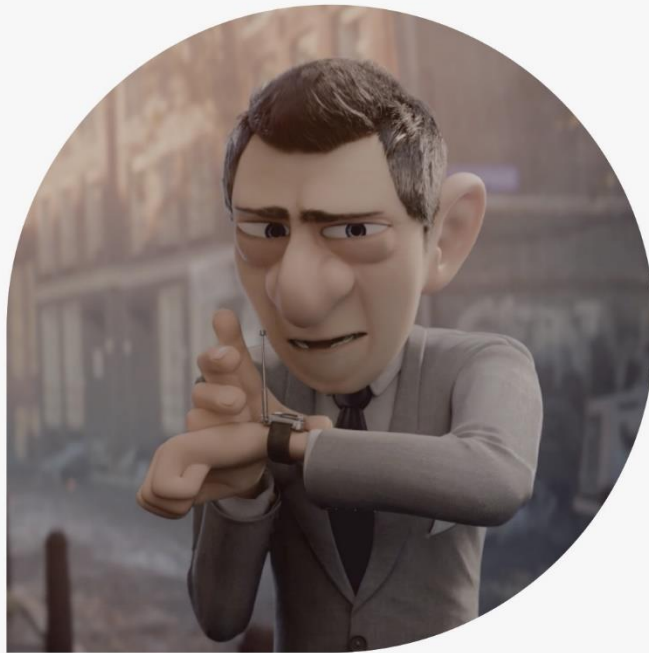


2018



MODUL ANIMASI GRAFIS

Fendi Aji Purnomo S.Si, M.Eng.

Tim Penyusun :

Afwan Amirul Muchsinin -

Ahzan Miftahudin Zuhri -

Anggit Pangestu -

Eko Wahyu Prasetyo -

D3 TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA



SESI 1

BAB 1 – Modeling Objek Benda Sederhana

A. Tujuan Praktikum

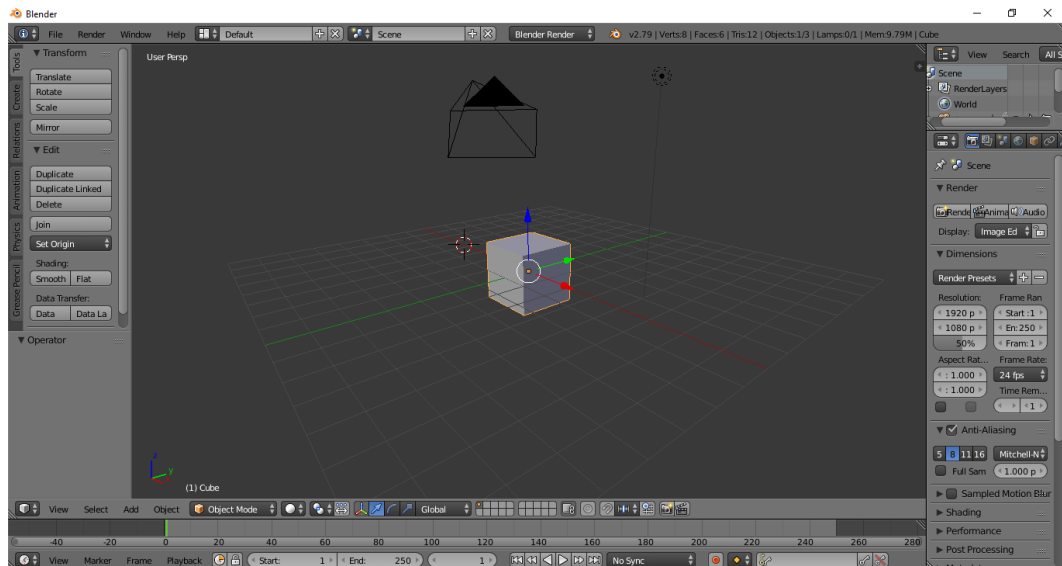
1. Mahasiswa memahami dasar-dasar Modeling 3D
2. Mahasiswa memahami Tool-tool yang digunakan untuk Modeling pada Blender
3. Mahasiswa mampu membuat model objek sederhana menggunakan Blender

B. Pendahuluan

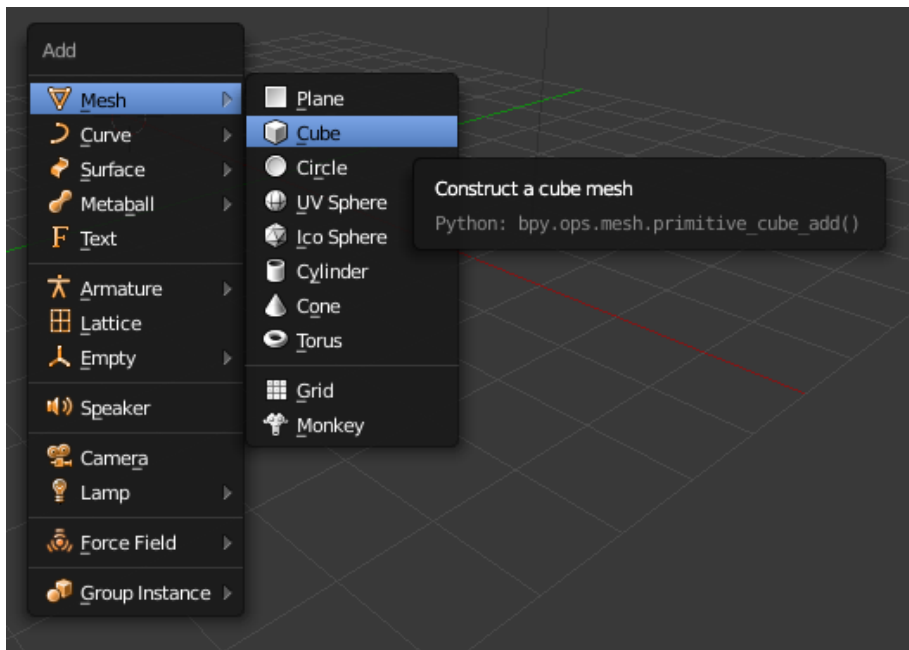
Modeling adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D di komputer. Model bisa berupa karakter (makhluk hidup), seperti manusia, hewan, atau tumbuhan; atau berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat dengan mendetail dan sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa desain / model yang telah ditentukan sebelumnya sehingga objek model akan tampak ideal dan proporsional untuk dilihat.

A. Membuat model dadu

Untuk membuat sebuah dadu, karena dadu berbentuk persegi, maka kita menggunakan Mesh Cube. Pada tampilan awal membuka software Blender, akan ditampilkan workspace dengan sebuah Mesh yaitu Cube di tengahnya.



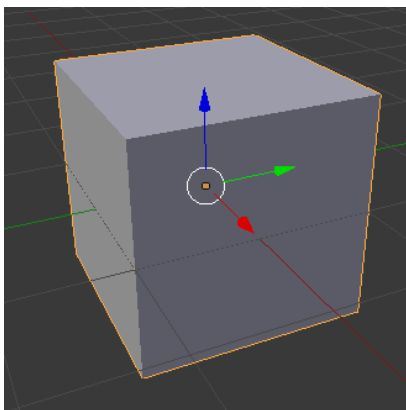
Jika mesh atau bentuk Cube terhapus atau tidak ada, kita dapat menambahkan Mesh dengan shortcut **Shift + A** kemudian pilih **Mesh**, kemudian pilih **Cube**.



C. Latihan

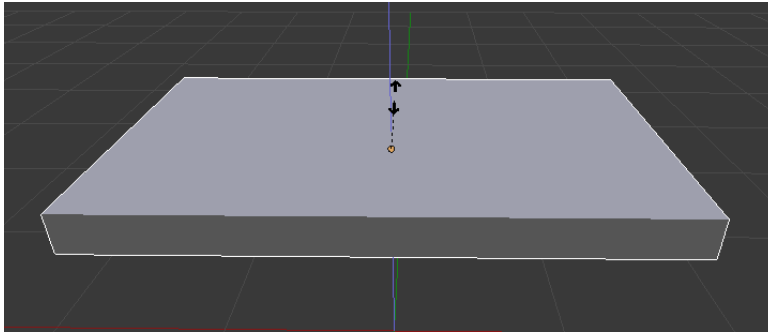
Membuat model meja sederhana

1. Untuk membuat sebuah model meja, kita menggunakan base model dari sebuah cube. Untuk membuat cube seperti pada saat membuat dadu, yaitu melalui mesh->cube.



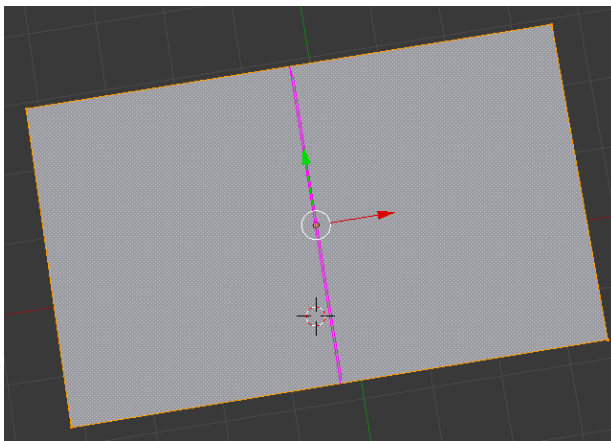
2. Resize Cube

Setelah membuat sebuah cube, kita harus merubah ukuran cube tersebut. Untuk merubah ukuran sebuah object, kita dapat menggunakan shortcut “**S**” pada keyboard dengan seleksi object terlebih dahulu. Untuk merubah ukuran pada sumbu X, tekan “**X**” setelah menekan shortcut “**S**”. begitu juga pada sumbu Y dan Z. Rubah bentuk cube tersebut hingga membentuk persegi panjang seperti pada gambar dibawah ini :

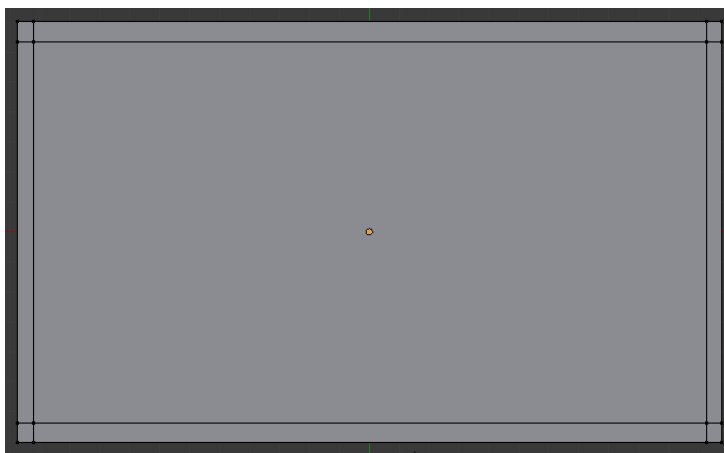


3. Menambah garis vertex dan Extrude.

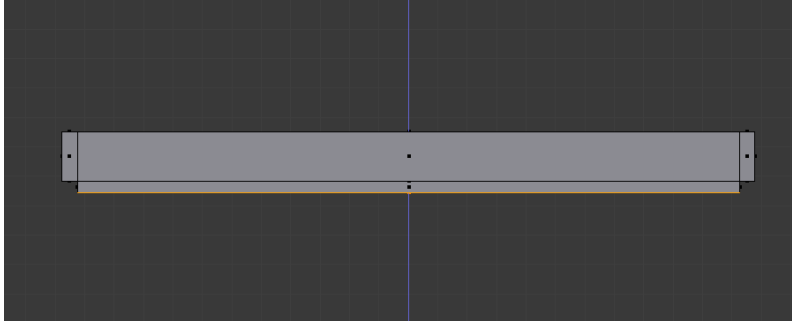
Untuk membuat meja menjadi berbentuk kita dapat menggunakan garis vertex, untuk menambah garis vertex, pertama seleksi pada object yang akan ditambah garis vertex, kemudian masuk ke **edit mode** atau dapat menggunakan shortcut "**Tab**" pada keyboard. Setelah masuk pada edit mode, kemudian tekan "**ctrl + R**" pada keyboard untuk memunculkan garis vertex.



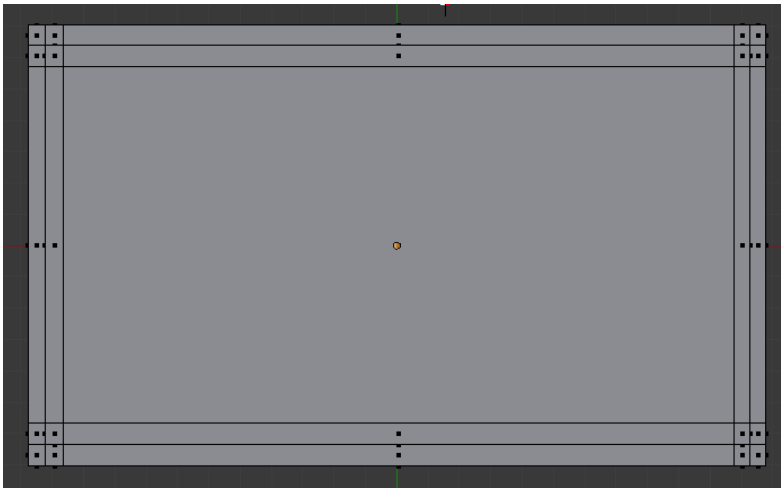
Setelah muncul garis vertex, geser mouse untuk menentukan bagian vertical atau horizontal. Kemudian klik kiri pada mouse dan geser kembali untuk menentukan lokasi vertex. Atur posisi vertex sedemikian hingga membentuk seperti pada gambar berikut :



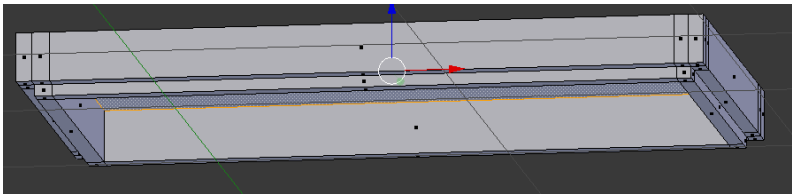
Langkah selanjutnya adalah extrude pada bagian bawah persegi Panjang agar memberi bentuk yang lebih kebawah pada meja. Untuk melakukan extrude, dapat kita seleksi face pada bagian bawah, kemudian tekan “E” pada keyboard, lalu geser sesuai sumbu z (untuk mengganti axis atau sumbu, tekan sumbu pada keyboard).



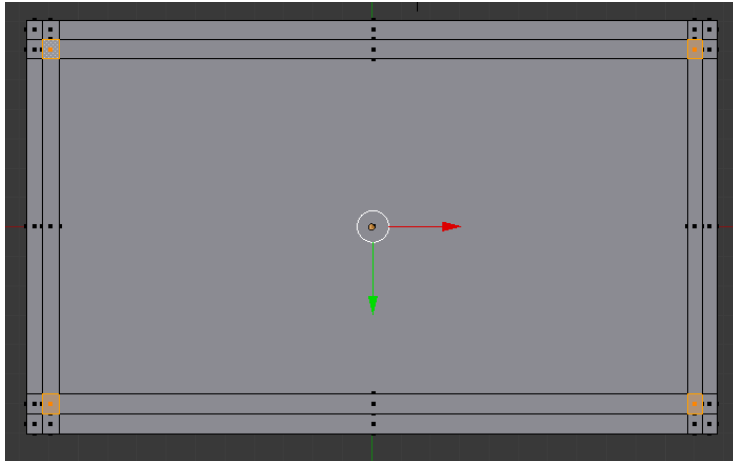
Langkah selanjutnya adalah menambahkan vertex kembali pada bagian bawah, hingga seperti gambar berikut :



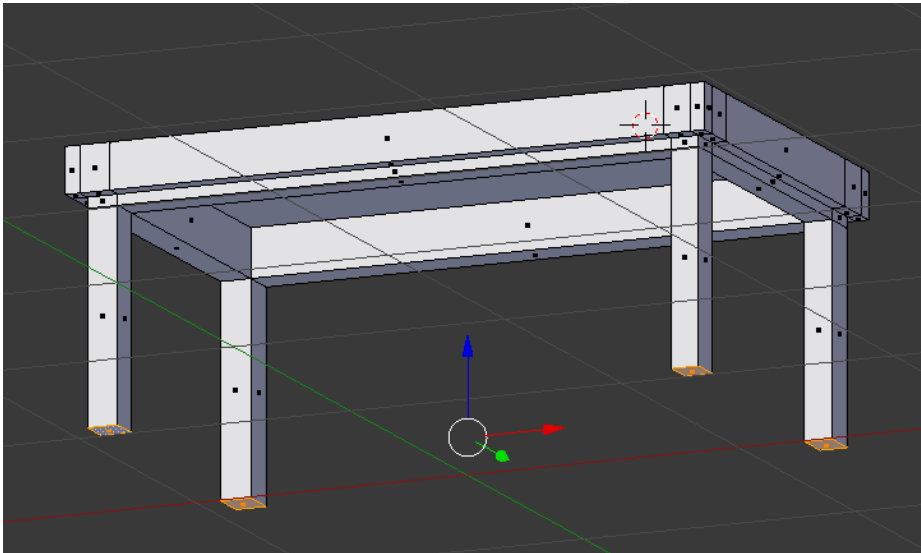
Kemudian Extrude lagi pada bagian tersebut, namun lakukan extrude kedalam hingga menghasilkan bentuk seperti berikut :



4. Membuat Kaki meja menggunakan vertex dan extrude
Langkah berikutnya adalah membuat kaki pada meja, untuk membuat kaki meja kita seleksi faces pada bagian sudut-sudut meja bagian bawah. Untuk seleksi beberapa object atau faces, kita tahan tombol **Shift** kemudian klik pada bagian face yang ingin diseleksi.



Setelah terseleksi, kemudian kita lakukan extrude kebawah hingga membentuk kaki meja seperti pada gambar berikut :



D. Tugas

Membuat **Objek Furniture 3D** dengan ketentuan sebagai berikut :

- Setiap mahasiswa tidak boleh sama.
- Dikumpulkan maksimal pada pertemuan berikutnya dalam bentuk file .blend