



TUGAS PERTEMUAN: 4

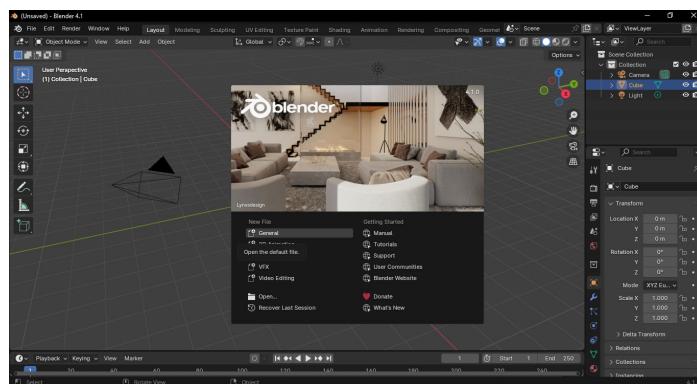
3D MODELING

NIM	:	1818050
Nama	:	Adji Bayu Pamungkas
Kelas	:	F
Asisten Lab	:	
Baju Adat	:	Pakaian Adat Dayak Ngaju
Referensi	:	https://id.pinterest.com/pin/9499849208264490/

4.1 Tugas 1 : Membuat Karakter 3D Modeling

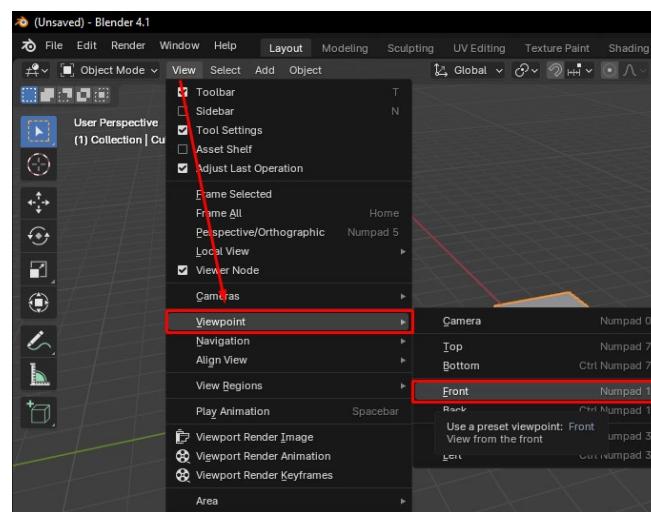
A. Membuat 3D Modeling

1. Buka Blender pilih General lalu klik Ok.



Gambar 4.1 Tampilan Hasil dari Aplikasi Blender

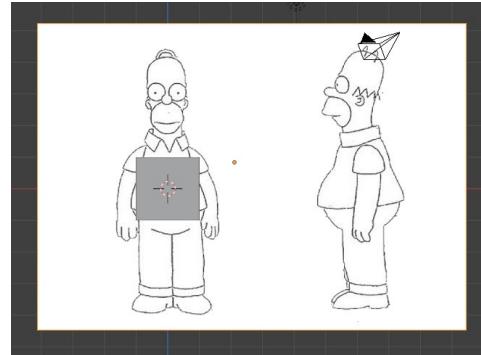
2. Ubah *viewpoint* menjadi *view Front*. Pilih *View > Viewpoint > Front*.



Gambar 4.2 Tampilan dari *Viewpoint Front*

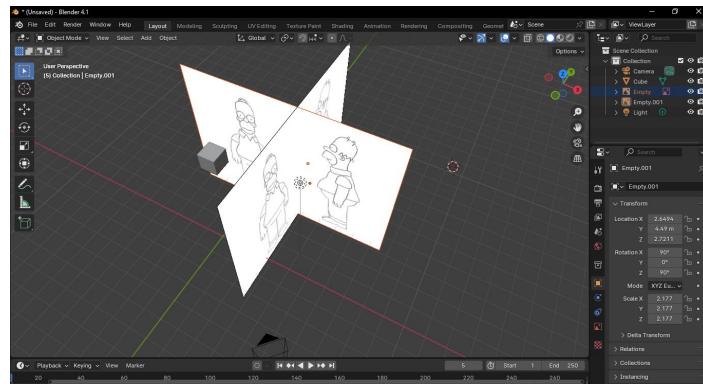


3. Import Sketsa Simpson dengan cara *Drag and Drop*, Perbesar ukurannya dengan menekan *keyboard S (Size)* dan posisikan sketsa ke belakang *cube* pada sumbu Y.



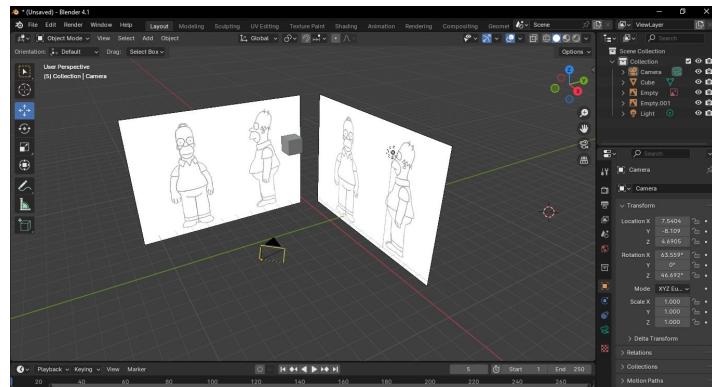
Gambar 4.3 Tampilan dari Menyesuaikan Posisi Sketsa

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



Gambar 4.4 Tampilan Hasil dari Merotasi Sketsa

5. Tampilkan dari *view* kanan dengan cara pilih *View > Viewpoint > Right* atau menekan numpad 3 dan posisikan seperti ini.



Gambar 4.5 Tampilan Hasil dari *Viewpoint Right*

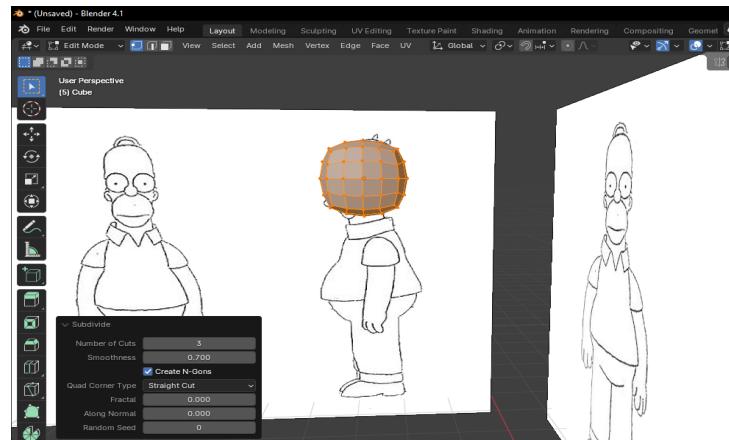


6. Ubah mode pada *cube* menjadi *Edit Mode* atau menggunakan Tab (*Changes Mode*).



Gambar 4.6 Tampilan Hasil dari *Edit Mode Cube*

7. Lalu Klik Kanan pada bagian *Cube* dan pilih *subdivide* di pojok kiri layar, ubah bagian *Number of Cuts* dan *smoothness* seperti dibawah.



Gambar 4.7 *Subdivide* dan *Number of Cuts*

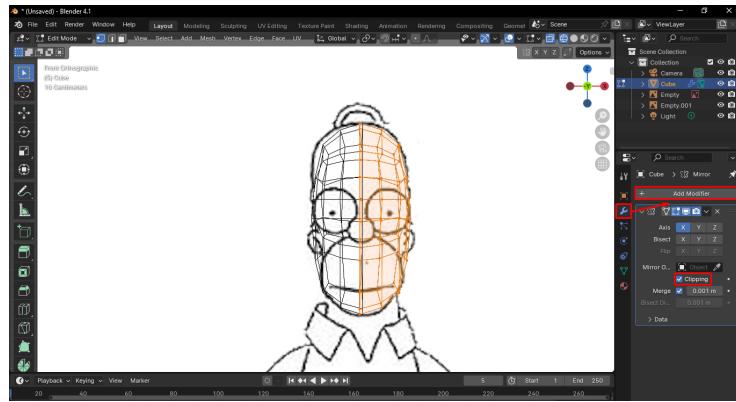
8. Selanjutnya, seleksi titik dan Tekan X pilih *Vertices*, untuk menghapus bagian yang telah diseleksi



Gambar 4.8 Tampilan Menghapus Objek *Vertices*

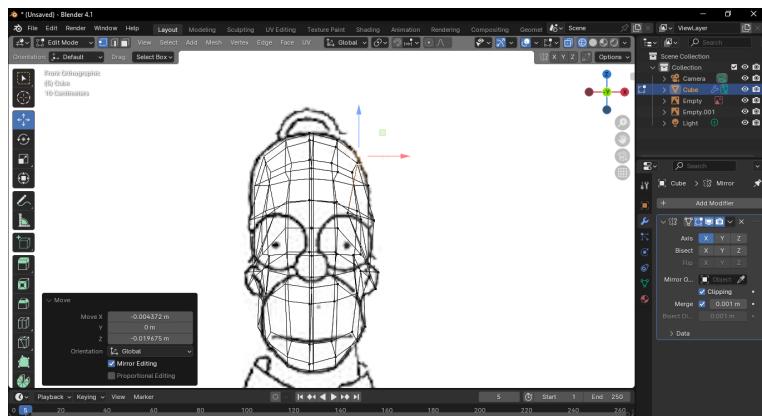


9. Seleksi bagian yang tersisa, pilih *Modifier*, kemudian pilih *Add Modifier* pilih *Mirror* dan centang bagian *Clipping*.



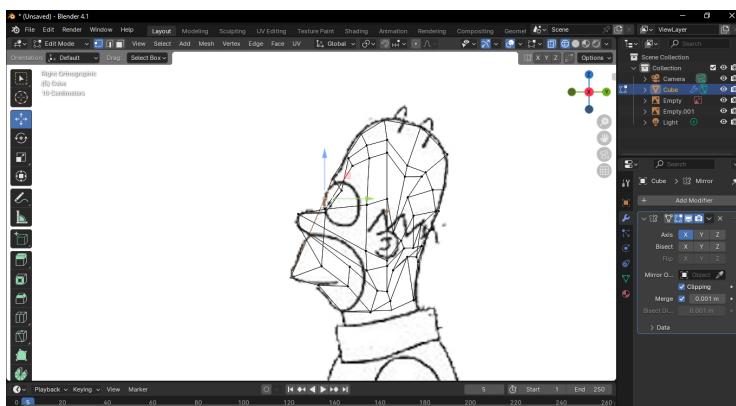
Gambar 4.9 Tampilan Hasil dari Menambahkan *Modifier Mirror*

10. Seleksi bagian yang ingin di rapikan bisa menggunakan *vertex select*, *edge select*, atau *face select*.



Gambar 4.10 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Ukuran *Cube*

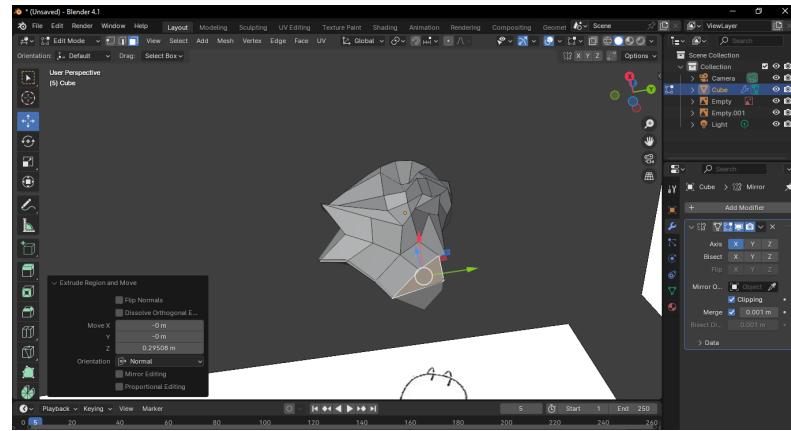
11. Ubah *viewpoint* menjadi *right* (numpad 3) dan rapikan seperti langkah sebelumnya.



Gambar 4.11 Tampilan Hasil dari Menyesuaikan Bentuk *Cube*

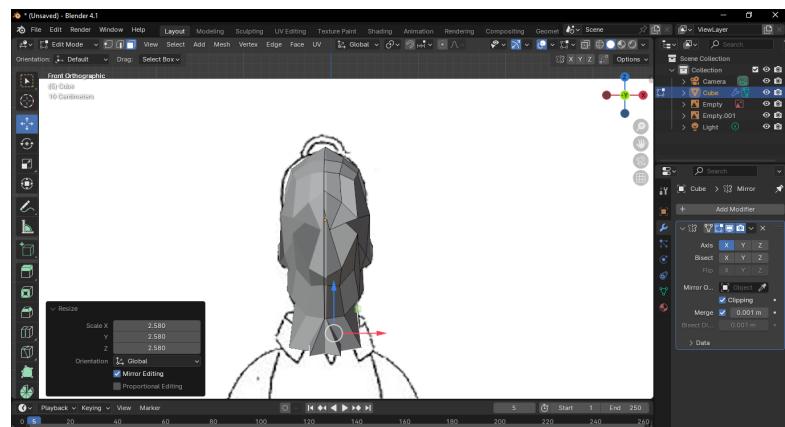


12. Posisikan *object* seperti ini dan gunakan *face select*, Seleksi bagian berikut, kemudian tekan E (*Extrude*) dan tarik ke bawah.



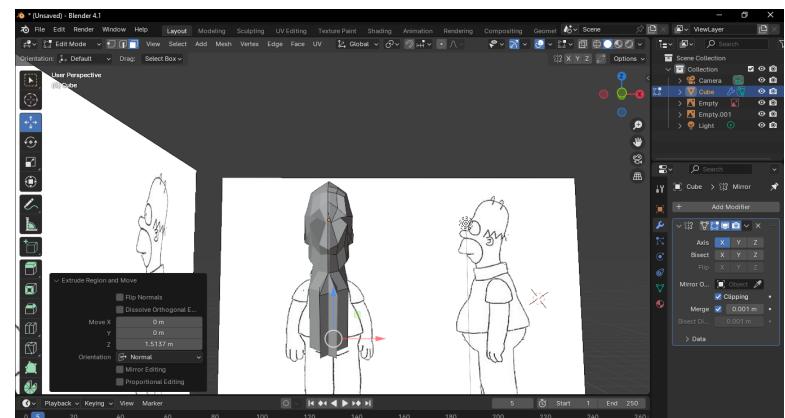
Gambar 4.12 Tampilan Hasil dari *Extrude Object*

13. Tampilkan kembali menggunakan view *front*, tekan S (Size) untuk mengecilkan bagian leher



Gambar 4.13 Tampilan Hasil dari Mengatur Size *Object* Leher

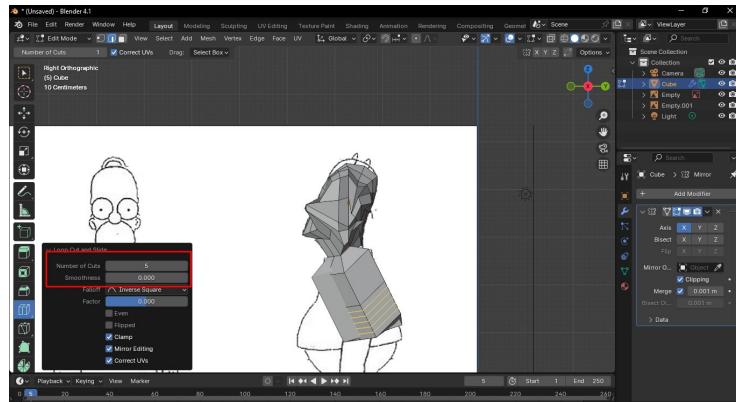
14. Pilih bagian permukaan bawah leher, kemudian tekan E (*Extrude*) ubah seperti di bawah ini.



Gambar 4.14 Tampilan Hasil dari *Extrude Object* Bagian Badan

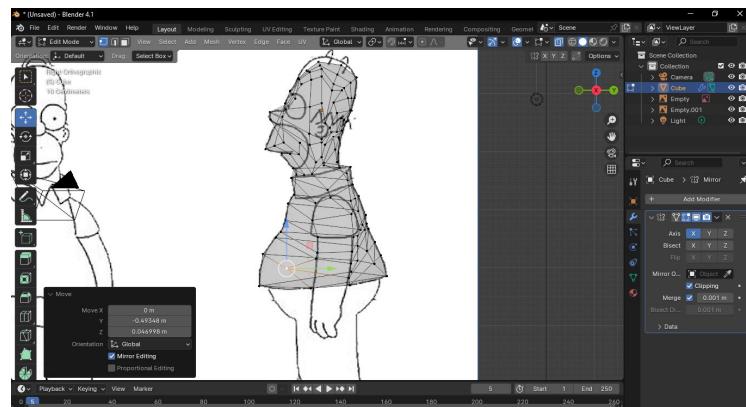


15. Ubah menjadi *viewpoint right* **Ctrl+R**, kemudian pilih menu *loop cut* dan buat 5 *cut*.



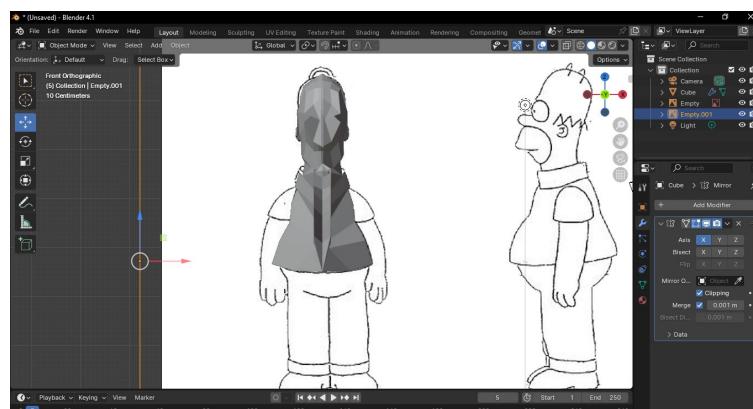
Gambar 4.15 Tampilan Hasil dari Menambahkan *Loop Cut*

16. Ubah menjadi bentuk badan, Ubah menjadi *solid* dan seleksi bagian berikut dengan menggunakan *face select*.



Gambar 4.16 Tampilan dari Membuat Objek Menjadi Badan

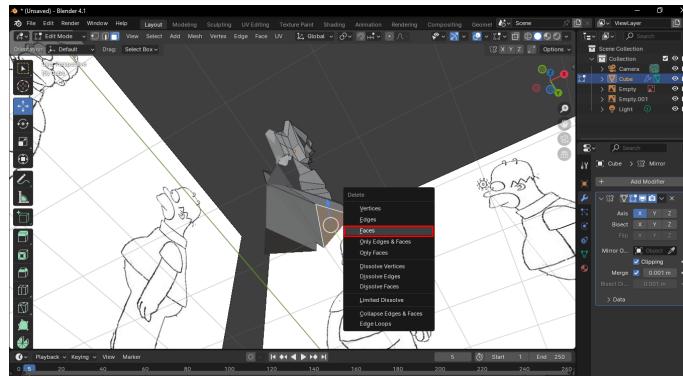
17. Gunakan *viewpoint front* dan tekan E (Extrude), Seleksi pada bagian ini menggunakan *face selection*



Gambar 4.17 Tampilan Hasil dari Membuat Objek Badan

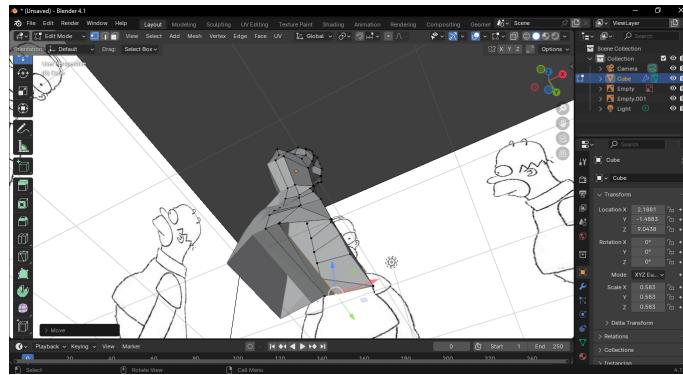


18. Kemudian, tekan X dan pilih *faces* untuk memnghapus permukaan yang diseleksi



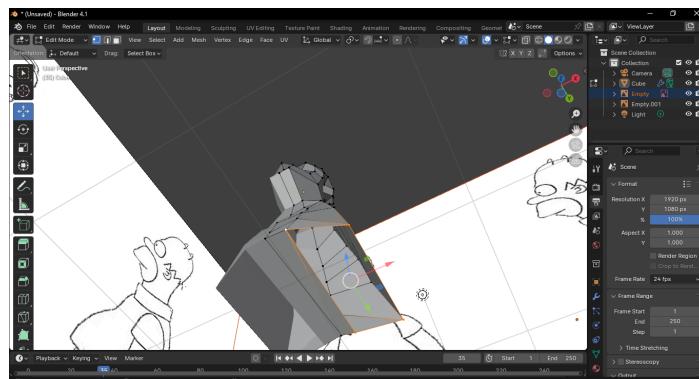
Gambar 4.18 Tampilan Hasil dari Memotong Objek Dengan *Faces*

19. Selanjutnya Seleksi garis dengan edge select, kemudian geser dengan menggunakan tanda panah merah mundur, Seleksi garis yang di tengah juga dengan menekan Shift



Gambar 4.19 Tampilan dari Seleksi Objek Dengan *Edge Select*

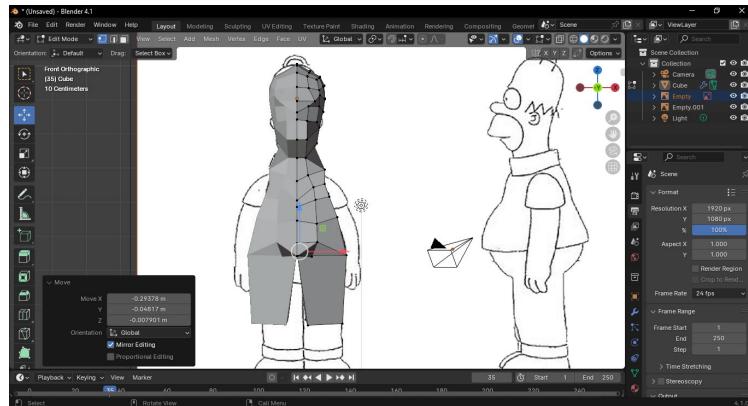
20. Seleksi pada 2 titik baru dari cut yang sebelumnya dibuat, kemudian tekan S (size) + Y (sumbu Y). Gunakan vertex select kemudian alt + klik pada salah satu titik pada bagian berikut



Gambar 4.20 Tampilan Hasil dari Merapikan *Size* Objek

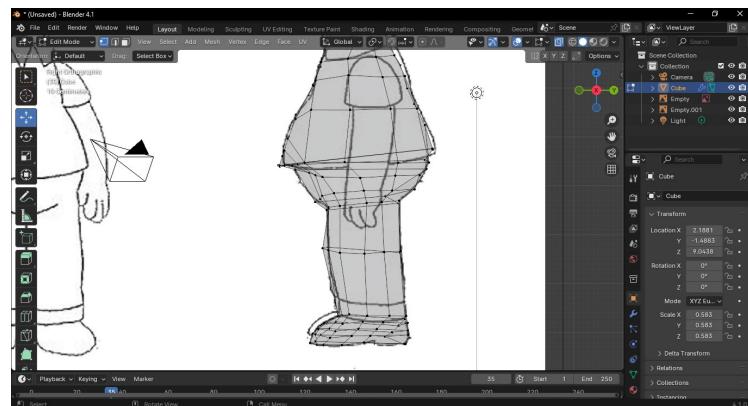


21. Tampilkan kembali dari *viewpoint front*, kemudian tekan E (*Extrude*) dan buat kakinya seperti ini



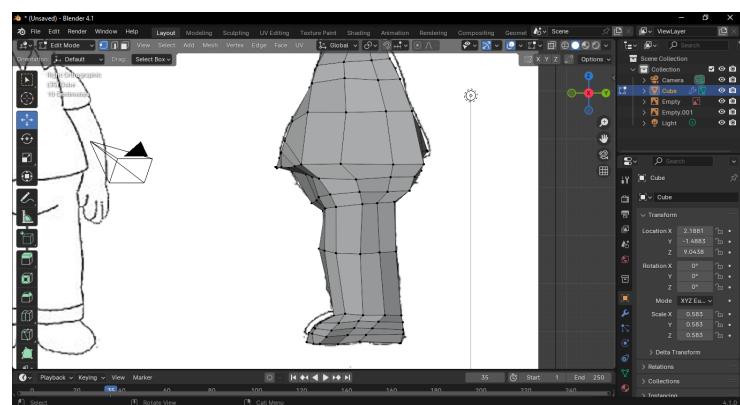
Gambar 4.21 Tampilan dari Merapihkan Size Objek Kaki

22. Selanjutnya tampilkan dalam *wireframe* dan rapihkan bentuk kaki sesuai dengan sketsa



Gambar 4.22 Tampilan Objek Untuk Buat Kaki

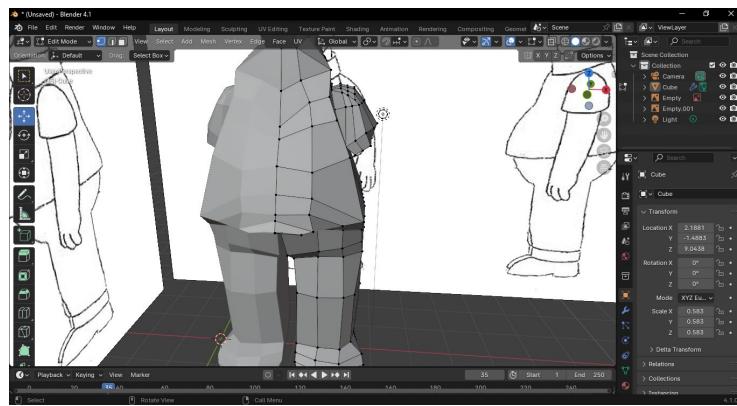
23. Kembali tampilkan solid, kemudian tekan keyboard E (*Extrude*) + Z (Sumbu Z), Tekan S untuk mengecilkan bagian kaki bawah



Gambar 4.23 Tampilan Hasil dari Merapihkan Bentuk Kaki

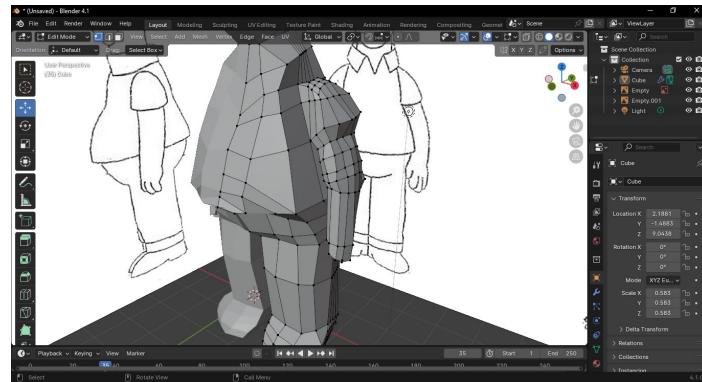


24. Gunakan *viewpoint right* seleksi 2 bagian ini, kemudian E (*Extrude*), .



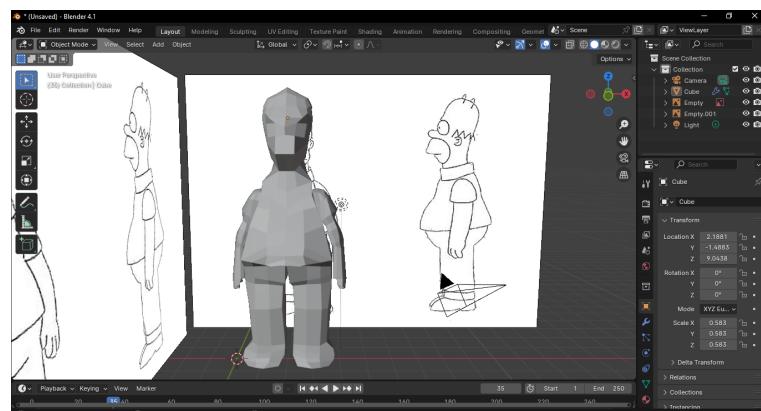
Gambar 4.24 Tampilan Hasil dari Menambahkan Objek Tangan

25. Ubah menggunakan *keyboard R(rotate) + Y* (sumbu Y), serta *keyboard S (size)* unutk mengecilkan ukuran.



Gambar 4.25 Tampilan dari Menyesuaikan Ukuran Objek Tangan

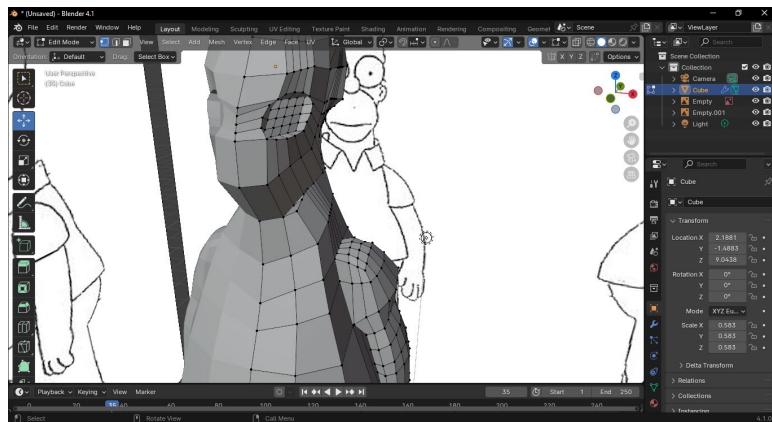
26. Selanjutnya, Seleksi bagian Tangan lalu tekan E (*Extrude*) pada *keyboard* untuk menambahkan jari seperti gambar berikut.



Gambar 4.26 Tampilan Hasil dari Membuat Objek Jari

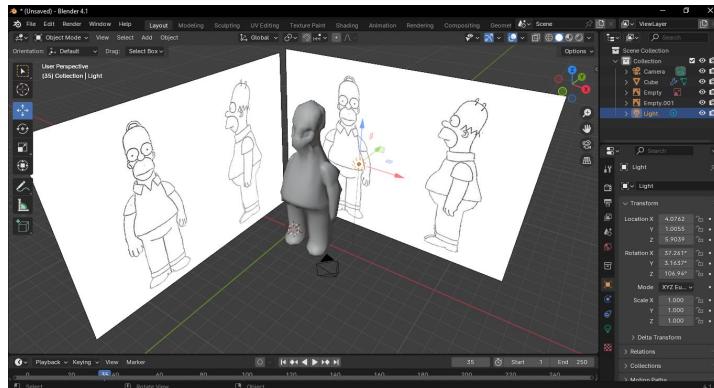


27. Setelah itu, Masuk ke object mode. Tekan Shift + A, pilih UV Sphere. Kemudian buat mata, Gunakan Wireframe unutk mengatur bagian mata. Seleksi bagian pada wajah seperti gambar dibawah untuk membuat mata lebih detail, lalu tekan E (Extrude) dan dorong kedalam.



Gambar 4.27 Tampilan Hasil dari Mengatur Objek Mata

28. Terakhir pada modifier bagian *subdivisions* ubah *viewport* menjadi 3, dan seperti ini lah hasil karakter 3D.



Gambar 4.28 Tampilan Hasil dari Karakter 3D