



## TUGAS PERTEMUAN: 4

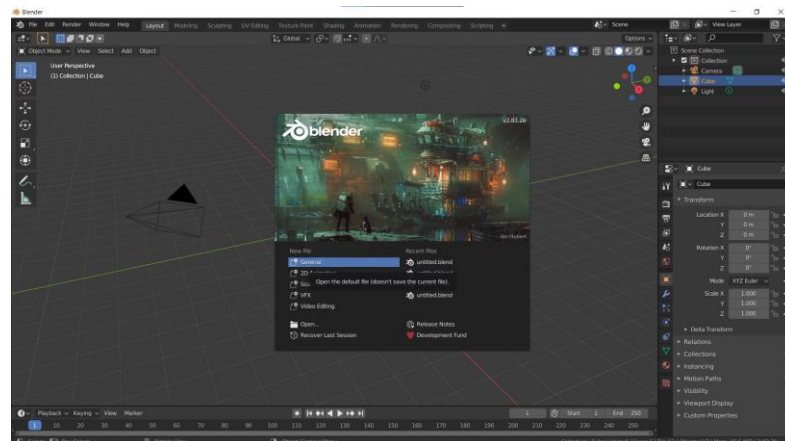
### 3D MODELING

NIM	:	1818069
Nama	:	Marchellino
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	YEDIJA ADYA VESAKA (2118056)
Referensi	:	<a href="https://i.pining.com/564x/ee/28/8a/ee288ad0707328cc4b773fccb6b91b3e.jpg">https://i.pining.com/564x/ee/28/8a/ee288ad0707328cc4b773fccb6b91b3e.jpg</a>

#### 1.1 Tugas 1 : Langkah-langkah 3D Modeling

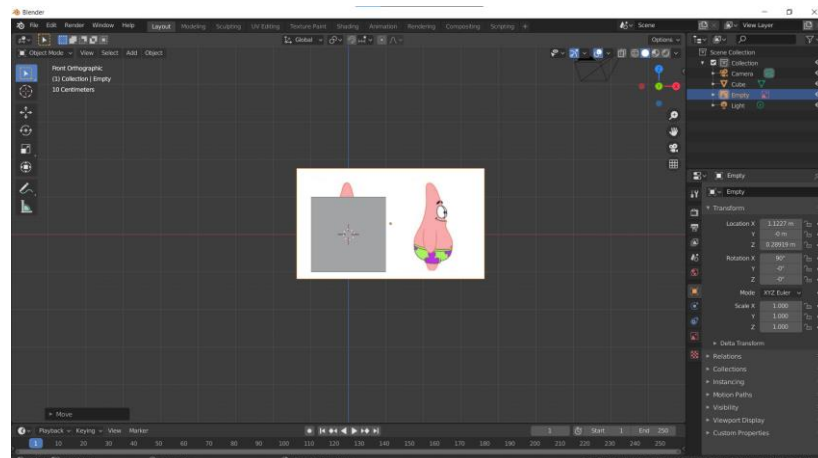
##### A. Membuat Dokumen baru

1. Pilih general pada awal membuka blender



Gambar 1.1 View point

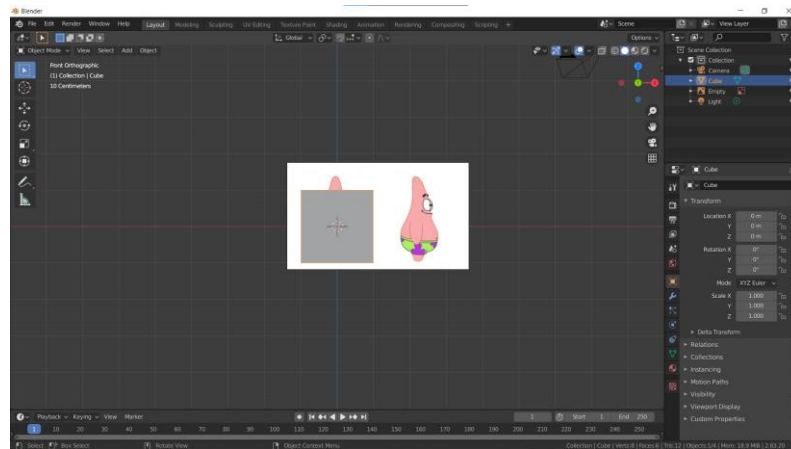
2. Untuk memudahkan praktik, hal yang nantinya akan dilakukan berkali-kali adalah teknik viewpoint, Buka blender dan ubah viewpoint menjadi view Front. Pilih View > Viewpoint > Front





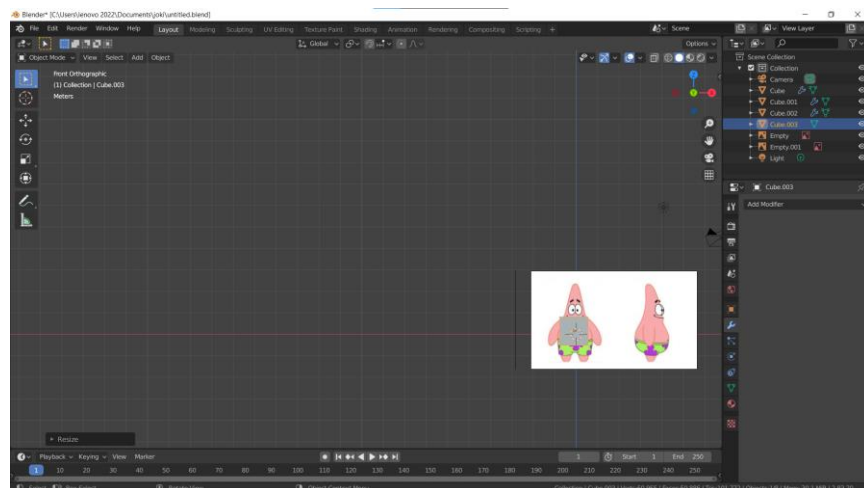
Gambar 1.2 View point

3. Import sketsa dengan drag and drop sketsa ke blender.



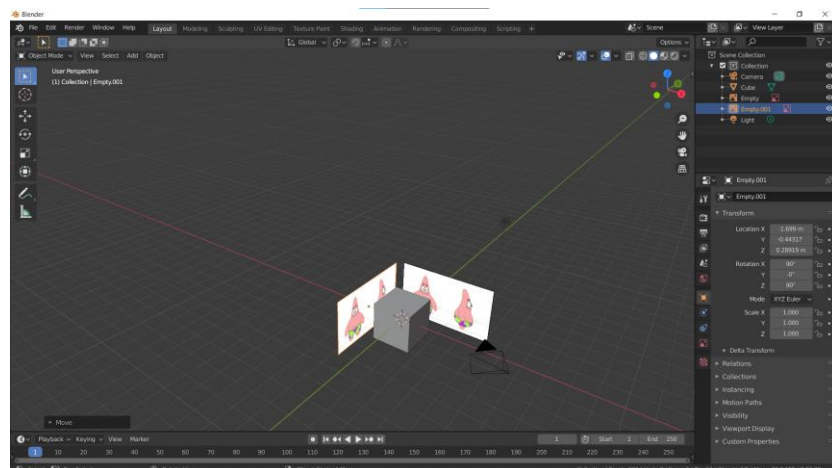
Gambar 1.3 import sketsa

4. Posisikan sketsa seperti dibawah ini. Perbesar ukuran sketsa dengan menekan keyboard S (Size). Posisikan sketsa ke belakang cube pada sumbu Y, Arahka cube berada tepat di kepala dan kecilkan dengan menggunakan keyboard S (Size).



Gambar 1.4 atur cube

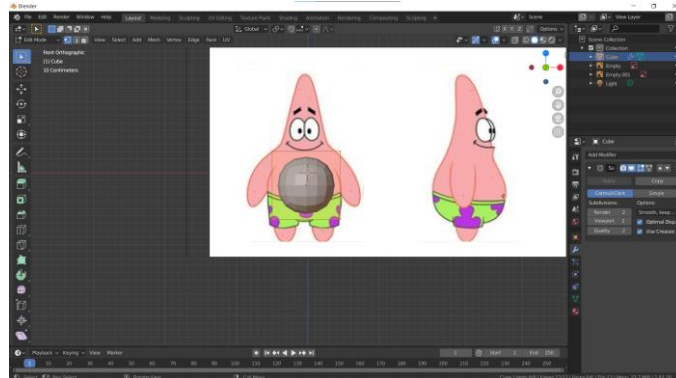
5. Klik pada sketsa kemudian Ctrl+C dan Ctrl+V kemudian tekan R ( untuk rotate) bersamaan dengan tekan Z untuk memutar sketsa ke sumbu Z dan tekan 90 untuk merotasinya sebanyak 90 derajat





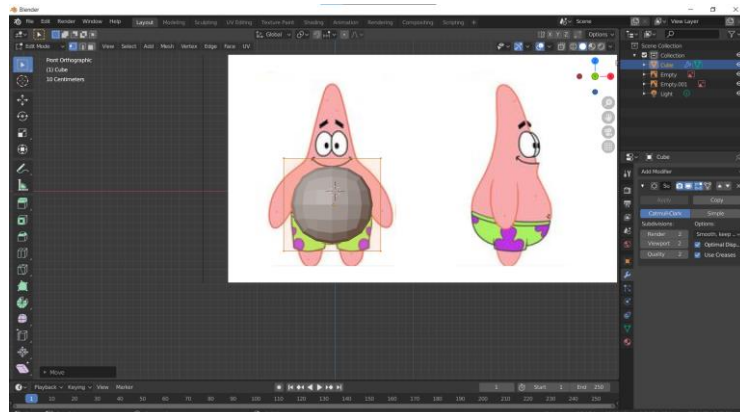
Gambar 1.5 rotasi sketsa

- Ubah mode pada cube menjadi edit mode atau menggunakan tab (Changes Mode). Kemudian klik kanan pada bagian cube dan pilih subdivirson surface, Klik subdivide di pojok kiri layar.



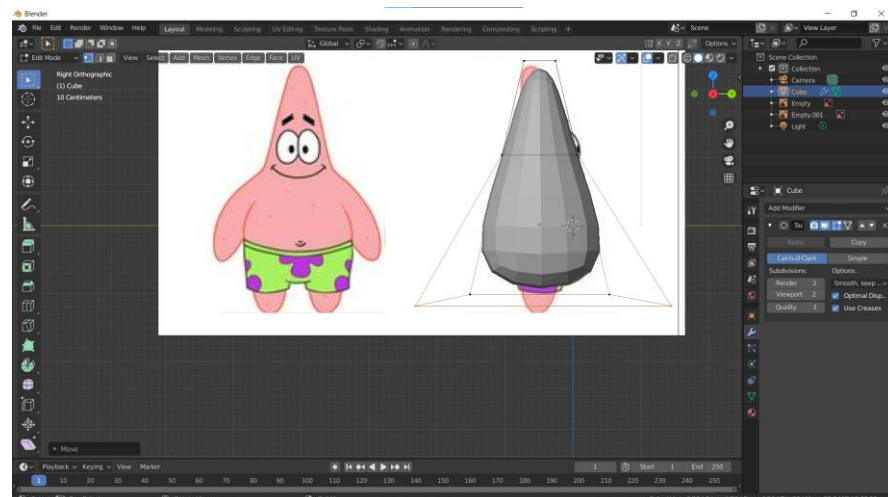
Gambar 1.6 Membuat lingkaran

- Atur bentuk dari cube yang sudah di ubah menjadi lingkaran dengan menggunakan comand s+z, seperti pada gambar dibawah ini



Gambar 1.7 Mengatur cube

- Ubah menjadi bentuk seperti ini dengan cara ctrl+r dan berikan garis pembatas pada objek dan tarik dengan menggunakan comand s kemudian atur hingga sesuai

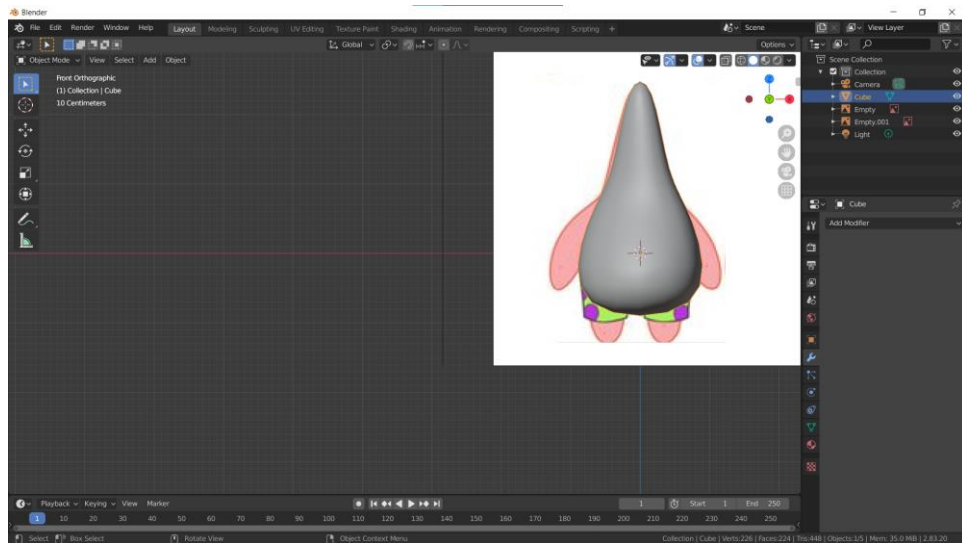


Gambar 1.8 Membuat objek

- Untuk membuat objek halus maka klik kanan pada objek kemudian

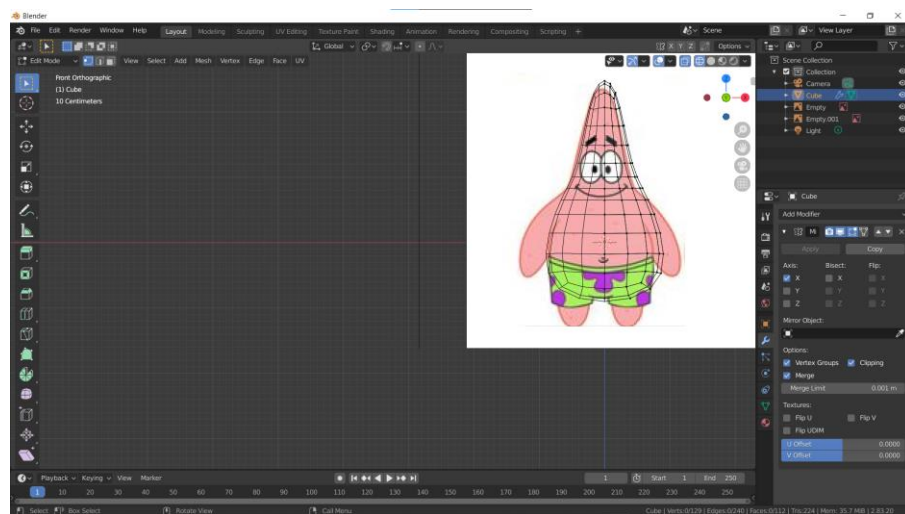


pilih smoth



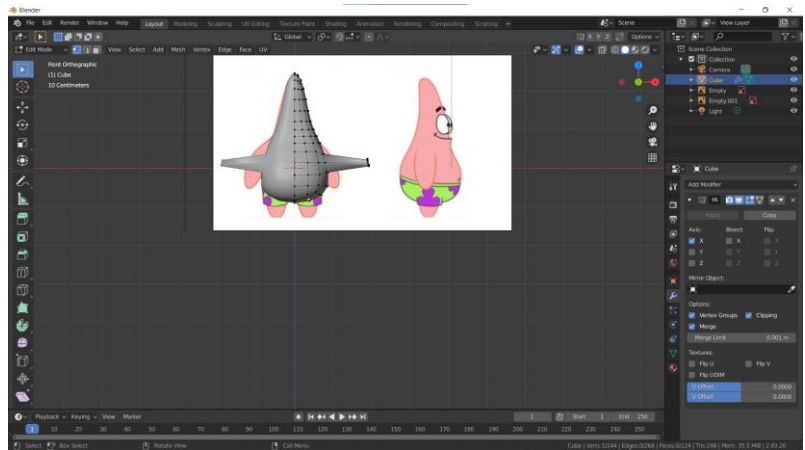
Gambar 1.9 mengatur objek

10. Seleksi setengah objek dari cube kemudian tekan x kemudian pilih vertices, setelah itu pilih add modiffier dan pilih mirror agar objek presisi.

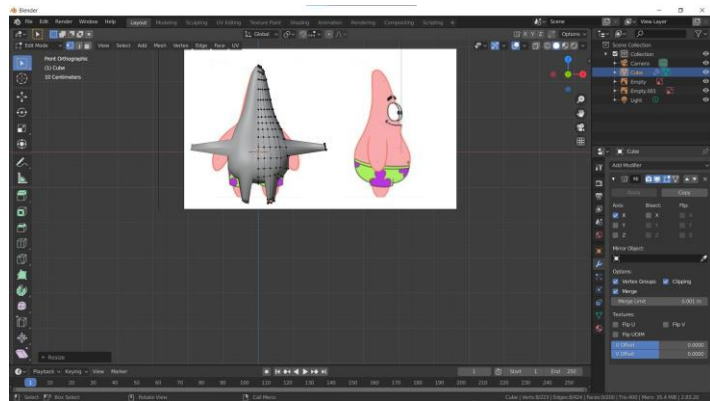


Gambar 1.10 Membuat badan

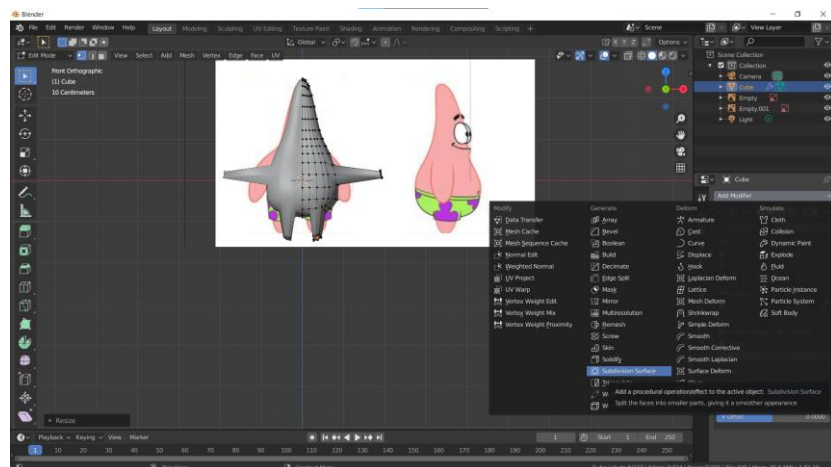
11. Seleksi di samping badan untuk membuat tangan kemudian tarik dengan menggunakan command e dan atur ukuran tangan.



12. Untuk membuat kaki perlu dilakukan seleksi pada bagian badan lalu memberikan lubang dengan cara tekan x dan pilih vertices.

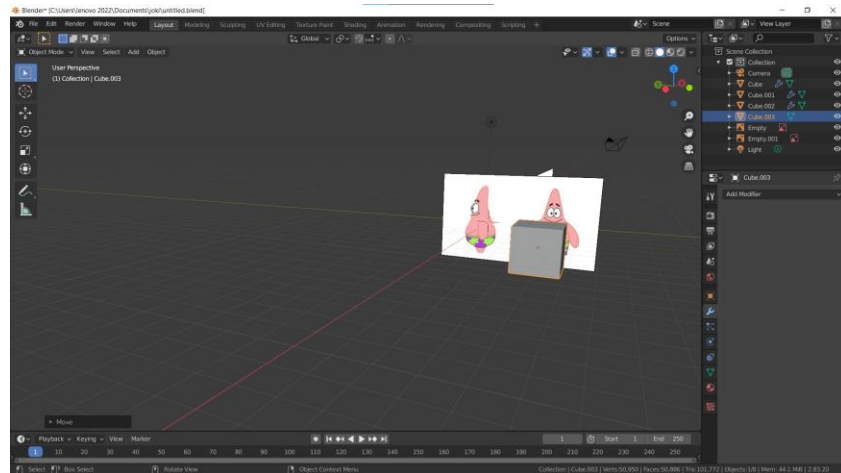


13. Agar tampilan tidak kaku makan perlu digunakan add modifier subvision pada objek



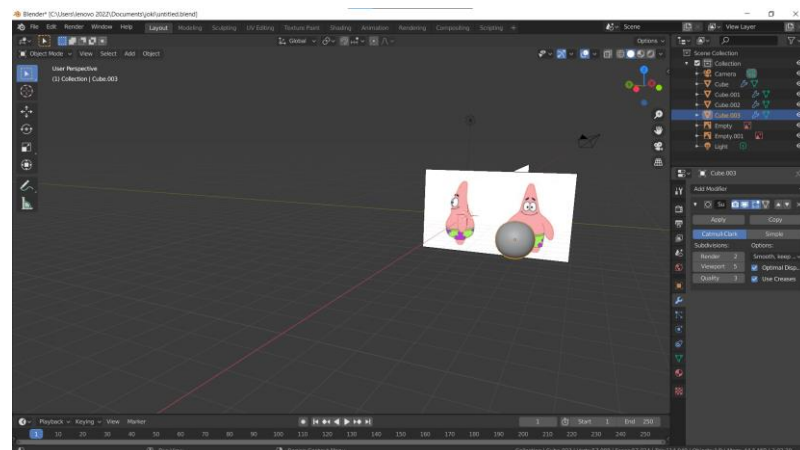
14. Tambahkan cube kemudian add modifier





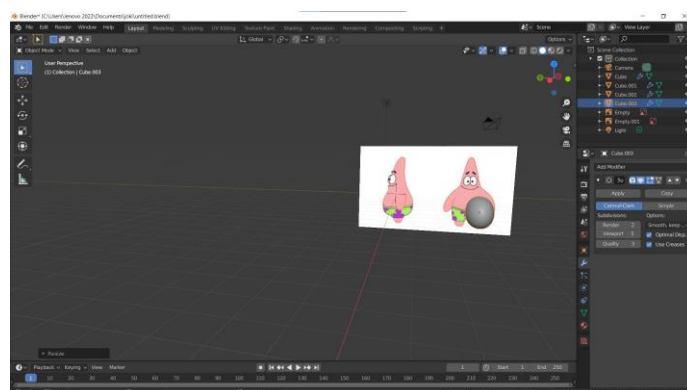
Gambar 1.14 tambah cube

15. Pilih subdivision surface dan pada viewport berikan nilai 5



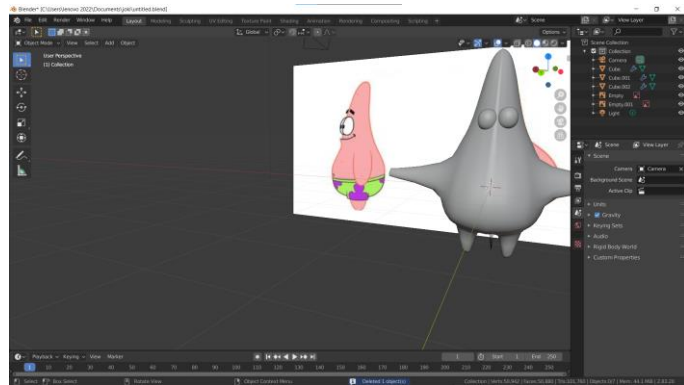
Gambar 1.15 membuat tangan

16. Atur ukuran dengan comand s dan bentuk seperti bola mata seperti dibawah ini



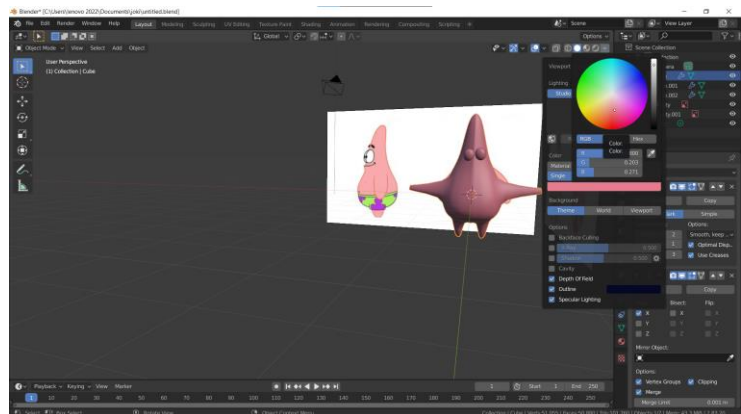
Gambar 1.16 membuat bola mata

17. Tekan shift+d kemudian sejajarkan kedua objek seperti bola mata dan atur seperti gambar dibawah



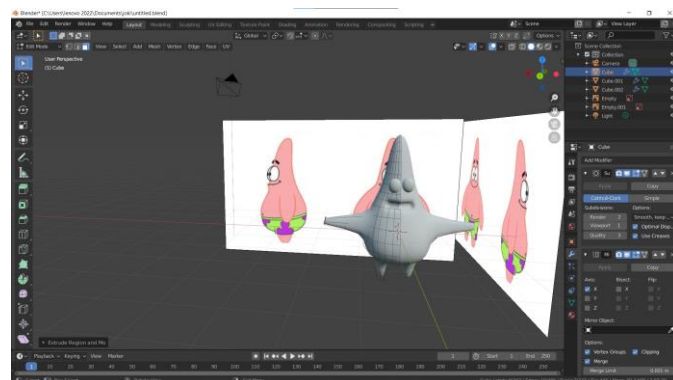
Gambar 1.17 membuat mata

18. Berikan warna dengan cara pilih viewport kemudian pilih single dan pilih warna



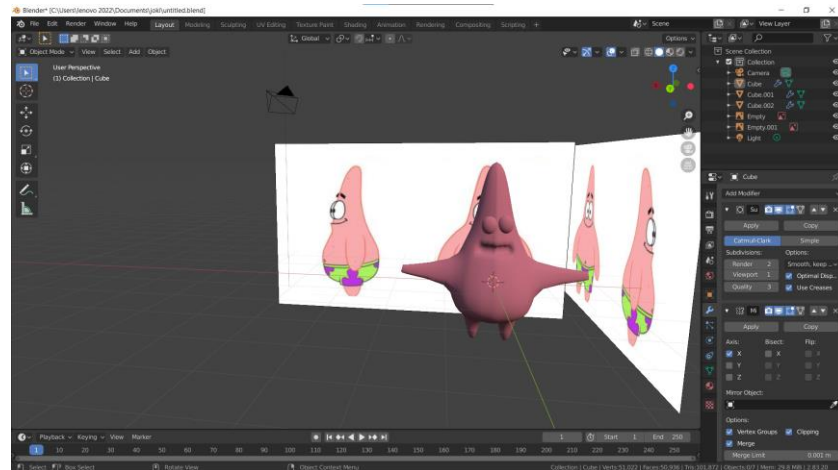
Gambar 1.18 membuat warna

19. Seleksi pada bawah mata kemudian tekan alt+e kemudian tarik objek kedalam untuk membuat mulut



Gambar 1.19 membuat mulut

20. Maka hasil akhirnya seperti dibawah ini



Gambar 1.20 hasil