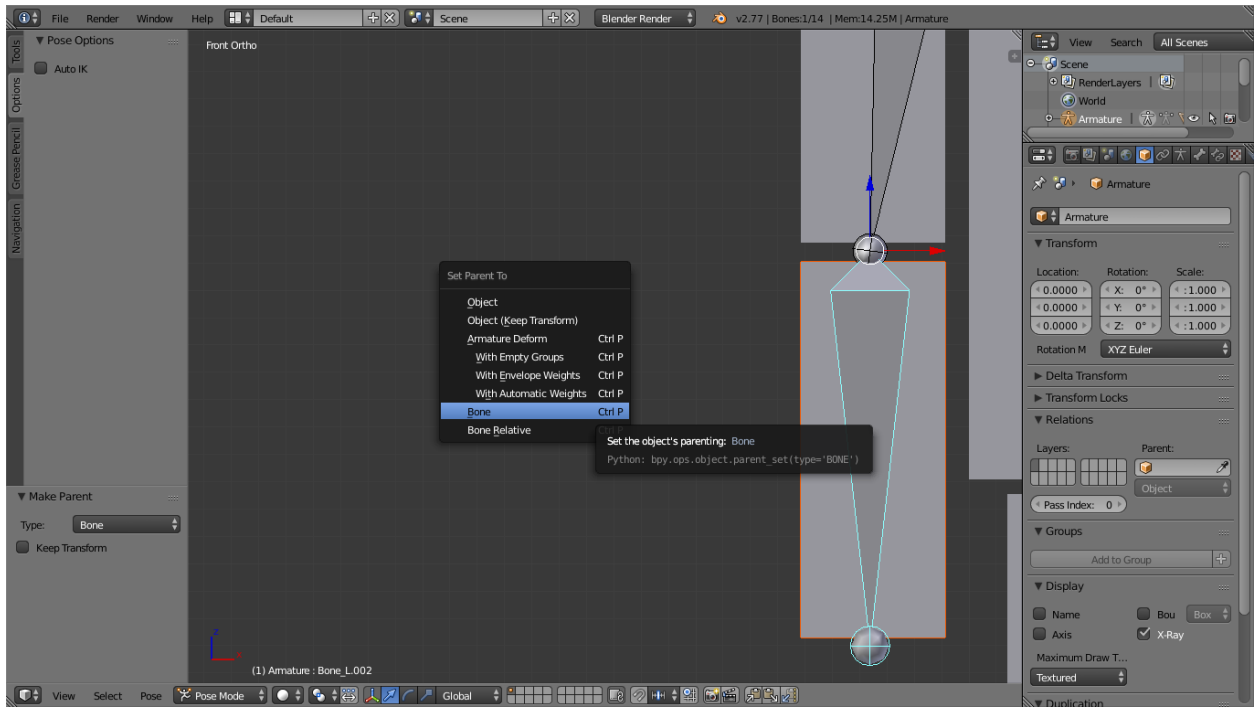


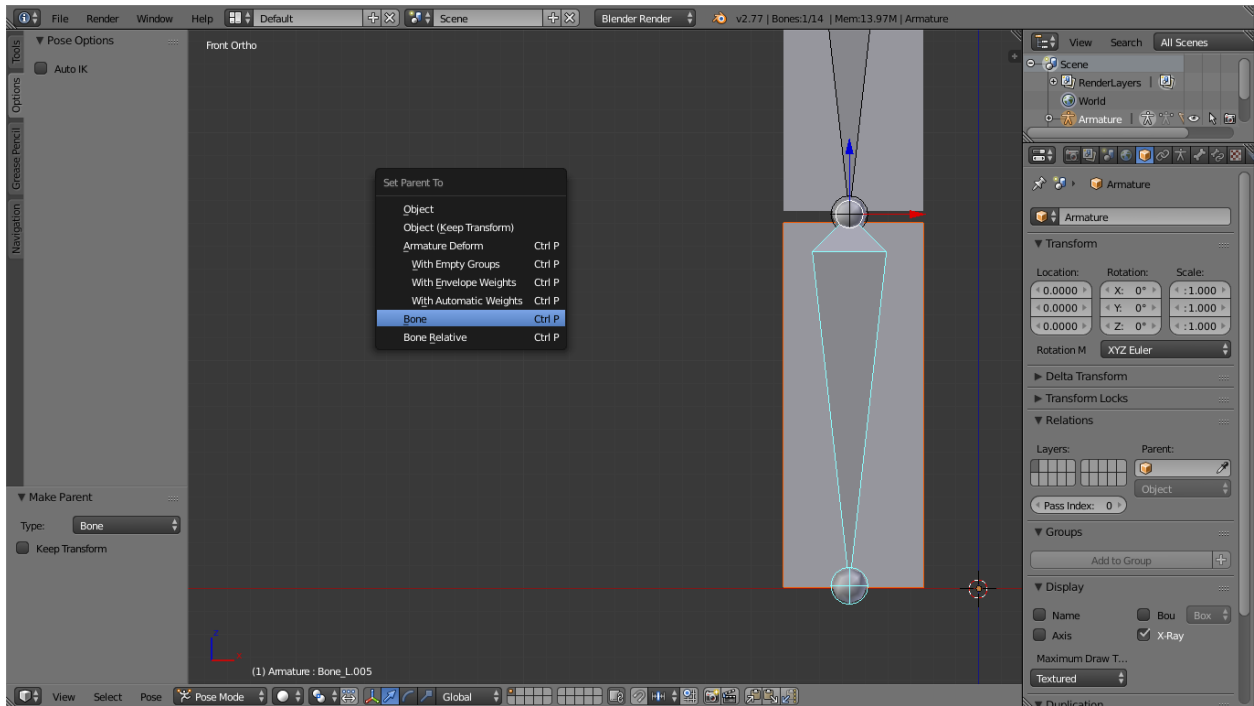
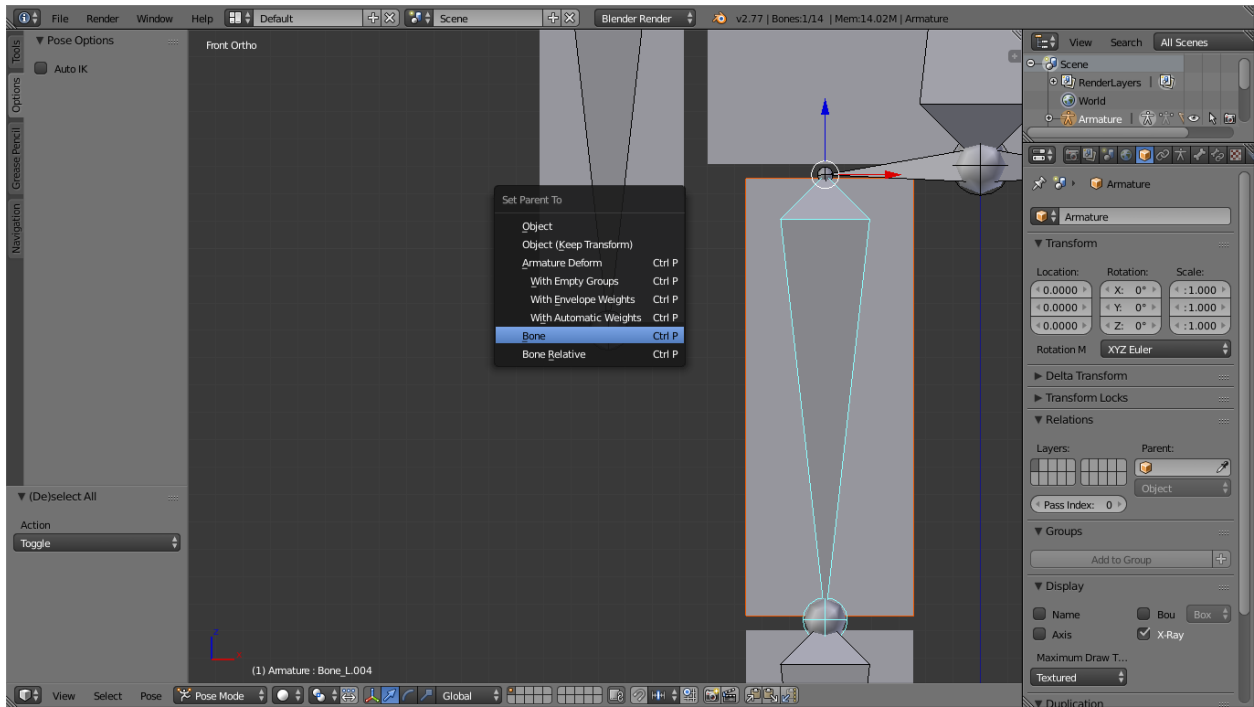
Tekan [Ctrl + P] lalu pilih “Bone”.

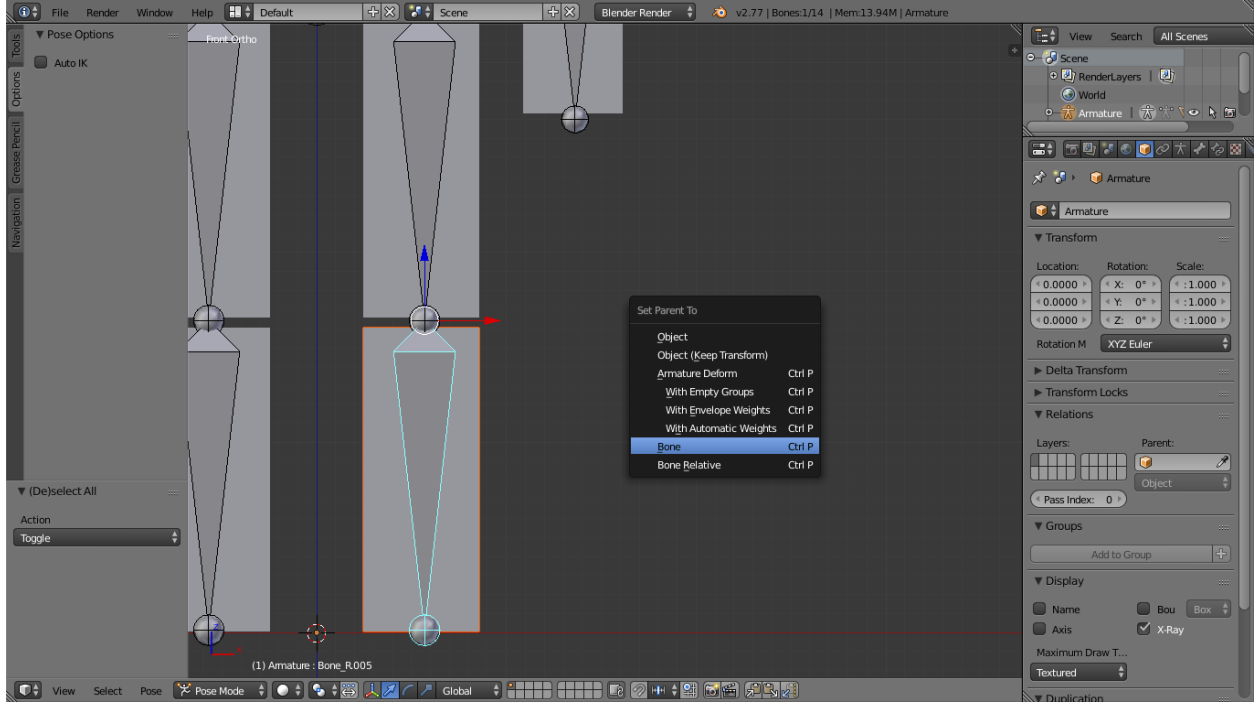
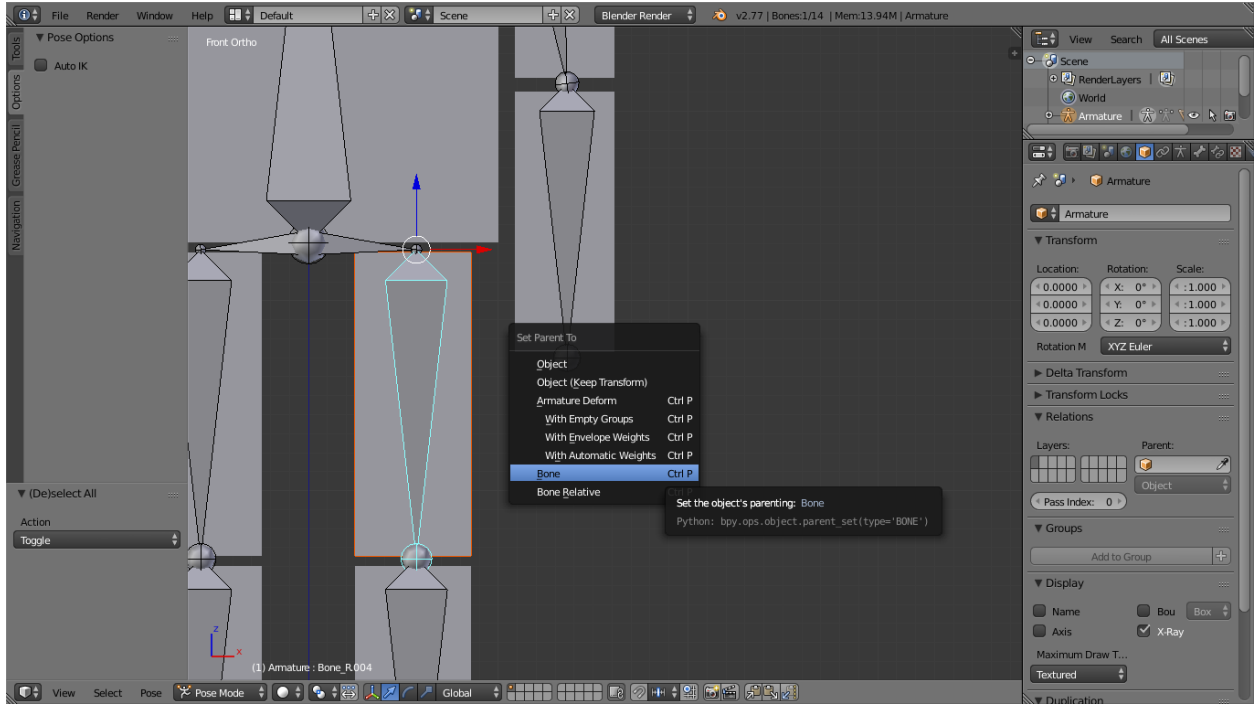
Lakukan langkah tersebut pada seluruh bagian badan.

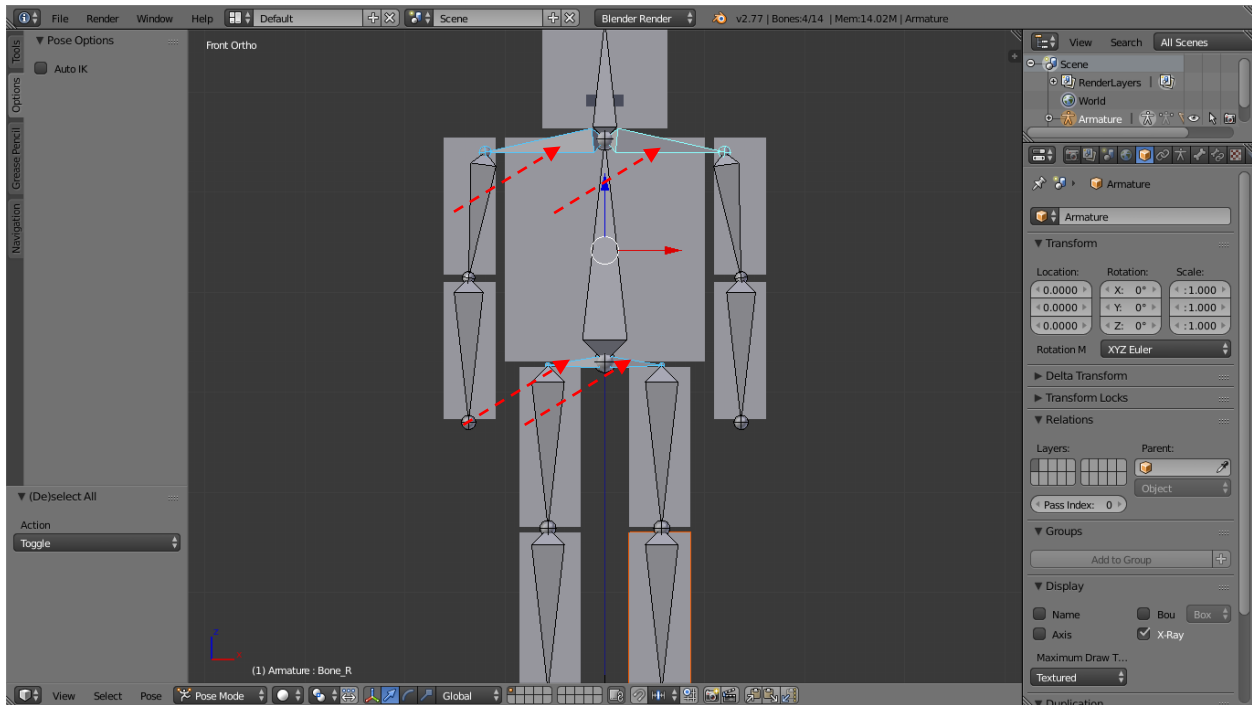




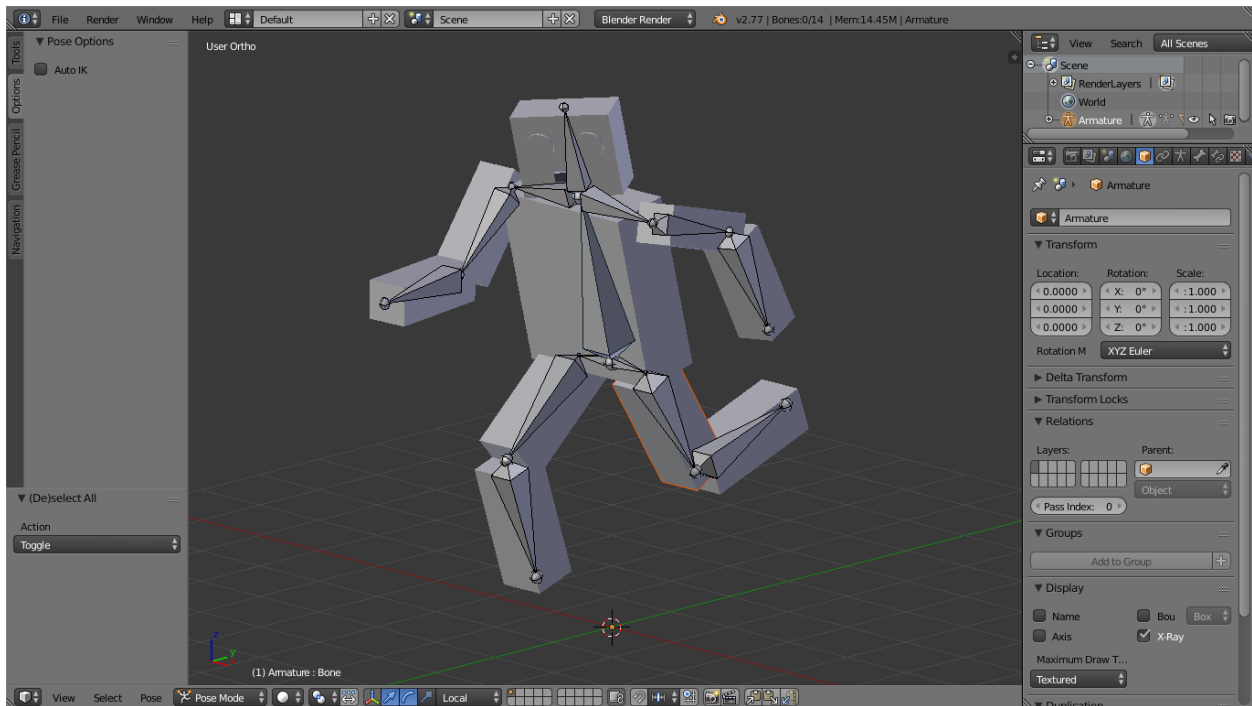








Lakukan proses skinning setiap objek pada tulangnya masing-masing. Kecuali ke-4 tulang tersebut.



Sekarang karakter sudah memiliki tulang dan dapat digunakan untuk membuat pose dengan menggunakan fungsi navigasi standar seperti Rotate, Move dan Scale.